

Educación a Distancia en la FCA - UNER

Octubre de 2020

Mediación virtual



educaciondistancia@fca.uner.edu.ar

01

Mediación Virtual

CONSIDERACIONES PREVIAS

Nos referimos con mediación virtual, a la adaptación necesaria e ineludible que se realiza de todos aquellos momentos y prácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, la virtualización de la comunicación con los alumnos, las instancias de evaluación, las clases de consulta, el desarrollo de trabajos prácticos, etc.

La definición de la/s herramienta/s de mediación virtual cobra una importancia primordial, dado que debe adaptarse a los objetivos de aprendizaje, que pueden estar referidos a contenidos, competencias y/o aptitudes. Para su elección surge la necesidad de considerar la relación entre prestaciones de la herramienta y la capacidad de explotación por parte del equipo docente de la mismas.

En las secciones siguientes, se exponen brevemente algunas herramientas de mediación virtual en las que se define, para cada una, qué son, para qué pueden utilizarse y se ponen a disposición tutoriales o materiales para su adopción.

Recordamos e insistimos en que no es la herramienta en sí lo que hace de la mediación virtual una instancia enriquecedora y fructífera, con capacidad de alcanzar los objetivos planteados, sino que es la forma en que el docente logra vincular estos objetivos con las prestaciones de una herramienta o de un conjunto de ellas.

Una última consideración merece el rol del estudiante en las instancias de enseñanza y aprendizaje mediadas por herramientas virtuales. Algunas herramientas resultan de fácil uso para los docentes, pero tediosas para los alumnos, y viceversa. Ocurre asimismo, que algunas propuestas docentes, que a priori podrían resultar apáticas para los estudiantes, resultan motivantes en instancias virtuales, a diferencia de lo que sería en la presencialidad. Se incentiva a los docentes adopten mecanismos de retroalimentación por parte de los alumnos, para hacer un seguimiento de las herramientas que mejor funcionan, producen mayor motivación y permiten alcanzar exitosamente los objetivos trazados.

02

Herramientas de GSuite

MEET

¿Qué es?

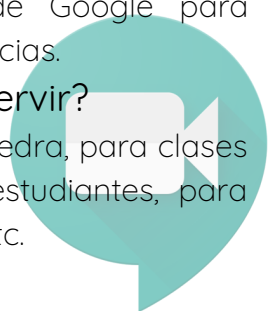
Es una aplicación de Google para realizar videoconferencias.

¿Para qué puede servir?

Para reuniones de cátedra, para clases sincrónicas con los estudiantes, para evaluaciones orales, etc.

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



DRIVE

¿Qué es?

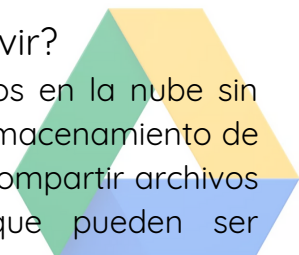
Es una aplicación de Google para almacenar archivos.

¿Para qué puede servir?

Para almacenar archivos en la nube sin ocupar espacio en el almacenamiento de la computadora, para compartir archivos con otros usuarios que pueden ser editados colaborativamente, etc.

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



CLASSROOM

¿Qué es?

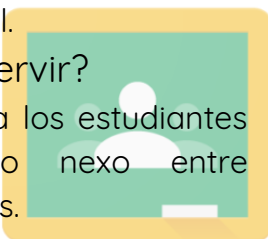
Es una aplicación de Google que funciona como servicio web educativo a modo de aula virtual.

¿Para qué puede servir?

Para asignar tareas a los estudiantes y evaluarlos. Como nexo entre docentes y estudiantes.

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



CALENDAR

¿Qué es?

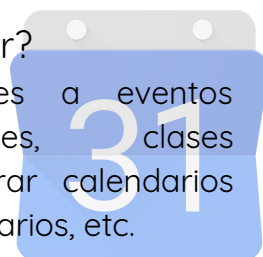
Es una aplicación de Google para agendar eventos.

¿Para qué puede servir?

Para enviar invitaciones a eventos (reuniones, exámenes, clases sincrónicas), para generar calendarios comunes entre varios usuarios, etc.

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



02

Herramientas de GSuite

FORMULARIOS

¿Qué es?

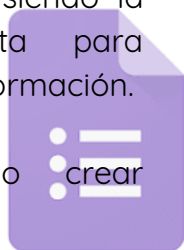
Es una aplicación de Google para realizar formularios y encuestas y así adquirir estadísticas sobre la opinión de un grupo de personas, siendo la más práctica herramienta para recabar cualquier tipo de información.

¿Para qué puede servir?

Para crear encuestas o crear cuestionarios calificables.

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



JAMBOARD

¿Qué es?

Es una aplicación de Google que funciona a modo de pizarra virtual.

¿Para qué puede servir?

Para hacer trazos explicativos sobre imágenes, para dibujar a mano alzada, etc.

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



YOUTUBE

¿Qué es?

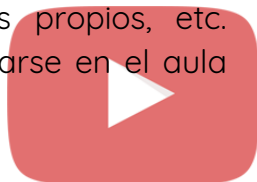
Es una aplicación de Google para subir videos a internet.

¿Para qué puede servir?

Para dejar disponible en la web videos de clases, videos educativos propios, etc. que luego pueden incrustarse en el aula virtual.

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



03 Videoconferencia y grabación de pantalla

JITSI MEET

¿Qué es?

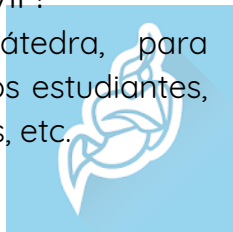
Es una plataforma para realizar videoconferencias.

¿Para qué puede servir?

Para reuniones de cátedra, para clases sincrónicas con los estudiantes, para evaluaciones orales, etc.

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



OBS STUDIO

¿Qué es?

Es un software de grabación de pantalla y transmisión en directo a través de redes.

¿Para qué puede servir?

Para grabar reuniones y clases, realizar encuentros sincrónicos masivos vía YouTube o Facebook..

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



SHOWMORE

¿Qué es?

Es software de grabación de pantalla.

¿Para qué puede servir?

Para grabar reuniones y clases, mesas de exámenes, demostración de uso de software, etc.

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



04 Campus UNER Moodle

¿Qué es?

Es una plataforma en donde se pueden generar aulas virtuales, interactuar con los alumnos, realizar seguimiento y evaluación, etc.

¿Para qué puede servir?

Actualmente es la herramienta de soporte principal de la UNER para el dictado de clases virtuales, en contextos de emergencia y para el apoyo a la presencialidad.

¿Cómo se usa?

A continuación listamos contenidos creados en el marco de Webinars ofrecidos a los docentes de la FCA.

Gestionando un Curso en Moodle

Un curso en Moodle es un área en donde un docente puede añadir recursos y actividades para que sus estudiantes las completen. Puede ser una simple página con documentos descargables, o puede ser un conjunto complejo de tareas en donde el aprendizaje progresa mediante interacciones. El progreso puede monitorearse en varias formas.

El profesor del curso tiene control por sobre el diseño de la portada y puede cambiarla en cualquier momento.

Los estudiantes pueden ser matriculados manualmente por el docente, automáticamente por el administrador, o se les puede permitir inscribirse a ellos mismos. Los estudiantes también pueden ser añadidos a grupos si necesitan estar separados en clases que comparten el mismo curso o si se deben diferenciar las tareas que realizarán.

El calificador - [Link a tutorial 1](#) - [Link a tutorial 2](#)

Copia de Seguridad - [Link a tutorial](#)



04

Campus UNER Moodle- RECURSOS

Un recurso es un objeto que un docente puede usar para asistir el aprendizaje, como un archivo o un enlace. Moodle soporta un rango amplio de recursos que los profesores pueden añadir a las secciones del curso. En el modo edición, un profesor puede añadir recursos a través de el enlace para 'Añadir una actividad o recurso'. Los recursos aparecen como un enlace único con un ícono enfrente que representa el tipo de recurso:

- [Archivo](#) - una imagen, un documento PDF, una hoja de cálculo, un archivo de sonido, un archivo de video.
- [Carpeta](#) - las carpetas ayudan a organizar los ficheros. Las carpetas pueden contener otras carpetas.
- [Etiqueta](#) - que pueden ser unas pocas palabras o una imagen para separar recursos y actividades en un tema o una lección aunque también pueden ser descripciones largas o instrucciones para las actividades.
- [Libro](#) - Recursos multi-página con aspecto similar a un libro. Los maestros pueden exportar sus Libros como paquete IMS (el administrador debe permitir que el rol de maestro pueda exportar IMS)
- [Página](#) - el alumno ve una página navegable y simple que el profesor crea con un robusto editor de html.
- [URL](#) - puede enviar al alumno a cualquier lugar a través del navegador. Flickr, Youtube, Wikipedia o esta página de Moodle Docs son ejemplos perfectos.

Recursos de moodle (Archivos, Carpetas, Etiquetas, Página, Libro, Inserción de video de YouTube en el aula, URL,) - [Link a tutorial](#)



04

Campus UNER Moodle- ACTIVIDAD

Una actividad es un nombre general para un grupo de características en un curso Moodle. Usualmente una actividad es algo que un estudiante hará, que interactúa con otros estudiantes o con el docente.

En la terminología de Moodle, una Actividad, como por ejemplo, Foro o Cuestionario, significa propiamente algo a lo que los estudiantes pueden contribuir directamente, y a menudo es contrastada con un recurso, como por ejemplo un archivo o una página, el cual es presentado por el profesor a los alumnos.

Tareas

Les permite a los maestros calificar y hacer comentarios sobre archivos subidos y tareas creadas en línea y fuera de línea.

[Link a tutorial](#)

Foro

Les permite a los participantes tener discusiones asincrónicas.

Foros calificables - [Link a tutorial](#)

Taller

Habilita la evaluación por pares.

Taller - [Link a tutorial](#)

Cuestionario

Le permite al docente diseñar y armar cuestionarios, que pueden ser calificados automáticamente o se puede dar retroalimentación o mostrar las respuestas correctas. Existen varios formatos de preguntas: Opción múltiple, respuesta corta, respuesta numérica, de emparejamiento, pregunta anidada (combina opción múltiple, respuesta corta y respuesta numérica), etc.

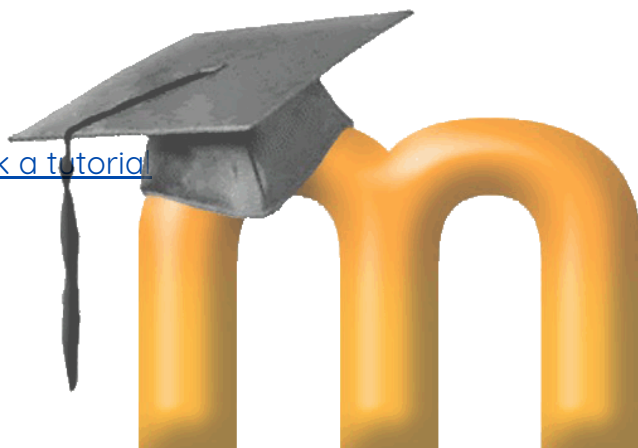
Configuración de Cuestionarios - [Link a tutorial](#)

Banco de preguntas y categorías - [Link a tutorial](#)

Tipos de Preguntas - [Link a tutorial](#)

Editor online de preguntas Anidadas - [Link a tutorial](#)

Excepciones de usuario y grupo en cuestionarios - [Link a tutorial](#)



04

Campus UNER Moodle- ACTIVIDAD

Contenido interactivo

El contenido interactivo es aquel que permite la interacción con el usuario en tiempo real. La interactividad aporta el dinamismo y el poder persuasivo de una interacción en persona a el video o conjunto de imágenes que se están reproduciendo.

H5P para Moodle permite crear contenidos multimedia interactivos de varios tipos. Cuestionarios, vídeos, gamificación o juegos, entre otros, pueden ser desarrollados en H5P en Moodle y publicarlos para una mejor experiencia del aprendizaje.

Contenido interactivo - [Link a tutorial 1](#) - [Link a tutorial 2](#)

Puede consultarse también la [lista de reproducción](#) de los tutoriales de la Universidad Rey Juan Carlos.



05

Transmisión de video

DROIDCAM

¿Qué es?

Es una aplicación capaz de conectar nuestro Smartphone al ordenador mediante una conexión inalámbrica y permitirnos utilizarlo como una webcam.

¿Para qué puede servir?

Sirve para reemplazar la necesidad de una webcam con un dispositivo Android (Smartphone, Tablet, una cámara que ejecute Android) que cuente con una cámara. Nos permite transmitir videos en tiempo real

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



06 Edición de PDF



FOXIT READER

Es un programa de lectura y edición de archivos PDF. Destaca, principalmente, por lo poco que tarda en cargar este tipo de documentos, en lo cual supera incluso a Adobe Reader DC. También genera ficheros de tamaño muy reducido, cuenta con soporte multilingüe y dispone de licencia freeware, por lo que es gratis.

¿Qué es Foxit Reader y para qué sirve?

Se trata de un programa freeware, es decir, gratuito y de distribución libre, que sirve para abrir y realizar cambios en archivos en formato PDF. Para usarlo en este software, es necesario descargar la versión específica.

Sin embargo, Foxit Reader no es un simple lector de PDF. Además de abrir ese tipo de archivos, también brinda la posibilidad de rellenar formularios, agregar firmas electrónicas o subrayar texto. Incluso es posible convertir a texto el documento o realizar anotaciones en los márgenes, etc.

¿Cómo se usa?

[Acceda al video tutorial](#)



I LOVE PDF

¿Qué es y para qué sirve?

Herramientas online y completamente gratuitas para unir PDF, separar PDF, comprimir PDF, convertir documentos Office a PDF, PDF a JPG y JPG a PDF. No se necesita instalación.

¿Cómo se usa?

[Modificar y convertir PDF - Tutorial](#)

07 Edición de PDF

CANVA

Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, a partir de plantillas de diseños cargadas. Todo ello con unas herramientas simples pero muy efectivas.

Enlace: <https://www.canva.com/>
Tutorial Canva

Canva



I LOVE PDF

¿Qué es y para qué sirve?

Es un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas. Dispone de plantillas y galerías de imagen para hacer el trabajo más fácil, pero también permite insertar imágenes propias o externas, textos, audios de SoundCloud y Spotify, vídeos de Youtube, fotos de Flickr, Instagram, Facebook, etc.

Su lema es "No más contenidos feos". Las características principales son la animación, la interactividad y la integración de diferentes contenidos

Tutorial para crear contenido interactivo con Genially.

Enlace: www.genial.ly/es

06

Sitios y aplicativos web de utilidad

CANVA	www.canva.com	Plantillas de diseño gráfico.
POWTOON	www.powtoon.com	Creación de videos animados.
I LOVE PDF	www.ilovepdf.com	Modificar y convertir PDF - Video .
PIXABAY	www.pixabay.com	Banco de imágenes gratuitas.
FREEPIK	www.freepik.es	Banco de imágenes gratuitas.
DRAW.IO	www.draw.io	Creación de mapas conceptuales.
PADLET	www.padlet.com	Crear tableros de manera individual o colaborativa.
WETRANSFER	www.wetransfer.com	Enviar por correo electrónico archivos pesados
GREENSHOT	www.getgreenshot.org	Captura de pantalla, con opciones avanzadas de edición.
AVIDEMUX	www.foosshub.com/Avidemux.html	Editor de video gratuito.
AVOGADRO	www.avogadro.cc	Editor de moléculas y visualizador 3D.
AUDACITY	www.audacityteam.org	Grabador y editor de audio.
GENIALLY	www.genial.ly	Creación de infografías, presentaciones y contenido multimedial.