

**XLIII CONGRESO ARGENTINO DE PROFESORES
UNIVERSITARIOS DE COSTOS**

Una gestión de la educación en el mundo digital

Categoría propuesta: Estímulo a la participación

Autor

Daniela Constanza Pozzo (Docente Auxiliar)

Virtual, noviembre 2020

Índice

Resumen	3
Marco teórico	4
Aplicaciones informáticas	4
Tienda de Aplicaciones	4
Plataforma de Streaming	4
Gestión Educativa	4
Calidad Educativa	5
Propuestas	6
Respecto a las Comunicaciones	6
Websyllabus	6
WhatsApp	6
Respecto a las clases teóricas y prácticas	7
YouTube	8
OBS (Open Broadcaster Software)	10
ZOOM	10
Microsoft Teams	11
Skype	12
Jitsi	12
Respecto a las Evaluaciones	12
CamScanner	13
Experiencia	13
Conclusión	17
Reflexión	18
Bibliografía	19

Una gestión de la educación en el mundo digital

Categoría propuesta: Estímulo a la participación

Resumen

Con la llegada del patógeno COVID-19 las costumbres y tradiciones que con el tiempo fueron instauradas en la sociedad hoy se ven amenazadas. No solo se ha visto vulnerado el derecho de reunirnos con nuestros seres queridos, o realizar alguna actividad al aire libre en nuestro tiempo de ocio, sino que aspectos como el mercado laboral y el ámbito educativo han caído dentro de la incesante cuarentena que se estableció en el país.

El patógeno, un virus con alto índice de contagiosidad ha logrado modificar el significado de la enseñanza, y nos ha hecho adaptarnos de una manera disruptiva a las nuevas plataformas que hoy reinan gracias a Internet. El problema radicó en qué medios deberían utilizarse para poder establecer una correcta comunicación con los alumnos, quienes fueron víctimas de las consecuencias de la pandemia. La no facilidad o acceso a las tecnologías pertinentes para poder gozar de las clases ha sido un claro punto desfavorable para aquellos que se han inscripto para el desarrollo de una cursada meramente presencial. Por otro lado, la carencia de interacción ha sido un delta reconocido. Es entonces que se puede comprender que aún falta integridad por parte del cuerpo docente para reconocer los cursos de acción más efectivos para llevar adelante la cursada.

En adición, podemos encontrar en contracara el rol activado por los docentes en esta escena, donde no solo deben replantear los cronogramas didácticos, en un lapso mínimo, sino que a su vez, deben integrar la metodología utilizada en las clases a los dispositivos tecnológicos, algo que podría resultar caótico para materias con contenido didáctico orientado a las prácticas. Este trabajo se realiza con el fin de presentar herramientas interactivas para el dictado de clases de manera remota/virtual.

Marco teórico

En este apartado mencionaremos distintas herramientas de análisis y comprensión, además de conceptos técnicos desarrollados por distintos autores, que nos permitirán posteriormente generar el desarrollo Aplicaciones Informáticas.

Aplicaciones informáticas

Dentro del mundo informático encontramos a las aplicaciones como una herramienta de sencillo uso, adaptada a usuarios a través de distintas funcionalidades.

Una aplicación (también llamada app) es simplemente un Software creado para llevar a cabo o facilitar una tarea en un dispositivo informático. Cabe destacar que aunque todas las aplicaciones son programas, no todos los programas son aplicaciones. Existe multitud de software en el mercado, pero sólo se denomina así a aquel que ha sido creado con un fin determinado, para realizar tareas concretas (Sistemas, 2020)

Tienda de Aplicaciones

Comúnmente conocidas como app store, estos sitios permiten a los usuarios descargar aplicaciones a sus dispositivos digitales. Según (González, 2017) cuando queremos una aplicación para hacer algo determinado con nuestro smartphone o nuestra PC, recurrimos a la correspondiente tienda de aplicaciones, desde la cual la descargamos, instalamos y empezamos a utilizar.

Plataforma de Streaming

Primero deberíamos comentar, que es el Streaming. Esta última es una tecnología que nos permite ver un archivo multimedia (audio, imágenes y/o vídeos) directamente desde una página de Internet o una aplicación móvil, sin descargarlo completamente en nuestro dispositivo. Es decir, lo visualizamos a medida que se va descargando a la Smart Tv, computadora, Tablet o teléfono. Estos archivos multimedia se suben a una plataforma, por ejemplo, YouTube, Netflix, etc. donde al ingresar podemos elegir qué contenido observar.

Hace pocos años se agregó la posibilidad de no solo poder ver un archivo multimedia previamente cargado a dicha plataforma, sino *transmisiones en vivo* de contenido.

Gestión Educativa

La palabra gestión tiene incidencia en diversos procesos que se llevan a cabo para poder realizar y/o completar una tarea. A la hora de entender su relación en conjunto a la educación, comprendemos que existe un amplio espectro de definiciones que componen lo que una buena gestión implica.

[...] la gestión educativa es entendida como un proceso organizado y orientado a la optimización de procesos y proyectos internos de las instituciones, con el objetivo de perfeccionar los procedimientos pedagógicos, directivos, comunitarios y administrativos que en ella se movilizan.

Gestionar procesos en el ámbito educativo no solo es fijarse en procedimientos mecánicos y tecnificados, se debe tener claro que la educación tiene como fin el individuo, se educa alguien para lograr un propósito, de esta manera, se plantea teniendo en cuenta las necesidades reales de los sujetos que pertenecen a la institución, esta planificación debe tener objetivos que den cuenta de una realidad tangible y tenga presente las ideas de los actores del ámbito educativo.

Por otro lado, la toma de decisiones ratifica las acciones a gestionar, en esta toma de decisiones es necesario una participación colectiva y acertada, esto favorece la formulación de estrategias, las cuales determinan la mejor forma de realizar las operaciones propuestas dentro de los objetivos, al igual que es necesario contar con las condiciones externas e internas que rodean la institución. A partir de estos lineamientos es que se gestionan los procesos dentro del ámbito educativo, se empiezan a visibilizar los resultados esperados de acuerdo con los objetivos planteados, para terminar este ciclo con la evaluación del proceso de gestión y encontrar las condiciones más acertadas para retomar de nuevo el proceso, pero esta vez con ajustes que favorezcan los resultados y desde luego el impacto que tiene tanto interno como externo. Optimizar los procesos dentro de la gestión es uno de los aspectos más relevantes, pues allí se determina como un ciclo en donde al finalizar una etapa se inicia otra con modificaciones que generen mejores condiciones dentro de todo proceso, tanto para la institución como para los sujetos. (Molano, 2016)

Calidad Educativa

La calidad educativa se interconecta gracias a diversas dimensiones, y atañe a la cualidad que debe respetar el contenido brindado a aquellos que forman parte de ella.

Existen múltiples factores que inciden en la calidad educativa. Además de la pedagogía, que se relaciona a cómo se educa, influyen cuestiones como el tipo de contenidos, las instalaciones donde se enseña (el aula o salón, el edificio de la escuela, etc.) y la validez o utilidad de los títulos otorgados.

De la misma manera, hay que tener en cuenta que se considera que un sistema tiene una innegable calidad educativa cuando reúne estas otras características:

- Promueve el cambio y la modernización en las aulas.
- Consigue que la comunidad educativa en general se implique.
- Se ajusta a las necesidades del alumnado para que pueda alcanzar las herramientas y recursos en pro de conseguir su progreso a nivel académico.
- Vela, de igual modo, por el bienestar del profesorado y se preocupa por su motivación. (Pérez Porto & Merino, 2018)

Propuestas

Este apartado relata las experiencias recabadas a lo largo del cuatrimestre, vislumbrando la mirada tanto del docente como del alumno, para un análisis más profundo sobre las herramientas y su uso.

Respecto a las Comunicaciones

Las comunicaciones son esenciales en cualquier ámbito de aprendizaje, sin ir más lejos, son el medio por el cual podemos expresarnos. Es importante, en las circunstancias en que nos encontramos, que las vías por las cuales nos comunicamos sean eficientes y claras. Para eso, dentro del desarrollo del cuatrimestre utilizamos diversos medios que nos permitieron lograrlo.

Websyllabus

Como una herramienta para solventar la carencia comunicacional entre alumnos y profesores, Websyllabus llega para acompañar a estos partícipes con interesantes herramientas que completan los cursos educativos.

Websyllabus fue pensado y diseñado por docentes como respuesta a la falta de herramientas que estuvieran orientadas al ámbito educativo y que no requirieron de conocimientos técnicos avanzados, permitiendo al usuario gestionar sus comunicaciones y contenidos online tal como lo haría al frente de un aula. (WebSyllabus, 2020)

La plataforma Websyllabus, permite mantenernos en contacto con los alumnos durante toda la cursada. Las principales funciones pueden ser, hacer efectiva la comunicación con los alumnos, desde afirmar los días en que se dictarán las clases, o las fechas para las entregas de trabajos prácticos, a contribuir en la evacuación de dudas gracias al Foro. También se puede realizar la publicación de las calificaciones.

Por otro lado, cuenta con un apartado donde toda la bibliografía necesaria para llevar adelante la cursada puede ser cargada. Este punto fue de gran importancia, ya que permite que todos los alumnos tengan a su alcance todo el material teórico necesario, junto con la guía práctica y el cronograma de la materia, evitando que tengan que concurrir a la fotocopidora para tener disponible el mismo.

Teniendo en cuenta esta última premisa, contribuir con la calidad educativa, como se expuso, promueve que el alumnado alcance distintos objetivos en su trayecto conjunto a la materia, y que los recursos estén disponibles permite que puedan ser consultados en cualquier momento de manera ágil y segura.

WhatsApp

WhatsApp es el nombre de una aplicación que permite enviar y recibir mensajes instantáneos a través de un teléfono móvil (celular). El servicio no solo posibilita el intercambio de textos, sino también de audios, videos y fotografías. (Gardey, 2016)

Esta herramienta de naturaleza sencilla se encuentra dentro de los App Stores de cada teléfono inteligente, y permite la creación de un usuario relacionado al número telefónico de cada participante. Es una red de mensajería instantánea rápida, que permite enviar archivos de audio, lectura y video de manera sencilla. A su vez, posee facilidades como realizar videollamadas grupales y crear grupos con diferentes temáticas.

Por otro lado, se logra establecer grupos entre ayudantes y alumnos, lo que hace más interactivo la resolución de diferentes situaciones, desde dudas correspondiente al contenido teórico/práctico como organizacional del cuatrimestre.

Si bien esta plataforma es un medio de comunicación habitual para todos, con la pandemia se transformó en una herramienta indispensable. Siguiendo con la idea, dado el gran volumen de inscriptos que pueda haber. Para que los estudiantes tengan mayor contención cada grupo es dirigido por un ayudante, o mismo, por el profesor, y sirve para que puedan evacuar sus dudas, teniendo respuestas a sus consultas a la brevedad.

Además, en el transcurso de las entregas, tanto de trabajos prácticos como de parciales, los cuales eran realizados en el momento y debían ser entregados en el plazo de realización estimado, esta herramienta funciona como back up de entrega y/o para realizar un rápido reclamo de la información en caso de no recibirla en el campus virtual de la facultad. Esto mitigó de manera sencilla y eficaz, posibles futuros inconvenientes por entregas que nunca llegaron a destino, reduciendo al mínimo el margen de error de este apartado y dando tranquilidad en la cursada, tanto para el alumno como para el profesor.

Es interesante poner en tela de juicio este párrafo, que al estar en un entorno virtual, donde los canales de comunicación se vuelven tan fríos y rígidos, y donde existen diversos medios para garantizar una completa y eficaz solución a los problemas comunicacionales que se viven en la educación virtual. Es importante primero recalcar que si bien los modismos pueden diferir, la compostura el respeto, y la legitimación de autoridad deben ser expuestas para no perder de vista nuestros roles como educadores. Una comunicación simplista, transparente y clara hace realmente el cambio.

Respecto a las clases teóricas y prácticas

Dentro del currículo de una asignatura confeccionada esencialmente para ser llevada a cabo de manera presencial en las aulas de la universidad, la aparición de un factor externo que corrompió esa estabilidad delimitó ciertos aspectos. A medida que la pandemia se extendió, pudimos darnos cuenta que los modelos de enseñanza tradicionales son insuficientes para dar contención a los alumnos de una forma virtual, ya que carecen de herramientas didácticas donde estos puedan participar activamente, como es habitual realizarlo en el entorno cerrado de un salón de clases. Aspectos sobre la exposición, la presencia, y el reconocimiento de la legitimidad, son tópicos que se sostuvieron a la hora de convertir un programa presencial al mundo virtual.

A considerar y tener presente a la hora de elegir un aplicativo, es como este refleja el contenido que queremos exhibir. Cuando se está dando una clase presencial, la manera sencilla de responder frente a la clase, es a través de una pizarra y un marcador. Esto permite interactuar con el alumno, que de por sí, está en un ámbito de contención de aprendizaje y concentración. Al estar cada parte del acto, desde lugares distintos, los niveles de concentración pueden verse afectados por el contexto que lo rodea, ya sean un niño pequeño en la familia, una mascota, un lugar con mucho ruido, y demás. Frente a esta problemática, resolver primordialmente qué herramienta brinda una vía interactiva por la cual retener la atención del alumno sobre el material expuesto es de suma y vital importancia.

Para esto, muchas herramientas fueron sorteadas para decidir, de manera contundente, cómo transmitir el conocimiento a los alumnos. En efecto, para completar este proceso decisorio, primero debe hacerse un análisis sobre aquellos objetivos que deben estar presentes.

1. Accesibilidad. La accesibilidad es un requisito de extrema importancia, ya que refiere al hecho de cómo se puede acceder al curso. De esta manera nos planteamos una pregunta significativa. ¿Esta aplicación puede ser utilizada en cualquier medio digital? Dos respuestas se desprenden, y básicamente una implica la negación de la otra. El hecho se fundamenta en entender que no todos los alumnos tienen las mismas posibilidades o los mismos recursos, ya que existen escenarios donde interpretamos que pueden escasear. Un ejemplo es pensar acerca de si una familia tiene acceso a un teléfono inteligente, o solo a una computadora, los llamados “facilitadores”. De esta manera se considera que poder conectarnos a través de herramientas que puedan ser desarrolladas en medios digitales como tabletas, smartphones, desktops, laptops y hasta Smart TV contienen más poder y permiten un alcance superior para los usuarios.

2. Interacción. Este tópico enfrenta el hecho de la facilidad en la cual la relación alumno-docente se expone. Una plataforma debe complementar en tiempo real la conversación que puede surgir en el espacio del aula. Claramente la virtualidad trae consigo perjuicios como la constante caída de internet, de la aplicación y/o retrasos en la llegada del audio de ambas partes. Para esto, la pregunta que debemos hacernos es, ¿Tiene la aplicación los recursos suficientes para garantizar un eficaz feedback?

3. Complejidad. Un hecho que atañe a ambos lados de la moneda. Es claro que necesitamos docentes más creativos e innovadores que puedan adaptarse con rapidez al cambio constante en el que se embarca la educación. Pero también es interesante replantear que no todos los alumnos fluyen al ritmo del cambio. Una aplicación debe poder ser sencilla a su uso, interpretación y exposición, de manera que pueda ser tácticamente utilizada. Las preguntas a analizar frente a este tópico son, ¿Su utilización es sencilla e intuitiva?

4. Exposición. Este tópico incursiona en repensar la manera de expresar nuestro conocimiento. Cuando analizamos una herramienta, el sesgo está en utilizar lo conocido, pero, ¿Qué pasa si resulta que existen mejores vías de exposición? En sí, existen varias aplicaciones que sustentan desde lo visual la compartición de un archivo, de la pantalla del interlocutor y/o la audiovisión en general, lo que debemos cuestionarnos es si es la correcta en cuanto a la temática abordada. No hay que temer utilizar distintas herramientas en cuanto al desarrollo de las clases prácticas y/o teóricas, al contrario, nutre de diversidad el hecho de dar clases, y permite su correcta integración. Debemos tomar decisiones en base a la siguiente pregunta, ¿Esta herramienta permite comprender con facilidad las temáticas a exponer?

YouTube

Esta plataforma cuenta con un reproductor online basado en Flash, el formato desarrollado por Adobe Systems. Una de sus principales innovaciones fue la facilidad para visualizar videos en Streaming, es decir, sin necesidad de descargar el archivo a la computadora. Los usuarios, por lo tanto, pueden seleccionar qué video quieren ver y reproducirlo al instante. (Merino., 2019)

Se dictaron las clases de índole teórica en el herramental YouTube. A esta puede accederse desde un celular, una computadora, una consola de videojuegos o un televisor con tecnología Smart, este último ítem nos pareció un tanto influyente, ya que genera más opciones para el alumno. Sobre todo en un contexto pandémico donde en una familia puede haber dos o más personas recibiendo educación a distancia y no contar con una computadora para cada uno. A su vez, los usuarios que deseen acceder a las transmisiones en vivo, deben crearse un usuario dentro de la app, ya que el perfil en cuestión, puede privatizarse para mantener la seguridad.

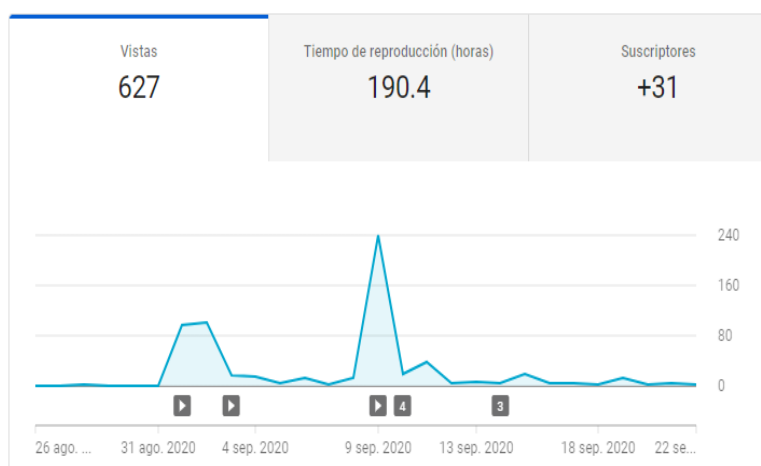
Al gestionar un canal de YouTube también nos encontramos con varias herramientas que nos permiten gestionar y tomar decisiones a la hora de planear las siguientes clases.

Studio YouTube es una extensión que nos brinda estadísticas relacionadas al rendimiento de nuestros videos, en cuanto al público que asistió a ellos, un conteo de los suscriptores, el alcance y la participación. Con estos datos, podemos repensar la manera de dictaminar las clases, haciendo foco en esos rasgos que presenten carencias.

Estadísticas del canal

Descripción general Alcance Participación Público

Tu canal recibió 627 vistas en los últimos 28 días

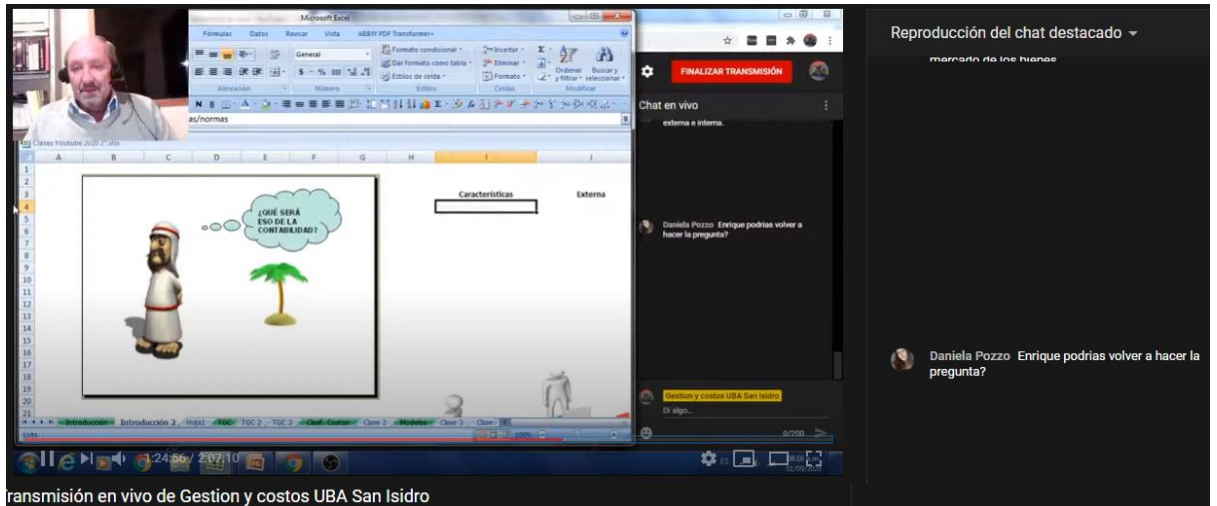


The screenshot shows the YouTube Studio interface. The main content area displays 'Estadísticas del canal' with tabs for 'Descripción general', 'Alcance', 'Participación', and 'Público'. The 'Participación' tab is active, showing:

- Tiempo de reproducción (horas): 190.4 (↑ 561%)
- Duración promedio de una vista: 18:13 (↑ 277%)

A line chart below shows the trend of average watch duration over time, with peaks corresponding to video uploads. The interface also includes a sidebar with navigation options like 'Panel', 'Videos', 'Listas de reproducción', 'Analytics', 'Comentarios', 'Subtítulos', 'Monetización', and 'Biblioteca de audio'.

Resulta sumamente útil para el correcto entendimiento de las actividades prácticas, ya que, si bien se sobreentiende que los alumnos no disponen del mismo poder de concentración al visualizar un video virtual que al presenciar una clase, son grandes herramienta que se pone a su disposición para ayudarlos a estar mejor preparados frente a los parciales, dándoles la posibilidad de rever los temas con los cuales tuvieron dudas, pudiendo así solventarlas. Y en donde si el profesor brinda clases de apoyo previos al

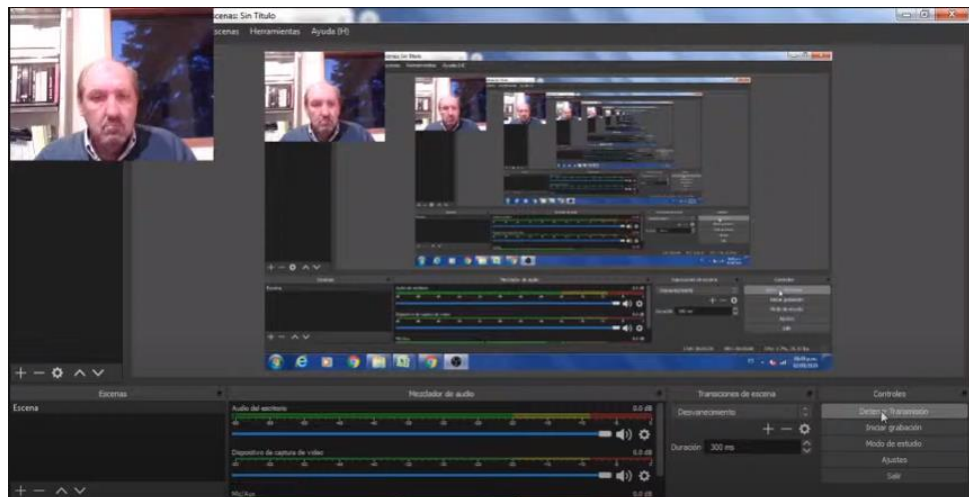


examen, estarán orientadas a dudas más certeras y no tan genéricas como la resolución de partes prácticas.

OBS (Open Broadcaster Software)

Este software OBS es una herramienta de libre uso, gratuita y completa en cuanto a la gran cantidad de opciones de transmisión disponibles. (Aulasoftwarelibre, 2020)

La herramienta también permite grabar videos donde, por ejemplo, se puede explicar un ejercicio. Con ella, el interlocutor puede compartir su pestaña actual, o toda la pantalla. Además, permite generar un recuadro donde se puede visualizar al usuario que está transmitiendo la pantalla, con audio. Esta herramienta puede descargarse gratuitamente desde la página oficial de OBS.



ZOOM

Hablar de Zoom es hacer referencia a un servicio de videoconferencia basado en la nube. Gracias a esta plataforma se pueden efectuar reuniones virtuales tanto por vídeo, como usando solo audio. Todo esto ocurre en vivo. Sin embargo, también ofrece la opción de grabar esas sesiones para verlas luego.

Para formar parte de estas reuniones solo debes disponer de un ordenador, un móvil o una tablet, lo fundamental es que cuente con cámara y conexión a Internet. La aplicación utiliza dos servicios que son conocidos como Zoom Meeting y Zoom Room. (Antevenio, 2020)

Esta herramienta nos permitió, no solo poder dar clases de apoyo para los estudiantes que lo necesitaban, sino también poder verlos e interactuar. Es una herramienta sencilla, para poder crear un vínculo con el alumno, y su boom gracias a la pandemia, refuerza el hecho de que su comprensión y utilización es realmente intuitiva. Sin embargo el hecho de que debe contarse con una licencia, o en mejores palabras, una cuenta paga para poder transmitir sin interrupciones, hace que se vea perjudicada la calidad de la transmisión, siendo que cada 40 minutos, el encuentro es finalizado, y se debe volver a subir al mismo para continuar con las clases. De esta manera, puede surgir un fastidioso compromiso de tener que loguearse nuevamente, finalizando en perder el interés por parte de los usuarios.

Microsoft Teams

Microsoft Teams es un espacio de trabajo basado en chat de Office 365 diseñado para mejorar la comunicación y colaboración de los equipos de trabajo de las empresas, reforzando las funciones colaborativas de la plataforma en la nube, Office 365. (Softeng, 2017)

Los administradores primero crean un equipo y posteriormente los canales individuales. Para organizaciones grandes, pueden ser necesarios varios equipos y múltiples canales. Un cliente puede utilizar más de un equipo, lo que permite a los miembros acceder a varios equipos a través de una única interfaz. La mayor parte de las entradas se hace a través de mensajería instantánea, pero los usuarios pueden realizar también llamadas VoIP y videoconferencias. Con esto último Microsoft aumentó el límite máximo a 10,000 participantes en abril, en comparación con 5,000 previos. Los miembros pueden agregar a otros a una lista de “marcado rápido” o crear un grupo para una conferencia multiusuario. También hay una función de correo de voz. (Mendiola, 2020)

Microsoft teams nace como una solución a los problemas que enfrentan las grandes empresas a la hora de coordinar grandes equipos de trabajo, y así mejorar la productividad. En el contexto actual de la pandemia, y por consiguiente, la cuarentena que está trajo aparejada, se tornó una herramienta sumamente útil e indispensable para muchos profesores, de cursos numerosos debido a gran cantidad de participantes que permite simultáneamente, además de contar con un espacio para compartir archivos, tanto de texto como multimedia.

Un aspecto que destacar sobre esta plataforma de comunicación es que permite a los usuarios crear sus propios grupos internos, con lo cual le facilita al alumnado la creación de grupo para la realización de sus actividades extracurriculares, fomentando un espacio más ameno para ellos.

También permite la facilidad de grabar las clases sin tener que descargar un medio externo como OBS para poder hacerlo, algo que es realmente completo si contamos con la tarea de tener que instalar OBS, y ponerlo a funcionar. Con un botón, ya estás grabando la clase y el chat interactivo.

Skype

Skype llega como otra solución de interacción alumno-profesor. Esta herramienta, al igual que las demás, ayuda a poder conectarnos a través de videollamadas.

Skype es un software que permite que todo el mundo se comuniquen. Millones de personas y empresas ya usan Skype para hacer llamadas y videollamadas gratis individuales y grupales, enviar mensajes instantáneos y compartir archivos con otras personas que usan Skype. Puedes usar Skype en lo que mejor se adapte a tus necesidades: en tu teléfono móvil, PC o tableta. (Skype, 2020)

Skype llega en dos formatos, Empresarial y Skype Software. La distinción entre ambos es que uno está orientado a la calidad formal con la cual se puede establecer un encuentro, brindando herramientas del tipo profesional para poder administrarlo. En cambio, el segundo, tiende a ser de uso personal. Para ambos, se debe crear una cuenta en la aplicación para poder acceder al contenido.

Jitsi

Entre las herramientas destaca Jitsi Meet, una herramienta multiplataforma y gratuita que permite hacer videoconferencias grupales a través de Internet. No vas a necesitar instalar nada ni crearte una cuenta para utilizar Jitsi en tu navegador a través de su cliente web, y si utilizas móvil tiene aplicaciones para Android y para iOS, así como integración con Slack. (FM, 2020).

Jitsi es otra de las tantas aplicaciones que existen en el mercado para poder dictar encuentros entre personas de manera remota. Esta App, al igual que las demás, permite la creación de un encuentro entre distintos participantes, donde las funciones básicas están incluidas. Por una parte, esta app cuenta con varios facilitadores. En principio, no debes ser un usuario registrado para acceder a la misma, y también no cuenta con un número límite de participantes para acceder a las clases.

Es importante recalcar también, que todas estas aplicaciones nombradas cuentan con estrictas restricciones de seguridad, lo que permite que no cualquiera pueda acceder a las mismas, también ayuda a que se mantenga un correcto control y gestión sobre ellas.

A su vez, todas las apps permiten ingresar a los encuentros sin necesidad de tener descargadas las aplicaciones en el desktop o laptop (no aplica para los demás medios digitales).

Respecto a las Evaluaciones

Dentro de este apartado es importante reconocer que ya nombramos herramientas durante el desarrollo que utilizamos a la hora de consolidar un método evaluativo.

Pero para remarcar frente a la adversidad, una gran herramienta se presentó para solventar este asunto. "Google Forms" (Formularios de Google), es una aplicación que permite el desarrollo de variedad de documentos personales, como compartidos, donde el usuario o creador del archivo puede confeccionar un cuestionario para que sea completado por la audiencia buscada. Estos formularios permiten la creación de un cuestionario por partes, donde no solo se premia la conexión entre apartados que te permiten el desarrollo de este, sino múltiples opciones para responder, y una accesibilidad fácil, debido a que se puede acceder a través de cualquier Smartphone.

Frente al planteo de elegir un método que permitiese evaluar de manera integradora al alumno, esta app facilitó las herramientas para converger tanto el área teórica, como la práctica de la asignatura.

CamScanner

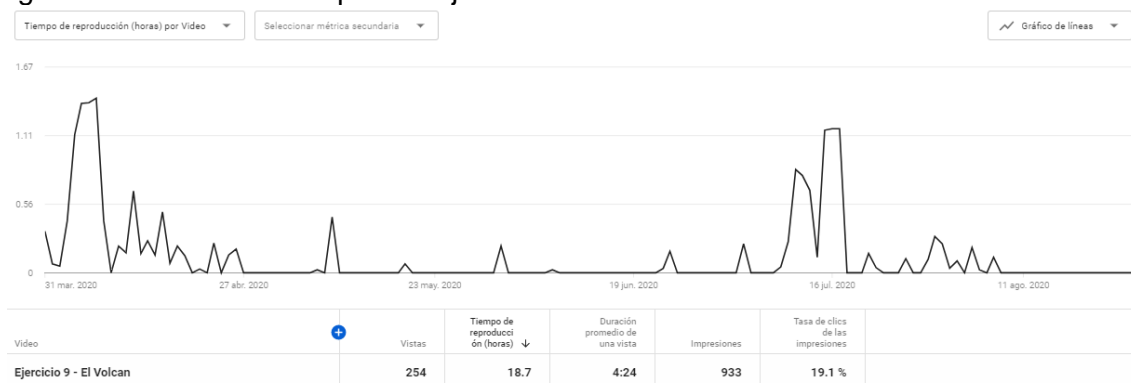
CamScanner permite guardar el PDF final o compartirlo vía email, Google Docs, Box.net, Evernote, iDisk o Dropbox. Si se opta por guardarla en la propia aplicación, CamScanner ofrece la posibilidad de añadir etiquetas al PDF como "Business", "Card", "Others" o "Book", para clasificarlo. En la pestaña de "Settings" también se puede programar el tamaño del PDF entre A5, A3, B4, B5, Letter o Executive, entre otros (Confidencial, 2012)

La utilización de la app CamScanner surgió ante el problemático método de entrega de los trabajos prácticos que tenían que realizar los alumnos, el mismo se basaba en tomar una foto al examen, descargarla en una computadora para luego copiarlo en un Word y, finalmente después de varios minutos desde que se tomó la foto, subirlo al campus. CamScanner permitió ahorrarles tiempo y disgustos a los alumnos debido a que podían sacarle una foto al trabajo práctico y transformarlo en formato PDF para luego subirlo directamente al campus. Nos pareció una herramienta muy útil que fue encontrada luego del feedback de los estudiantes sobre la modalidad original de entrega.

Experiencia

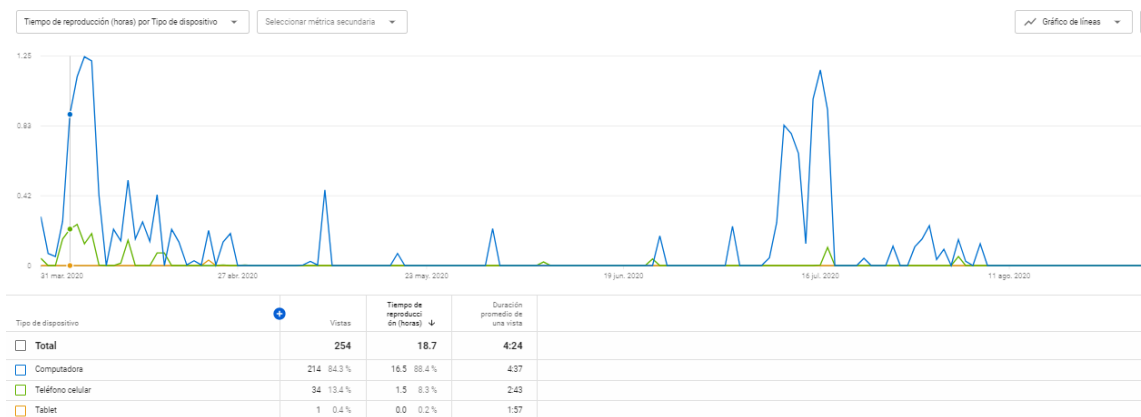
Como mencionamos y expusimos, YouTube tiene la ventaja de poseer herramientas diseñadas para hacer un seguimiento a las publicaciones, por ejemplo, nos permite ver cuándo y cuántas veces se reprodujo un determinado vídeo como así también saber del total de minutos del video cuanto tiempo es el que realmente se ve y el tipo de dispositivo que se usan para ver los videos

Imagen 1: Gráfico de líneas para el ejercicio N° 9 - El volcán - Visualizaciones



El cuadro nos permite ver que el ejercicio "El Volcán" fue visto 254, hubo un pico en la fecha de publicación y otro pico en la fecha donde se aproximaban las actividades exigidas por la facultad. También nos brinda la duración promedio de una visita, que en este caso es de 4:24 minutos de 8:16 que dura en su totalidad, esta información es de vital importancia para el armado de futuros videos, los mismos van a estar orientados a realizarse en un menor tiempo de duración pero con una mayor eficiencia en contenidos.

Imagen 2: Tipo de dispositivos usados para el video "El Volcán"



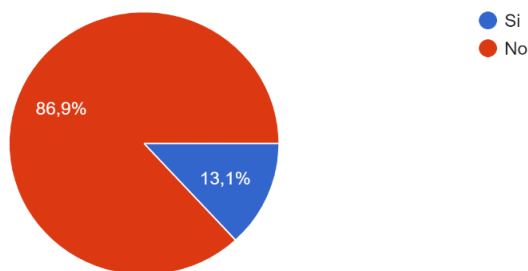
Una de las fortalezas que se mencionaron en la matriz de decisión fue la accesibilidad de esta plataforma y en la Imagen 2 se puede apreciar dicho enunciado. Del total de vistas, el 84,3% fue hecho por computadora mientras que el 13,4% fue hecho por teléfono y solo el 0,4% por tablet. En un marco de aislamiento social debemos poder llegar a la mayor cantidad de alumnos posibles y tratar, lo máximo que se pueda, de evitar que algún alumno quede fuera del sistema informático.

Por otra parte, más allá de nuestra experiencia como ayudantes de cátedra, consideramos importante conocer también la opinión de los alumnos acerca de esta modalidad virtual impuesta por la situación. Es por esto, que realizamos una breve encuesta en Google Forms para poder llegar a ellos. La misma fue respondida por 137 usuarios.

En la misma, recibimos respuestas de toda índole, lo que nos permite entender seriamente cuales son las carencias a las que nos enfrentamos.

¿Tuviste dificultad con el acceso a las clases?

137 respuestas



Si lo tuviste, indicar el porqué

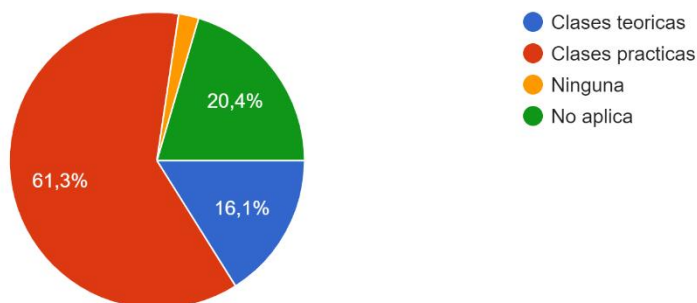
137 respuestas



Como expusimos, la gran dificultad del acceso a las clases virtuales sigue siendo una temática abordada con gran intensidad por los alumnos, no consiguiendo accesibilidad a las mismas. Esto puede darse por instancias económicas y/o sociales, algo en lo que debe trabajarse a futuro para garantizar una calidad educativa sin restricciones.

¿Con cuál de las siguientes opciones sentís que hubo mas falencia?

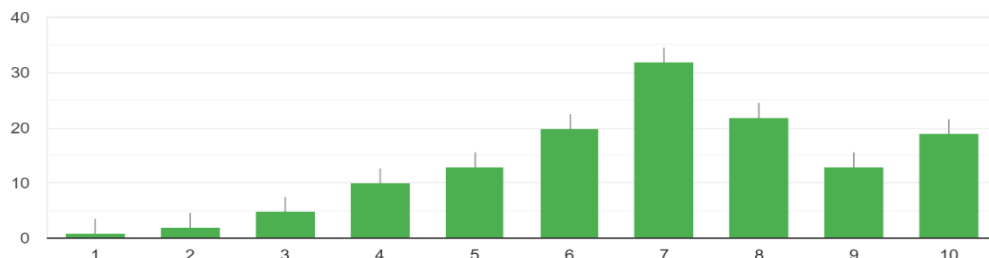
137 respuestas



A su vez, la temática abordada fue la adaptación e interacción que tuvieron con los profesores a lo largo de la cursada. Una escala del 1 al 10, para que los alumnos califiquen la adaptación de los profesores a esta nueva modalidad virtual. La encuesta arrojó una puntuación entre los 7 y 8 puntos, ya que consideran que se pudo completar el programa de las materias cursadas, pudieron lograr buena interacción con el profesor a lo largo del cuatrimestre y también remarcaron un buen nivel de asistencia de los profesores a las clases, lo que permitió que los alumnos se sientan más contenidos a pesar de las circunstancias.

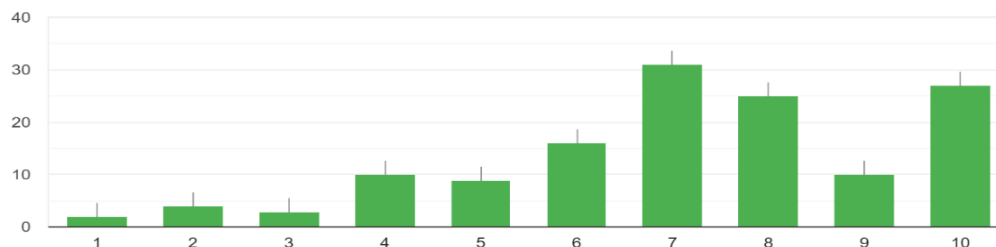
¿Sentiste que los profesores se adaptaron a la modalidad?

137 respuestas



¿Qué puntaje le otorgarías a la interacción con el profesor?

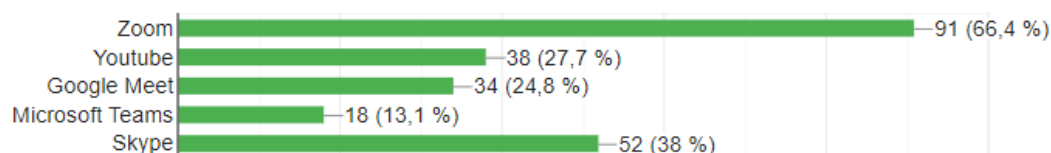
137 respuestas



En cuanto a las plataformas utilizadas para llevar a cabo las clases, dentro de un apartado donde se citaba una amplia variedad, las principales fueron Zoom, Skype y YouTube.

¿Qué herramientas crees que fueron mejores al implementar las clases?

137 respuestas



La encuesta nos indica que el 60% de los alumnos sostienen que las clases prácticas fueron las que sufrieron mayores falencias. Es por esto por lo que sostenemos la importancia de poder conectarnos con nuestros alumnos a través de las plataformas que mencionamos anteriormente en el desarrollo del informe, para así lograr mayor comunicación e interconexión con ellos y poder aprovechar las ventajas que estas herramientas nos dan en este nuevo contexto en el que nos vemos involucrados.

Conclusión

Frente a un cuatrimestre con grandes oscilaciones, pudimos identificar herramientas que sirvieron profundamente para repensar el dictado de la cursada. Si bien, aún existe un horizonte lejano en el ámbito de la educación virtual, es importante remarcar que todos los días surgen innovaciones apuntadas a mejorar la calidad y experiencia de los usuarios.

Todas las herramientas nombradas garanticen un cumplimiento de los 4 ingredientes de nuestra receta. Accesibilidad, Interacción, Complejidad y Exposición. Si bien algunas predominan sobre otras, tener una amplia gama de opciones que se adapten a nuestras ideas, nuestras clases y estándares permite mayor conexión. Es de elección última del docente a cargo tomar la decisión y llevarlas a cabo.

En el trasfondo de esta historia, nos encontramos los docentes, quienes todos los días aprendemos un poco más sobre cómo relacionarnos con las mismas. Cómo se menciona en el desarrollo, el docente debe estar atento a todos los cambios posibles, y debe estar dispuesto a re significarse en el momento 0 del cambio. Pero aún más importante, es que el fin de este trabajo es poder remarcar que las herramientas utilizadas no son un reemplazo o una facilitación a la hora de dar clases. Enfrentarse a un curso siempre es un reto, mantener el enfoque y el interés de los alumnos dentro de estas herramientas suele ser más difícil debido a la cantidad de distractores que existen. El docente entonces no debe olvidar que su capacidad y emoción brindada y puesta en marcha, es el condimento predominante en este plato, permitiéndole no solo transmitir esa pasión por la educación y por las temáticas a los alumnos, si no generando el juicio de valor en estos últimos, brindándoles herramientas para que aprendan y apliquen en diferentes situaciones de sus vidas.

Los cambios son constantes, y se viven día a día, las tendencias pasan, y vuelven de moda, pero la adaptación, resignificación y reactivación, son constantes que no deben olvidarse.

Reflexión

A continuación, recopilamos un cuento del conocido autor Julio Cortázar:

El diario a diario

Un señor toma el tranvía después de comprar el diario y ponérselo bajo el brazo. Media hora más tarde desciende con el mismo diario bajo el mismo brazo.

Pero ya no es el mismo diario, ahora es un montón de hojas impresas que el señor abandona en un banco de la plaza.

Apenas queda solo en el banco, el montón de hojas impresas se convierte otra vez en un diario, hasta que un muchacho lo ve, lo lee, y lo deja convertido en un montón de hojas impresas.

Apenas queda solo en el banco, el montón de hojas impresas se convierte otra vez en un diario, hasta que una anciana lo encuentra, lo lee, y lo deja convertido en un montón de hojas impresas. Luego se lo lleva a su casa y en el camino lo usa para empaquetar medio kilo de acelgas, que es para lo que sirven los diarios después de estas excitantes metamorfosis (Cortázar, 1962)

Así como el diario sufre una interesante metamorfosis desde el centro de su estructura y diseño, y categoría material, muchos trabajos hoy se ven sumidos en este camino al cambio, a la transformación de sus bases. La docencia no es la excepción. Generar docentes creyentes, innovadores, flexibles y creativos, que logren adaptarse a los abruptos cambios en los que nos sumergimos es esencial para lograr una educación de categoría. El punto de inflexión ya toma su lugar, es el momento de resignificar. Y así, como el diario se transforma, recicla, y desempeña un rol más, la educación también debe cumplir los requisitos desde un punto de vista valorable para poder seguir compartiendo experiencias. Esta resignificación, además, abarca caminos más amplios y mejores, permite con facilidad el acceso a que las personas interactúen y tengan un conocimiento y aprendizaje a través de herramientas especializadas en mejorarlo.

En toda crisis hay oportunidades y esta situación no fue la excepción, nos permitió poder expandir nuestro abanico de herramientas a la hora de dar clase y también enfrentarnos a un nuevo desafío, enseñar de forma virtual una materia preparada para ser presencial.

Bibliografía

Formulario de Google Forms. Recuperado el 16 de agosto de 2020, de https://docs.google.com/forms/d/1ui-F-eIV6nqnI04YZ19DsoyG_MVjBFfIXrWASEJ5voU/edit?usp=drive_web

Antevenio. (2020). Antevenio. Recuperado el 20 de agosto de 2020, de <https://www.antevenio.com/blog/2020/06/zoom/>

Aula Software. (2020). Aula Software. Recuperado el 06 de septiembre de 2020, de <https://aulasoftwarelibre.github.io/taller-de-obs-docs/what-is-obs/>

Confidencial. (2012). Confidencial. . Recuperado el 10 de agosto de 2020, de https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2012-05-30/camscanner-convierte-tu-smartphone-en-un-escaner-portatil_771280/

Cortázar, Julio F. (1962). "Historias de Cronopios y de Famas". Buenos Aires: Minotauro.

FM. XATAKA. (2020). Recuperado el 10 de agosto de 2020, de <https://www.xataka.com/basics/jitsi-meet-que-que-ofrece-como-usar-este-servicio-codigo-abierto-para-tus-videollamadas-masivas>

Gardey, A. Pérez Porto, J. Definicionde. . Recuperado el 10 de agosto de 2020, de <https://definicion.de/whatsapp/>

González, G. (2017). DefinicionABC. . Recuperado el 10 de agosto de 2020, de <https://www.definicionabc.com/tecnologia/app-play-store.php>

Mendiola, J. (2020). Digital Trends. Recuperado el 06 de septiembre de 2020, de <https://es.digitaltrends.com/computadoras/que-es-microsoft-teams/>

Perez Porto, J. Merino, M. (2019). Definicionde. . Recuperado el 10 de agosto de 2020, de <https://definicion.de/youtube/>

Molano, A. (2016). Sophia. Páginas 55-70.

Pérez Porto, J. Merino, M. (2018). Definicionde. . Recuperado el 10 de agosto de 2020, de <https://definicion.de/calidad-educativa/>

Sistemas. (2020). Sistemas. . Recuperado el 10 de agosto de 2020, de <https://sistemas.com/aplicacion.php>

(Skype, 2020) Skype. (2020). Skype. Recuperado el 06 de septiembre de 2020, de <https://support.skype.com/es/faq/FA6/que-es-skype>

Softeng. (2017). Softeng. . Recuperado el 06 de septiembre de 2020, de <https://www.softeng.es/es-es/blog/microsoft-teams-la-nueva-herramienta-de-colaboracion-de-office-365.html>

(WebSyllabus, 2020) Websyllabus. (2020). Websyllabus. Recuperado el 10 de agosto de 2020, de <https://websyllabus.org/>