

# Guía didáctica para Escuelas del Futuro

## Hey! Inglés

Plataforma para el aprendizaje de inglés

Educación Primaria y Secundaria



**Hey!**

# Hey! Inglés

---

Plataforma  
para el aprendizaje de inglés

Educación Primaria y Secundaria

# Índice

<b>1. Presentación</b> .....	<b>4</b>
<b>2. Abordaje pedagógico</b> .....	<b>5</b>
2.1 Marco pedagógico y lineamientos.....	6
2.2. Modelo pedagógico para la innovación.....	8
2.3. Comunidades de aprendizaje.....	9
<b>3. Entorno digital: <i>Hey! Inglés.</i> Nivel primario y secundario</b> .....	<b>13</b>
3.1. Especificaciones técnicas para instalación.....	13
3.2. ¿Qué es <i>Hey! Inglés?</i> .....	13
3.3. Mapa del entorno .....	17
<b>4. Orientaciones para la implementación</b> .....	<b>18</b>
4.1. Implementación pedagógica del entorno.....	18
4.2. Dinámicas de trabajo y agrupamientos.....	34
4.3. Matriz de seguimiento del trabajo de los alumnos.....	36
<b>5. Bibliografía</b> .....	<b>37</b>

# 1. Presentación

**Hey! Inglés**, es un entorno virtual para la enseñanza de inglés que permite el aprendizaje y la práctica de las habilidades del idioma con enfoque en las cuatro destrezas: habla y pronunciación, lectura, escritura, gramática. Es una de las líneas de implementación del proyecto Escuelas del Futuro para nivel primario y secundario.



# 2. Abordaje pedagógico

**Escuelas del Futuro es una propuesta pedagógica innovadora e integral que ofrece a los/las estudiantes nuevas oportunidades de aprendizaje a través de una diversidad de tecnología digital emergente; un puente a la construcción del futuro.**

**Escuelas del Futuro** es un proyecto del Ministerio de Educación y Deportes de la Nación (MEyD) orientado a construir una educación de calidad que garantice los aprendizajes que los/las estudiantes necesitan para su desarrollo y formación integral a lo largo de toda su vida.

La propuesta busca dar respuestas a un contexto de cambio permanente, en el cual las habilidades relacionadas con las tecnologías digitales se han convertido en unas de las más valoradas para el desarrollo, la integración social y la construcción del conocimiento. Además, ciertos recursos digitales pueden facilitar y ampliar las posibilidades de aprendizaje, aunque esto requiere no sólo la integración de tecnología, sino de prácticas innovadoras que construyan un nuevo modelo educativo.

Este proyecto busca propiciar la alfabetización digital de los/las estudiantes, a través de la integración de áreas de conocimiento emergentes, como la programación y la robótica, y facilitar recursos digitales y propuestas pedagógicas, que favorezcan el aprendizaje de campos tradicionales del saber, como las ciencias naturales y las lenguas extranjeras.



María Florencia Ripani, Directora de Educación Digital y Contenidos, presenta el proyecto Escuelas del Futuro.

<http://www.educacion.gob.ar/escuelas-del-futuro>

## Escuelas del futuro

### 2.1. Marco pedagógico y lineamientos

El proyecto **Escuelas del Futuro** se enmarca en las políticas de promoción de la innovación y la calidad educativa desarrolladas por el MEyD dentro del Plan estratégico nacional Argentina Enseña y Aprende

[https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/plan\\_estragico\\_y\\_matriz\\_v9.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/plan_estragico_y_matriz_v9.pdf) y el Plan Nacional Integral de Educación Digital (PLANIED)

<http://planied.educ.ar>, que busca integrar cultura digital en la comunidad educativa. Se recomienda que en todos los materiales del proyecto se tomen en cuenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Organización de las Naciones Unidas.



**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

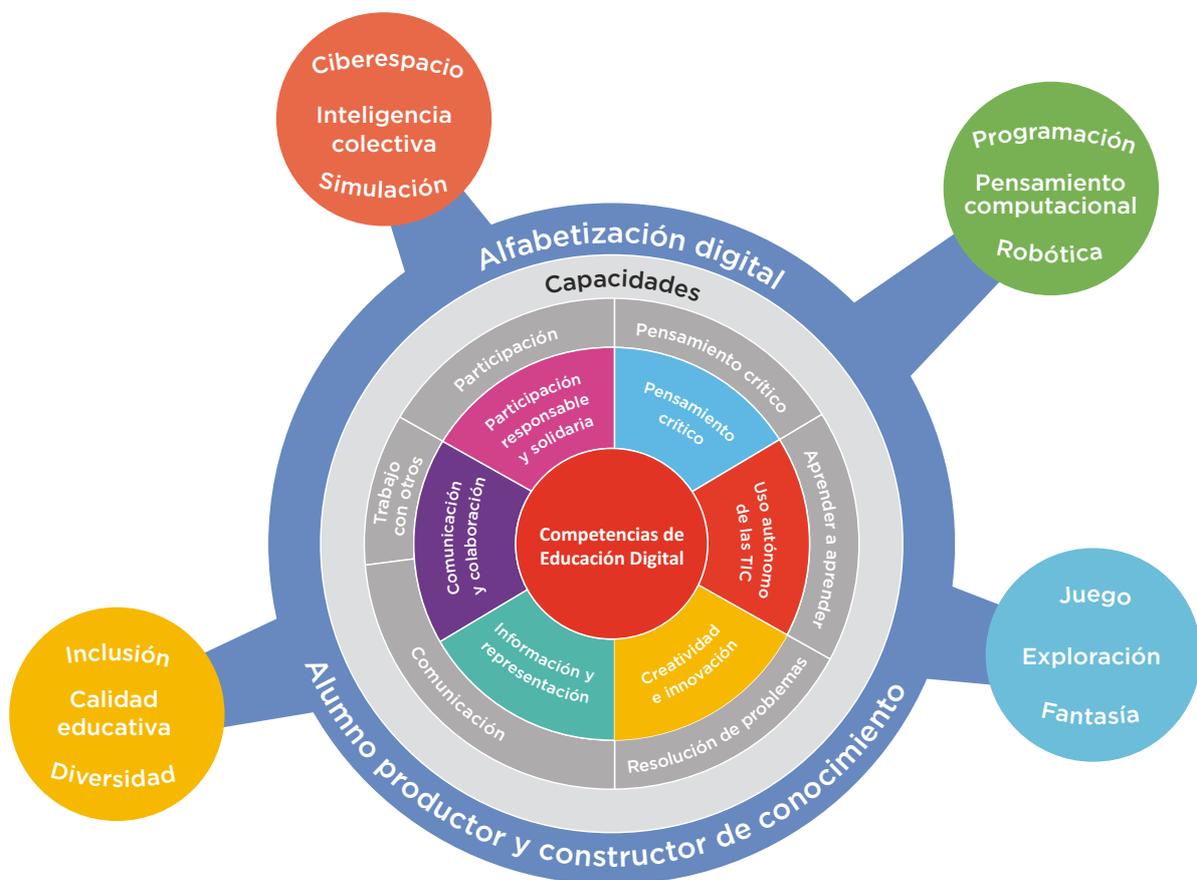
17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

<http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

# Escuelas del futuro

## 2.1.1. Capacidades y competencias de educación digital

La propuesta pedagógica está orientada a la alfabetización digital, centrada en el aprendizaje de competencias y saberes necesarios para la integración en la cultura digital y la sociedad del futuro.



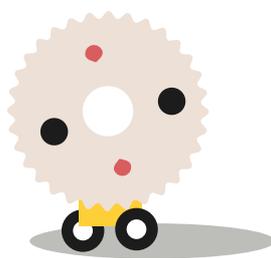
## Escuelas del futuro

### 2.2. Modelo pedagógico para la innovación

**Escuelas del Futuro** propone construir un modelo pedagógico innovador, que permita a los/las estudiantes disfrutar de la construcción de su aprendizaje, en un marco de creatividad, exploración y colaboración, en contacto con una variedad de soluciones tecnológicas. Se trata de darles los recursos que les permitan resolver problemas, crear oportunidades y cambiar el mundo; para afrontar la aventura del aprender con las habilidades que necesitan para construir el futuro.

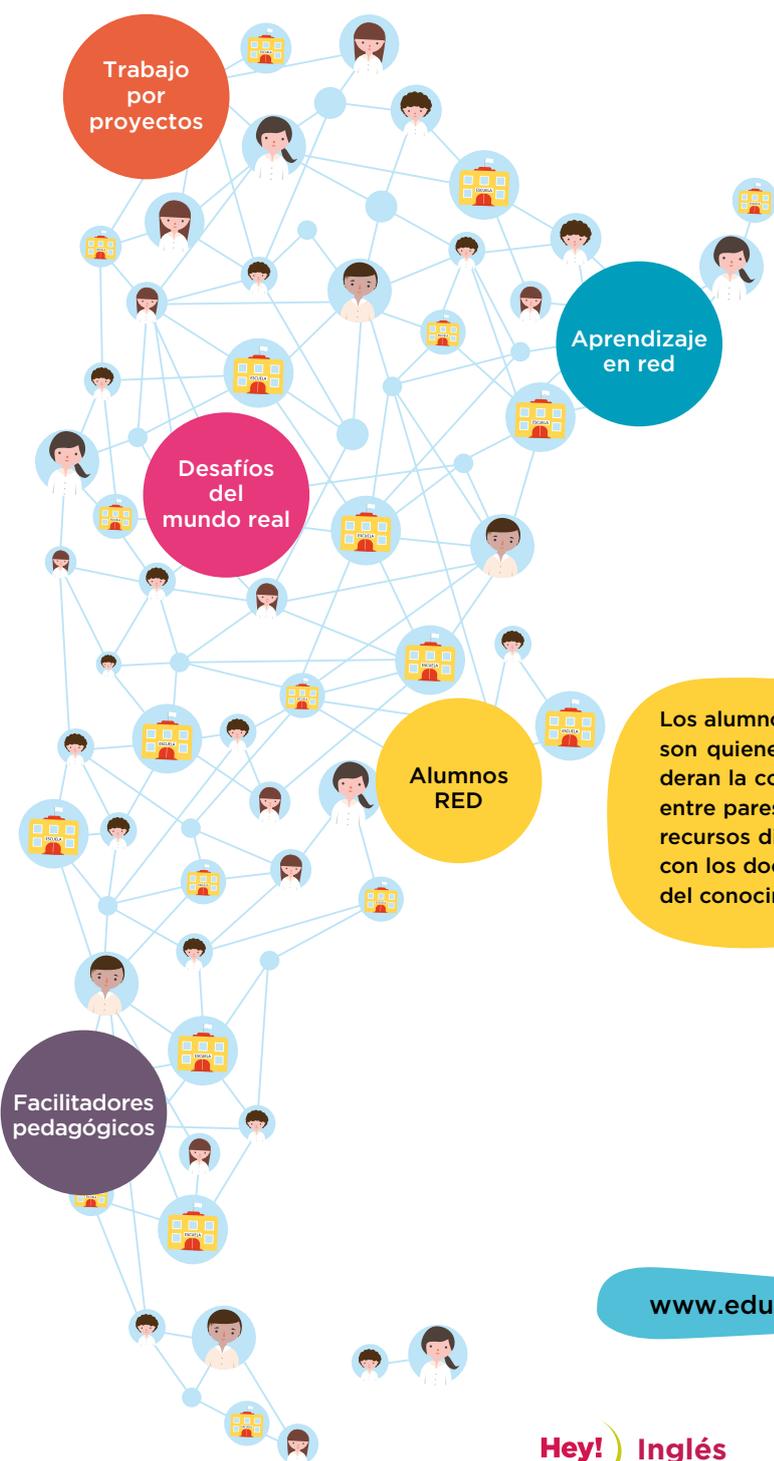
El proyecto busca abordar la innovación pedagógica en el marco de la cultura digital, con nuevas estrategias para la construcción de saberes. Esta idea se sustenta en nuevas dinámicas de trabajo que impliquen al estudiante como protagonista y constructor de conocimiento y al docente como mediador y guía, que facilite los procesos de aprendizaje promoviendo el respeto en un marco de igualdad de oportunidades y posibilidades. Se pone énfasis en que los/las estudiantes conozcan y comprendan cómo funcionan los sistemas digitales, evitando las repeticiones de rutinas mecánicas y el uso meramente instrumental de la tecnología.

Se propone el aprendizaje sobre la base de proyectos —con actividades que favorezcan la resolución de problemas— que potencie situaciones de la vida cotidiana y del mundo real y que preparen a los/las estudiantes para entender mejor el mundo y posibilitar su capacidad para transformarlo. De este modo se busca el rol activo de los/las estudiantes, en una dimensión participativa, colaborativa y en red, que lo incluya en la planificación de las actividades junto con sus docentes, teniendo en cuenta sus intereses, su contexto sociocultural y la comunidad educativa a la que pertenecen.



### 2.3. Comunidades de aprendizaje

En un mundo en el cual la colaboración es uno de los valores fundamentales, se propone la integración de los recursos tecnológicos a través de redes, que generen relaciones de cooperación y aprendizaje entre pares: entre docentes, entre alumnos y entre comunidades educativas. En este sentido, se promueve el trabajo en equipo, en colaboración y en red, en un ambiente de respeto y valoración de la diversidad.



#### ● Redes intra-escolares

- Alumnos red + docentes
- Aprendizaje entre pares
- Integración entre grados/años

#### ● Redes inter-escolares

- Intercambio de experiencias
- Promoción de buenas prácticas
- Comunidades virtuales de aprendizaje



Los alumnos RED (Referentes de Educación Digital) son quienes por sus propios intereses y deseos, lideran la construcción de proyectos y el aprendizaje entre pares. A partir de su habilidad para el uso de recursos digitales, construyen una relación solidaria con los docentes, para facilitar su rol de animadores del conocimiento.



Mesa de ayuda

0800-444-1115

[escuelasdelfuturo@educacion.gob.ar](mailto:escuelasdelfuturo@educacion.gob.ar)



[www.educacion.gob.ar/escuelas-del-futuro](http://www.educacion.gob.ar/escuelas-del-futuro)

## Escuelas del futuro

Se propone el trabajo en redes intraescolares con actividades intensivas en un grado/año, que se denomina “núcleo”, y que compartirá sus experiencias a través de actividades de sensibilización con otros grados/años, que se denominan “nodos”, en el marco de comunidades de aprendizaje.

Esta propuesta también incluye la formación de redes extraescolares, que permitan el intercambio de experiencias y la promoción de buenas prácticas, así como la creación de comunidades virtuales de aprendizaje.

**Todas las propuestas que se presentan en el marco de esta guía didáctica son sugerencias que orientan la labor docente.**

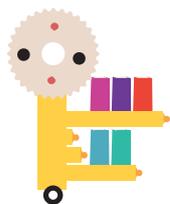
**Estos materiales han sido desarrollados de forma tal que puedan adaptarse a los diversos contextos. Es el docente como líder de su grupo y conocedor de los intereses y necesidades de sus alumnos, quien escoge cuáles utilizar, hace las adaptaciones necesarias y/o define su pertinencia.**

## Escuelas del futuro

### Competencias de la educación digital

Vinculación del entorno en línea y las competencias de educación digital:

<b>Creatividad e innovación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación e integración de prácticas culturales emergentes que enriquecen los modos habituales de producción para generar nuevas ideas, procesos o proyectos.</li><li>• Producción creativa singular y grupal.</li></ul>
<b>Comunicación y colaboración</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocimiento sobre el funcionamiento de una plataforma de formación virtual y sus posibilidades.</li><li>• Expresión en diversos formatos y estilos de comunicación digital, teniendo en cuenta el tipo de mensaje por construir y sus destinatarios.</li><li>• Valoración y participación en la construcción de saberes: se comparte y produce, en colaboración con otros, conocimientos, ideas y creaciones de diversa índole.</li></ul>
<b>Información y representación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valoración de las fuentes a través de un análisis complejo sobre el enunciador, el discurso presentado y su contexto.</li><li>• Organización, análisis, evaluación, síntesis, uso y reelaboración crítica de la información proveniente de diversas fuentes y medios.</li><li>• Comprensión de las características y la retórica de lo digital.</li><li>• Capacidad para la multitarea (focalizar en lo que se necesita en momentos adecuados realizando en paralelo diversas tareas) para abordar los múltiples requerimientos e información que se presenta.</li></ul>
<b>Participación responsable y solidaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso ético y responsable de datos de acceso (usuarios y claves personales).</li><li>• Valoración de la diversidad como ámbito de socialización y aprendizaje.</li><li>• Integración del ámbito local con el global en la construcción de una visión común que promueve el compromiso cívico.</li></ul>
<b>Pensamiento crítico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Resolución de problemas y toma de decisiones en la utilización de contenidos, aplicaciones y recursos digitales provistos.</li><li>• Planificación y organización de actividades y proyectos como estrategias para solucionar problemas. Selección, análisis e interpretación de datos.</li></ul>
<b>Uso autónomo de las TIC</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprensión sobre el funcionamiento de las TIC, incluyendo diversos sistemas, aplicaciones, redes y medios digitales.</li><li>• Selección y uso de herramientas de la plataforma adecuadas a las tareas requeridas.</li></ul>



## Escuelas del futuro

### Ejes de la educación digital

Vinculación del entorno en línea y los ejes de educación digital::

<b>Programación, pensamiento computacional y robótica</b>	Interpretación de un lenguaje y lógica computacional a través de diferentes símbolos y procedimientos..
<b>Ciberespacio, inteligencia colectiva, simulación</b>	Reconocimiento e integración en el espacio digital..
<b>Inclusión, calidad educativa y diversidad</b>	Participación activa en el aprendizaje y la alfabetización digital.
<b>Juego, exploración y fantasía</b>	Interacción con otros, exploración y apropiación de los entornos virtuales como recursos para construir subjetividad.

# 3. Entorno digital: *Hey! Inglés.* Nivel primario y secundario

## 3.1. Especificaciones técnicas para instalación

Es posible acceder a la plataforma desde:<sup>1</sup>

- Una computadora conectada a Internet utilizando cualquier navegador.
- Una tableta, a través de la aplicación (app) correspondiente que requiere descarga e instalación desde sus respectivas tiendas de aplicaciones (Apple Store o Play Store).

Se requiere un ancho de banda no menor a 5 Mbps o una infraestructura similar para su uso por parte de los alumnos y sus docentes.

Se recomienda utilizar para estas actividades el navegador web Chrome (<https://www.google.es/chrome>), o su versión libre Chromium (<http://chromium.woolyss.com/#windows>). Si los equipos utilizan Huayra, se recomienda descargar los navegadores desde el repositorio.

Para evitar que las páginas web visitadas carguen propagandas, se sugiere que el facilitador (en colaboración con el alumno red) instale la extensión Ublock (<https://goo.gl/OND6iK>) desde el navegador web Chrome o Chromium.

Por último, es necesario chequear que un reproductor de Flash se encuentre instalado en todas las netbooks y que esté habilitado para aceptar siempre las actualizaciones sugeridas. Si los equipos usan el sistema operativo Windows, se puede descargar gratuitamente del sitio de Adobe (<https://get.adobe.com/es/flashplayer/>). Si los equipos usan el sistema operativo Huayra, para instalarlo hay que seguir las instrucciones que se indican en <https://goo.gl/iydK5T>.

1. Para acceder a la plataforma es necesario poseer un usuario y contraseña. Los facilitadores recibirán estos datos en la capacitación. Luego, serán ellos los encargados de gestionar los accesos de los alumnos.

## Escuelas del futuro

### 3.2. ¿Qué es Hey! Inglés?

**Hey! Inglés** es un entorno virtual para la enseñanza de inglés que permite el aprendizaje y la práctica de las habilidades del idioma.

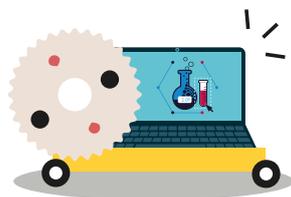
Este espacio, que funciona en parte como una red social para docentes y estudiantes, ofrece diferentes formas de interacción e intercambio al tiempo que brinda un contexto propicio para llevar adelante tareas que acompañen y complementen los procesos de enseñanza y aprendizaje.

#### 3.2.1. Perfiles y organización del entorno

La plataforma permite el ingreso con tres tipos de perfiles: administrador, profesor o alumno.<sup>2</sup> Según el perfil con el que se ingrese, la interfaz del entorno **Hey! Inglés** varía levemente al igual que las opciones y elementos que se muestran.

Todas las actividades que se desarrollan en la plataforma se organizan en:

- **Cursos:** constituyen el espacio virtual del aula. Son lugares privados donde docentes y alumnos pueden interactuar, intercambiar materiales, mensajes y tareas, entre otras posibilidades.
- **Grupos:** permiten conectarse e interactuar con otros usuarios del entorno digital. Es el espacio propicio para la creación de grupos de afinidad y para trabajar en las comunidades de aprendizaje tanto hacia el interior de la escuela —con los docentes y los alumnos de los grados/años núcleo y los grados/años nodo—, como fuera de ella con las otras instituciones que participan del proyecto Escuelas del Futuro.



2. Como esta guía analiza la plataforma desde un punto de vista pedagógico, priorizará la vista de usuario para el perfil de profesor por sobre las otras.

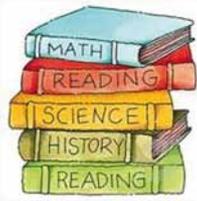
## Escuelas del futuro

### Elementos del curso

	<p>Cada docente puede generar sus propios cursos o participar de los diseñados por otros. Al crear un curso, la plataforma ofrece distintas posibilidades para personalizarlo y adecuarlo a los propósitos de enseñanza y según la función que se asigne a ese espacio virtual de trabajo con los alumnos.</p> <p>Los cursos se gestionan a través de nueve funcionalidades que se encuentran en el menú de la izquierda:</p>
 <b>Materiales</b>	<p>En esta sección deben crearse y/o incluirse todos los contenidos que formarán parte del curso. Los contenidos se organizan en carpetas. Hey! Inglés Idiomas a distancia permite diversos tipos y formatos de documentos: tareas, pruebas, cuestionarios, enlaces a páginas, Temas de discusión (foros) o álbumes multimedia.</p>
 <b>Actualizaciones</b>	<p>El medio más rápido de enviar anuncios breves a los alumnos. Puede ser un recordatorio, una tarea, una lectura o un evento, entre otros. Los usuarios verán estas actualizaciones en su página de inicio.</p>
 <b>Desempeño</b>	<p>Permite al docente realizar el seguimiento de las tareas y actividades de los alumnos dentro del entorno a partir de objetivos de aprendizajes y niveles de logro previamente establecidos.</p>
 <b>Libreta de calificaciones</b>	<p>Sección destinada a la gestión de las calificaciones. El docente puede personalizar y administrar las tareas a calificar, agregar comentarios y decidir si se muestran a los alumnos.</p>
 <b>Asistencia</b>	<p>El calendario permite al docente registrar la asistencia de los alumnos y a su vez compartir con ellos eventos, fechas de entrega de trabajos, entre otros.</p>
 <b>Miembros</b>	<p>Esta opción admite agregar o quitar miembros del curso y enviar mensajes a uno o varios participantes.</p>
 <b>Análisis estadístico</b>	<p>Este espacio reúne informes y gráficos generados a partir de los registros de actividad de los usuarios en el entorno (accesos, publicaciones, tiempos, etc.)</p>
 <b>Planeación de carga trabajo</b>	<p>Es posible personalizar la cantidad de tareas y plazos de entrega por estudiante. La <b>carga de trabajo</b> se mide por la cantidad de <b>elementos</b> (actividades, tareas) que se asignan.</p>

## Escuelas del futuro

### Elementos del grupo

 <p>▼ Opciones del grupo</p>	<p>El docente puede unirse a grupos existentes o crear nuevos grupos y personalizarlos de acuerdo a sus propósitos y a la función que le asignará a ese espacio virtual de encuentro e intercambio.</p> <p>Los grupos se gestionan a través de seis funcionalidades que se encuentran en el menú de la izquierda:</p>
 <b>Actualizaciones</b>	<p>Espacio para enviar mensajes breves al grupo. Útil para enviar avisos o recordatorios además de que permite subir archivos de texto o multimedia, enlaces y encuestas, entre otros.</p>
 <b>Temas de discusión</b>	<p>Sección destinada al intercambio y discusión de los miembros de un grupo (foros asincrónicos). Las conversaciones se organizan a partir de <b>temas</b>.</p>
 <b>Álbumes</b>	<p>Los <b>álbumes</b> permiten compartir fotografías y videos entre los miembros del grupo.</p>
 <b>Miembros (30)</b>	<p>Esta opción admite agregar o quitar miembros al creador del grupo y enviar mensajes a uno o varios participantes</p>
 <b>Recursos</b>	<p>Tanto el creador como los miembros del grupo pueden compartir desde carpetas completas con elementos (archivos, enlaces, tareas, cuestionarios, rúbricas, etc.) como alguno de estos elementos por separado. Interesante para compartir las propias creaciones con otros colegas.</p>
 <b>BigBlueButton Confer.</b>	<p>Posibilita el acceso a videoconferencias planificadas entre los miembros del grupo. Es una oportunidad para conectar aulas y equipos distantes, organizar reuniones de trabajo con colegas o invitar a especialistas a distancia.</p>

*Incorporar un entorno virtual, además de facilitar la colaboración entre pares, contribuye a formar a los alumnos en las competencias digitales necesarias para desempeñarse en la sociedad actual.*

### 3.3. Mapa del entorno

<b>Hey! Inglés</b>	<b>Inicio</b>	<p>Organizada en 3 secciones (como columnas), la pantalla de Inicio permite acceder a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• menú de funcionalidades propias del perfil (por ejemplo, el docente allí verá las <b>Actualizaciones, Asistencias, Miembros, Desempeño</b>, etc.,</li> <li>• actividad reciente dentro del entorno,</li> <li>• información del calendario: recordatorios y actividades próximas.</li> </ul>
	<b>Cursos</b>	<p>Acceso a todos los <b>Cursos</b> disponibles y la opción de crear nuevos cursos propios. Al seleccionar uno, se despliegan en el menú izquierdo todas las funcionalidades asociadas al curso, que variarán según se participe como miembro o como creador.</p>
	<b>Grupos</b>	<p>Acceso a todos los <b>Grupos</b> disponibles así como a la opción de crear uno propio. Al seleccionar uno, se despliegan en el menú izquierdo todas las funcionalidades asociadas al grupo, que variarán según se participe como miembro o como creador.</p>
	<b>Recursos</b>	<p>Reúne todos los elementos guardados en el entorno como tareas, cuestionarios, archivos, enlaces, temas de discusión, páginas, rúbricas o medallas, entre otros.</p> <p>Están organizados en carpetas y se puede elegir con quién compartirlos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• recursos personales,</li> <li>• recursos públicos para toda la comunidad del entorno,</li> <li>• recursos compartidos en un determinado grupo.</li> </ul>

# 4. Orientaciones para la implementación

---

## 4.1. Implementación pedagógica del entorno

Una plataforma virtual es un espacio para habitar. Así como una escuela tiene su estructura edilicia organizada en aulas con pizarrón, bancos y sillas, un curso de una plataforma virtual es como un aula física en la que se dispone de todos los elementos para que tengan lugar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. A su vez, así como existen en el edificio escolar espacios de encuentro con otros docentes y alumnos fuera del aula, como la sala de profesores, el patio o el SUM; en este entorno disponemos del espacio de los **Grupos**. Para que el intercambio y el aprendizaje sucedan, tanto en el espacio físico de un aula, como en el espacio virtual de un curso, es necesario un docente que despliegue sus propuestas de enseñanza y unos alumnos dispuestos. De esta forma, por ejemplo, propiciar un intercambio a partir de un **Tema de discusión** requiere de estrategias didácticas específicas, similares a una consigna potente para que se produzca un debate grupal en clase, pero con la particularidad del registro escrito en solitario.

Disponer de un entorno virtual en la escuela, es una invitación tanto para los docentes como para los alumnos hacia el despliegue de otras habilidades que pueden enriquecer positivamente la experiencia escolar y la organización de la enseñanza.

El entorno es vasto y sus funcionalidades múltiples. A medida que le encontremos sentido como medio o vehículo para alcanzar determinado propósito de enseñanza, podremos ir haciendo propio el espacio. Es recomendable comenzar a conocerlo de a poco, con pequeñas tareas e incorporando paulatinamente el uso de todas sus funcionalidades.

A continuación se destacan **10 consideraciones pedagógicas**, expresadas en términos de posibilidades de acción que el entorno ofrece al docente.

## Escuelas del futuro

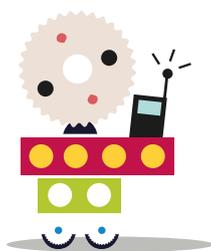
### 1. Tareas claras y disponibles para los alumnos en todo momento y lugar

La plataforma está diseñada para que el docente pueda publicar consignas de tareas para sus alumnos. Una tarea, además de tener un nombre y un breve texto que la identifique, puede estar acompañada de:

- archivos con una guía de trabajo o un material de lectura,
- enlaces, a modo de fuentes para una investigación,
- cualquier recurso que esté disponible en la sección Recursos, por ejemplo una galería de imágenes a las que hay que crearles un epígrafe o un cuestionario que diseñó y compartió un docente de otra escuela y que queremos proponer a los alumnos,
- un mensaje de audio o video grabado directamente en la plataforma para enriquecer las consignas con otros formatos.

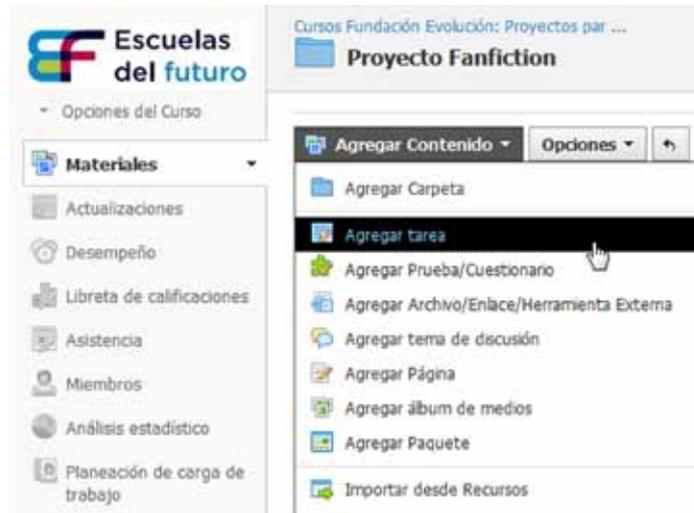
Cada vez que se crea una tarea se debe indicar la fecha de entrega, esto nos obliga a ser precisos con las indicaciones y contribuye a la organización escolar de los alumnos. También podemos definir categorías para organizar las tareas: por unidad temática, por modalidad (para el hogar, evaluación, para realizar en el aula) o por fecha.

De esta forma si un alumno faltó, si otro perdió la carpeta, si alguien no llegó a copiar la consigna, la tarea a realizar está disponible para todos en cualquier momento y lugar accediendo al entorno virtual.



### + ¿Cómo crear una tarea?

**PASO 1.** Para crear una tarea, se utiliza el botón “Agregar Contenido”, ubicado en la parte superior dentro de un curso. También se puede acceder al botón “Agregar materiales”, desde el interior de una carpeta.



Menú desplegable de los contenidos que pueden agregarse a un curso.

**PASO 2.** Completar los campos requeridos y guardar los cambios:

- Descripción (opcional).
- Fecha límite: Al consignar una fecha aquí, ésta se incluye en las áreas “Calendario del curso” y “Actividades próximas”.
- Habilitar entregas (📁): Hacer clic en el icono permite activar/desactivar la función.
- Alinear objetivos de aprendizaje (opcional). Los objetivos deben estar previamente definidos.
- Categoría: Establecer una categoría le permitirá calificar esta tarea en la libreta de calificaciones.

The image shows a screenshot of the 'Editar Tarea' form. The 'Nombre' field contains 'Momento 1: Elegir una de las historias originales acordadas en clase'. The 'Descripción' field contains the text: 'Chicos, recuerden que esta semana tienen que completar la encuesta "Historia original elegida" para elegir la historia con la que van a trabajar. ¡Estaré esperando sus envíos!'. Below the description, there are fields for 'Fecha límite' (05/6/17, 11:59PM), 'Categoría' (Trabajo en grupos), and 'Scale/Rubric' (Numérico). There are also 'Guardar Cambios' and 'Cancelar' buttons at the bottom.

Formulario para la creación y edición de una Tarea.

## Escuelas del futuro

### 2. Seguimiento de tareas y desempeño facilitado para el docente

La plataforma **Hey! Inglés** posee una cantidad de elementos y posibilidades para realizar el seguimiento, evaluación y comunicación de las calificaciones de los alumnos:

- **Visor de tareas** para ver fácilmente las tareas entregadas;
- **Libreta de calificaciones** para llevar un registro claro con posibilidad de añadir comentarios a las mismas a modo de devolución para el alumno;
- Espacio de **Desempeño** para visualizar la trayectoria global de cada alumno, sus accesos al entorno, sus calificaciones, etc.

#### ¿Cómo veo y corrijo las tareas entregadas?

**PASO 1.** Hacer clic en el enlace que indica la existencia de tareas sin calificar en la sección “Recordatorios” que está siempre visible en la parte derecha de la pantalla.



**Recordatorios**

1 entrega de tarea sin calificar  
1 publicación de tema de discusión sin calificar

**Actividades próximas** ·  [Agregar evento](#)

Lunes, 5 Junio, 2017

 Momento 1: Elegir una de las historias originales acordadas en clase 11:59 pm

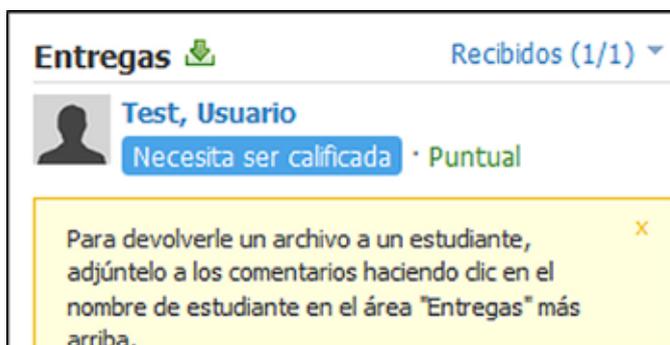
Viernes, 30 Junio, 2017

 Fanfiction: Grupo Harry Potter 11:59 pm

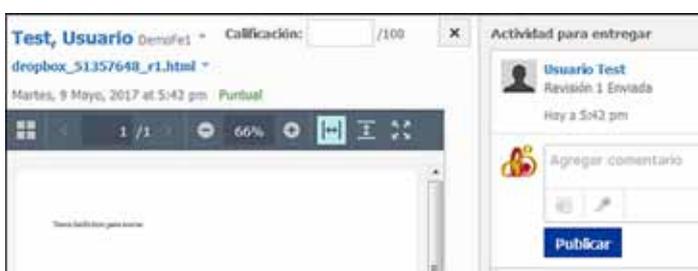
Sección “Recordatorios”  
y “Actividades próximas”.

## Escuelas del futuro

**PASO 2.** Se despliega una lista de los alumnos que enviaron tareas y una leyenda indica cuales están pendientes de calificación. Hacer clic en el enlace “Necesita ser calificada”.



**PASO 3.** Se accede al visor de tareas.



### El visor permite:

1. Establecer la calificación y dejar un comentario.

Ventana emergente para asignar calificación.



2. Ver el documento enviado y sobre el texto dibujar, tachar texto, descargarlo o imprimirlo.



Menú de opciones del visor de tareas y documentos.

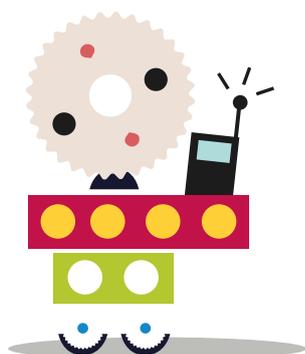
3. Agregar un comentario de texto o de voz y publicarlo para el alumno.

**PASO 4.** Hacer clic en “Guardar cambios” para devolver al alumno la tarea calificada o las anotaciones.

## Escuelas del futuro

### 3. Criterios de evaluación claros y calificaciones accesibles para los alumnos

Parte esencial de toda propuesta de enseñanza es comunicar a los alumnos qué se espera de ellos, qué aspectos se valorarán positivamente y de qué modo. El entorno facilita esta tarea permitiendo asociar una rúbrica de evaluación y definir la forma que adoptará la calificación. Una rúbrica se convierte en un recurso, reutilizable y que se puede compartir con otros colegas. También se pueden asociar objetivos de aprendizaje previamente estipulados con el programa o en el diseño curricular. Esta información se puede compartir con los alumnos.





### ¿Cómo se utiliza la libreta de calificaciones?

Se puede acceder a la función “Libreta de calificaciones”, ubicada en el menú de la izquierda de cada perfil de curso. Las tareas, pruebas o cuestionarios y temas de discusión pueden calificarse directamente en la libreta de calificaciones. Los estudiantes pueden ver sus calificaciones en la pestaña “Calificaciones” a medida que se publiquen.

En la libreta de calificaciones se muestran, de manera predeterminada, solo 25 elementos con calificación, de un período de evaluación. Si su curso abarca varios períodos de evaluación o si contiene más de 25 elementos con calificación, puede cambiar las vistas desde el menú desplegable, ubicado en la parte superior izquierda.

	Promedio General	Año Lectivo	Prueba de Inglés 100 pts.	Writing 85 pts.	Describe your 85 pts.
Schenkgi, Estudiante	62.58%	62.58%			
Gonzalez, Rosa	48.89%	48.89%			

Haciendo clic en el icono de la rueda  es posible:

**Edición en bloque:** permite ver tareas, pruebas/cuestionarios y temas de discusión con calificación en un curso determinado y editar o eliminar el nombre, la categoría, la puntuación máxima, la fecha límite, entre otras.

**Imprimir informes:** le permite imprimir un informe de calificaciones para cada alumno.

**Exportar:** descarga la libreta de calificaciones completa en formato .xls o .csv que puede abrirse en un programa de planillas de cálculo.

**Importar:** Si los elementos calificados en un curso son los mismos que los elementos calificados en otro curso, es posible importar calificaciones desde un archivo .xls o .csv.

	Promedio General	Año Lectivo	Prueba de Inglés 100 pts.	Writing 85 pts.	Describe your 85 pts.
Schenkgi, Estudiante	62.58%	62.58%	70	70	

Pantalla de la Libreta de calificaciones con el menú de opciones desplegado.

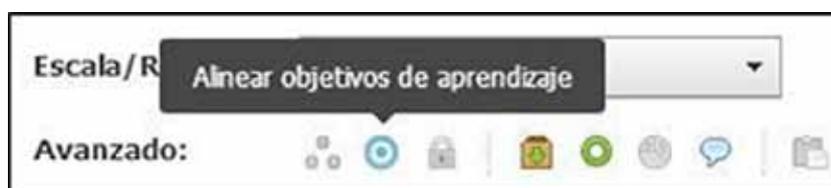
Bajo el título “Alineación de recursos” se explica brevemente cómo establecer una relación entre un recurso (tarea, cuestionario, etc) y unos objetivos de aprendizaje que pueden personalizarse o estar previamente definidos a nivel jurisdiccional o nacional.

## Escuelas del futuro



### ¿Cómo se puede alinear las tareas con objetivos de aprendizaje?

**PASO 1.** Cuando se agrega una tarea, archivo, vínculo, tema de discusión o página a un curso, se dispone de la opción de alinear los recursos con los objetivos de aprendizaje. De este modo, se indica que el recurso que se agrega coincide con los estándares elegidos. Para ello, haga clic en el icono “Alinear objetivo de aprendizaje”, que está en la parte inferior del formulario de una tarea.



Pantalla de la Libreta de calificaciones con el menú de opciones desplegado.

**PASO 2.** Seleccionar un objetivo previamente definido a nivel jurisdiccional o nacional o agregar un objetivo propio creado desde el menú recursos. Un objetivo se compone de un título y una descripción.



Pantalla del Menú Recursos/ Personal.

## Escuelas del futuro

### 4. Crear cuestionarios de forma rápida para relevar datos, opiniones o experiencias de los alumnos y que estos reciban retroalimentación inmediata

La posibilidad del entorno para crear pruebas o cuestionarios puede responder a diferentes propósitos de enseñanza. Algunos ejemplos:

- como instrumento para relevar ideas previas o información personal de cada alumno;
- como encuestas de opinión al finalizar una unidad didáctica, una salida de campo o el año escolar;
- como forma de propiciar que todos los alumnos expresen sus opiniones o experiencias sin exponerse a una consigna oral en clase;
- como autoevaluaciones parciales para que los alumnos puedan verificar la comprensión de conceptos obteniendo una retroalimentación inmediata.

Se crean desde la opción **Agregar Prueba / Cuestionario** donde se puede elegir el tipo de actividad: verdadero/ falso, opción múltiple, ordenamiento, completar espacios en blanco o simplemente de texto libre.

Además, en los cuestionarios puede personalizarse el tiempo que estará disponible para los alumnos, el límite de intentos y la posibilidad de reanudar el cuestionario en otra sesión, entre otras opciones. Las respuestas aparecen organizadas y accesibles.



## Escuelas del futuro

### ¿Cómo crear una prueba/cuestionario?

Seguir estos pasos para crear una prueba/cuestionario en línea para los alumnos:

**PASO 1.** Seleccionar el menú desplegable “Agregar materiales” y hacer clic en “Agregar prueba/cuestionario en línea”.

**PASO 2.** Completar el formulario de prueba/cuestionario.

- Hacer clic en el botón “Agregar pregunta” y seleccionar un tipo de pregunta del menú:

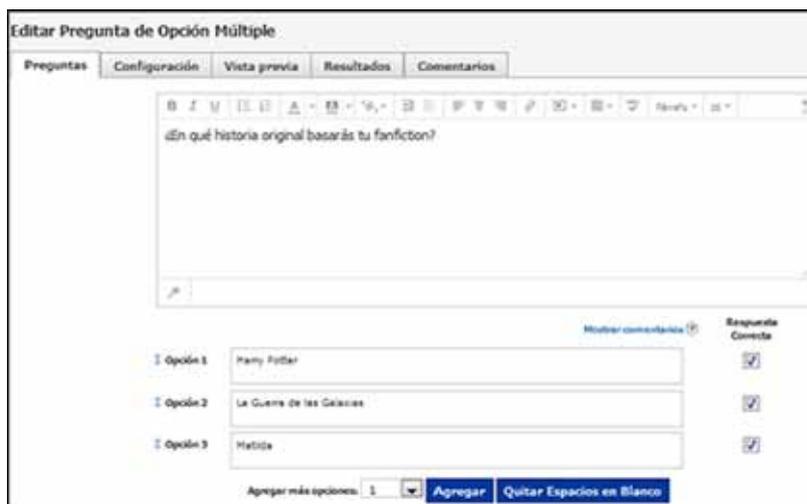
- Verdadero/Falso.
- Opción múltiple.
- Ordenamiento.
- Preguntas abiertas o de respuestas cortas.
- Complementación (Espacio en blanco).
- Correlación.

- Hacer clic en “Crear pregunta” para agregarla al cuestionario.

**PASO 3.** Establecer una fecha límite para incluir la prueba/cuestionario en las áreas “Calendario del curso” y “Actividades próximas”

**PASO 4.** Si se quiere que esta tarea/cuestionario aparezca en la libreta de calificaciones, debe seleccionar una categoría diferente de “sin calificar”.

**PASO 5.** Haga clic en “Crear”, para completar el procedimiento.



Formulario de edición de una pregunta

## Escuelas del futuro

### 5. Recursos multimedia al alcance de todos

Las imágenes, los videos, los audios pueden ser excelentes recursos para la enseñanza. Disponer de un espacio virtual compartido, al que todos los alumnos pueden acceder, deja habilitada esta posibilidad de una manera fluida y accesible. Los alumnos también pueden compartir sus propios hallazgos o producciones en estos formatos para que todos los participantes del curso puedan verlos y comentarlos.



### ¿Cómo crear un álbum multimedia?

**PASO 1.** En el menú desplegable “Agregar contenidos” seleccionar la opción “Agregar álbum de medios”

[Formulario para crear un álbum multimedia.](#)

**PASO 2.** Completar el título y la descripción y hacer clic para habilitar/deshabilitar las siguientes opciones:

- Publicado para estudiantes
- Comentarios habilitados
- Instructores y estudiantes pueden agregar elementos multimedia
- Copiar en cursos.

**PASO 3.** Hacer clic en “Crear” para completar el procedimiento.

Las fotos incorporadas se pueden recortar y rotar después de agregarlas. Se puede permitir incluir comentarios en cada elemento dentro de un álbum. Además, puede etiquetar a los usuarios en las fotos que cargue o permitir también que los estudiantes carguen y etiqueten los elementos multimedia.

Una vez creado el álbum multimedia, se pueden agregar diferentes tipos de elementos en cualquier momento, como si se tratara de una carpeta. Haga clic en “Adjuntar archivos para agregar multimedia desde el disco duro de su computadora. Para agregar elementos en otro momento, haga clic en el álbum multimedia y seleccione el botón “Agregar multimedia”.

Para editar un álbum multimedia o sus contenidos, seleccione el icono con forma de engranaje, ubicado en la esquina superior derecha del perfil del álbum multimedia.

## Escuelas del futuro

### 6. Otras formas de intercambio entre pares: escritos y asincrónicos

Es indispensable que el entorno virtual cuente con un espacio de intercambio y de reflexión por escrito, para ello, la plataforma cuenta con la opción **Temas de discusión**, donde es posible:

- Argumentar, compartir reflexiones y participar de discusiones durante el abordaje de determinados temas que despierten el interés de la comunidad.
- Generar instancias de consenso grupal frente a cuestiones que se resuelvan sobre la base de una serie de alternativas. Por una lado, el esfuerzo puesto en la producción escrita será mayor ante el desafío de lograr el consenso y por otro, la escritura permite asumir nuevos roles y escuchar otras voces que en forma oral no siempre logran imponerse en un grupo.
- Compartir experiencias personales enriquecidas con imágenes (anécdotas familiares, viajes) cuya lectura tenga sentido para el resto de los compañeros.
- Intercambiar conclusiones al finalizar la lectura de un libro o un material. En estos casos, para que el resultado no quede sólo en expresiones aisladas, es importante retomar la lectura de esas conclusiones individuales y propiciar el intercambio con alguna consigna.



### ¿Cómo crear un tema de discusión?

Cada tema de discusión consiste en una cadena de comentarios de modo que los alumnos pueden responder a cualquier publicación hecha por otro alumno. Estos comentarios también pueden ser moderados, lo que requiere de un administrador del curso (docente) que apruebe cada mensaje antes de ser publicado.

**PASO 1.** Seleccionar el menú desplegable “Agregar materiales” y hacer clic en “Agregar tema de discusión”.

**PASO 2.** Completar el formulario.

- Para que el tema de discusión aparezca en la entrada “Actividades próximas”, ingrese una **fecha límite**. Si no ingresa una fecha, podrá accederse al tema de discusión desde el índice de temas de discusión o la carpeta del curso.
- Para convertir el tema de discusión en un elemento con **calificación**, marcar la casilla de verificación “Calificación” y ajustar las preferencias de calificación seleccionando una escala creada anteriormente en “Escala”.

Formulario para crear o editar un tema de discusión.

**PASO 3.** Hacer clic en “Crear”, para completar el procedimiento.

## Escuelas del futuro

### 7. Aulas heterogéneas: personalizar tareas y carga de trabajo

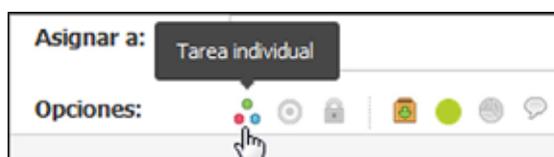
**Hey! Inglés** prevé que las tareas puedan asignarse a un alumno o a un grupo en particular, con requisitos de aprobación específicos. Por otra parte, a partir de la funcionalidad que denominada **Planeación de carga de trabajo** es posible ver y administrar fácilmente la cantidad de actividades asignadas a cada alumno, las ya realizadas y las entregas pendientes. Esta información puede ser útil para tomar decisiones respecto a la cantidad e intensidad de tareas que se proponen a los alumnos.

Esta posibilidad de personalización permite atender a alumnos que siguen un currículum adaptado, a aquellos que tengan que realizar alguna tarea de recuperación o profundización o a los que estén ausentes por un largo período de tiempo.



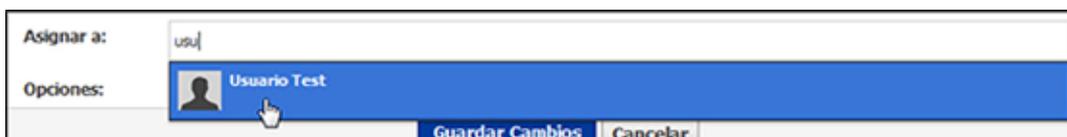
### ¿Cómo asignar tareas, pruebas o cuestionarios a determinados alumnos?

**PASO 1.** Entre las opciones disponibles en los formularios de creación de una tarea, una prueba/cuestionario o un tema de discusión se encuentra el icono “Tarea individual”.



Opción para asignar una Tarea a uno o un grupo de alumnos.

**PASO 2.** Al hacer clic en el icono se habilita un nuevo campo donde se puede ingresar el o los nombres de usuarios de los alumnos a los que le asignaremos la tarea, cuestionario o tema de discusión.



Campo donde escribir el nombre de los usuarios.

**PASO 3.** Hacer clic en “Guardar cambios”, para completar el procedimiento.

## Escuelas del futuro

### 8. Colaboración en la organización escolar de los alumnos

Un calendario compartido y la posibilidad de enviar anuncios o recordatorios que los alumnos ven en su pantalla de inicio, pueden ser de gran ayuda al momento de organizar su estudio, establecer prioridades, o simplemente “saber qué es lo que hay que hacer”.

#### + ¿Cómo agregar un evento al Calendario?

**PASO 1.** Hacer clic en el enlace “Agregar evento” visible en la columna derecha.



Columna derecha dentro de la pantalla de un Curso.

**PASO 2.** Completa el formulario de creación de un evento con la información requerida.

Formulario para crear un evento.

Decidir en el menú desplegable “Responder” si se habilita una respuesta —y en ese caso a quién— y haciendo clic en el ícono  si se habilitarán o no comentarios.

**PASO 3.** Hacer clic en “Guardar cambios” para completar el procedimiento.

### + ¿Cómo publicar un anuncio en el curso?

Los anuncios son mensajes breves enviados a su curso para facilitar la lectura a los alumnos. Cuando se publican anuncios en un curso, aparecerán en la sección de “Actualizaciones”, así como en la página de inicio individual de todos los miembros del curso.

**PASO 1.** Hacer clic en “Actualizaciones” disponible en el menú izquierdo.

**PASO 2.** Completar el formulario.

En un anuncio se pueden incluir:

 Archivos

 Enlaces

 Recursos

 Grabación de audio o video

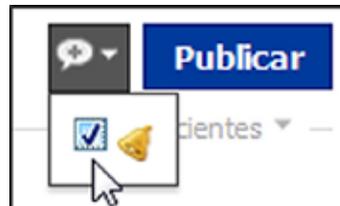
 Encuesta



Formulario de publicación de un Anuncio.

**PASO 3.** Hacer clic en Publicar.

Para hacer una actualización en un anuncio, solo se debe marcar el icono con forma de campana junto al botón “Publicar”. Este icono hará que el anuncio se ubique en la parte superior de la página de actualizaciones, así como en la parte superior de la página del curso.



## Escuelas del futuro

### 9. Espacio de encuentro con colegas de la misma u otras escuelas

La posibilidad de compartir materiales, estrategias, inquietudes y experiencias con colegas es una de las modalidades en que la formación continua genera más impacto entre sus participantes. A través de diferentes grupos, de forma muy sencilla y accesible podrán crear o sumarse a una comunidad de aprendizaje generada a partir del proyecto **Escuelas del Futuro** para compartir con otros docentes del mismo grado o disciplina de distintos lugares del país, que se encuentran frente a los mismos desafíos.

### 10. Proyectos colaborativos con alumnos de otras escuelas

La posibilidad de involucrarse en proyectos educativos con estudiantes de otras instituciones y lugares también representa una oportunidad para los alumnos. De esta forma, producto del intercambio en un grupo de docentes, se puede acordar llevar adelante una actividad conjunta, un proyecto colaborativo que integre a dos grados o años y crear un nuevo grupo en el entorno para tal fin.



### 4.2. Dinámicas de trabajo y agrupamientos



#### **Presentación a partir de recursos multimedia / Grupo clase.**

En el espacio de **Materiales**, el docente puede publicar para cada curso, videos, presentaciones o las imágenes que necesita para desarrollar un determinado tema en clase y luego proyectarlo en el aula utilizando un proyector o pizarra digital.

Los recursos además quedan disponibles en esa biblioteca digital para cualquier consulta que los alumnos necesiten hacer posteriormente.

En esta dinámica también se pueden hacer videoconferencias (*Bigbluebutton conference*) y proyectar a toda la clase la intervención de la otra parte.

**Tecnología requerida: Una única PC para toda la clase, proyector, parlantes y pizarrón. Conexión a Internet.**



#### **Colaboración e intercambio / Trabajo en parejas o grupos pequeños**

Cuando el propósito es distribuir tareas para resolver en parejas o en grupos y luego exponerlos, el entorno puede convertirse en el espacio de encuentro de las diferentes producciones.

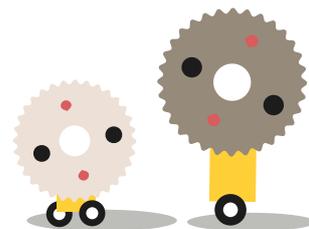
**Tecnología requerida: PC o tableta por grupo pequeño de alumnos. Conexión a Internet.**



#### **Exploración, ejercitación y reflexión personal / Trabajo individual**

El trabajo individual cobra sentido en la plataforma para tareas de escritura producto de una reflexión personal o para resolver cuestionarios o pruebas que pueden realizarse en el contexto de la clase o como tarea para el hogar.

**Tecnología requerida: PC o tableta por alumno, auriculares. Conexión a Internet.**



### Pautas para la inclusión

Alumnos que estén familiarizados con el uso de redes sociales como Facebook podrán situarse con mayor facilidad. Dependiendo de las características de las limitaciones motoras, la plataforma podría utilizarse con ayuda de un maestro integrador y con dispositivos adaptados (mouse, adaptadores de teclados). Las personas con limitaciones auditivas, son perfectamente capaces de interactuar en el entorno con el lenguaje escrito y visual. El docente tendrá que estar atento a utilizar videos o audios con subtítulos. El entorno es accesible para lectores de pantalla. Funciona por ejemplo con el NVDA, programa gratuito de código abierto

<http://modalidadespecial.educ.ar/datos/nvda.html>

### 4.3. Matriz de seguimiento del trabajo de los alumnos

La siguiente matriz o rúbrica contiene criterios para poder acompañar el proceso de los alumnos, y de esta manera ayudar al docente a evaluar sobre las evidencias del trabajo realizado.

Esta **matriz de seguimiento** entrecruza las **seis competencias digitales** que se describen en el marco del PLANIED: *Creatividad e innovación, Comunicación y colaboración, Información y representación, Participación responsable y solidaria, Pensamiento crítico, Uso autónomo de las TIC*; con **cuatro niveles de calidad** que tienen asignados una valoración cuantitativa y cualitativa:

1. Falta o no aplica
2. Continuar trabajando
3. Avanza en la dirección correcta
4. Logrado

Competencia digital	Falta o no aplica	Continuar trabajando	Avanza en la dirección correcta	Logrado
<b>CREATIVIDAD E INNOVACIÓN</b>	Los alumnos no promueven prácticas innovadoras asociadas a la cultura digital y no producen creativamente a través de la apropiación de las TIC.	Los alumnos promueven esporádicamente prácticas innovadoras asociadas a la cultura digital sin producir creativamente a través de la apropiación de las TIC.	Los alumnos promueven a menudo prácticas innovadoras asociadas a la cultura digital y producen creativamente a través de la apropiación de las TIC.	Los alumnos promueven siempre prácticas innovadoras asociadas a la cultura digital y producen creativamente a través de la apropiación de las TIC.
<b>COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN</b>	Los alumnos no se comunican y no colaboran en pos de la construcción del aprendizaje con otros.	Los alumnos se comunican pero no colaboran en pos de la construcción del aprendizaje con otros.	Los alumnos se comunican y colaboran pero no construyen aprendizaje con otros.	Los alumnos se comunican y colaboran contribuyendo a la construcción del aprendizaje propio y de otros.
<b>INFORMACIÓN Y REPRESENTACIÓN</b>	Los alumnos no buscan, organizan ni producen información para construir conocimiento. Tampoco reconocen modos de representación de lo digital.	Los alumnos buscan pero no organizan ni producen información para construir conocimiento. No reconocen los modos de representación de lo digital.	Los alumnos buscan y organizan pero no producen información para construir conocimiento. No reconocen los modos de representación de lo digital.	Los alumnos buscan, organizan y producen información para construir conocimiento. Reconocen los modos de representación de lo digital.
<b>PARTICIPACIÓN RESPONSABLE Y SOLIDARIA</b>	Los alumnos no logran integrarse a la cultura participativa en un marco de solidaridad y compromiso cívico.	En algunas oportunidades los alumnos logran integrarse a la cultura participativa en un marco de solidaridad y compromiso cívico.	Los alumnos se integran parcialmente a la cultura participativa en un marco de solidaridad y compromiso cívico.	Los alumnos se integran plenamente a la cultura participativa en un marco de solidaridad y compromiso cívico.
<b>PENSAMIENTO CRÍTICO</b>	Los alumnos no investigan ni desarrollan proyectos. No resuelven problemas y tampoco toman decisiones de modo crítico, usando aplicaciones y recursos digitales apropiados.	Los alumnos investigan, desarrollan proyectos y resuelven problemas. Esporádicamente toman decisiones de modo crítico pero no usan aplicaciones y recursos digitales apropiados.	Los alumnos investigan, desarrollan proyectos y resuelven problemas. Casi siempre toman decisiones de modo crítico usando aplicaciones y recursos digitales.	Los alumnos investigan y desarrollan proyectos, resuelven problemas. Siempre toman decisiones de modo crítico usando aplicaciones y recursos digitales apropiados.
<b>USO AUTÓNOMO DE LAS TIC</b>	Los alumnos no comprenden el funcionamiento de las TIC para la integración de proyectos de enseñanza y aprendizaje.	Los alumnos comprenden el funcionamiento de las TIC pero no las integran a proyectos de enseñanza y aprendizaje.	Los alumnos comprenden el funcionamiento de las TIC y las integran parcialmente a proyectos de enseñanza y aprendizaje.	Los alumnos comprenden el funcionamiento de las TIC y las integran a proyectos de enseñanza y aprendizaje.

# 5. Bibliografía

---

Consejo Federal de Cultura y Educación (2005). *Núcleos de aprendizajes prioritarios. Segundo ciclo. Nivel primario*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Disponible en: [http://www.me.gov.ar/curriform/publica/nap/nap\\_egb2.pdf](http://www.me.gov.ar/curriform/publica/nap/nap_egb2.pdf)

Ministerio de Educación y Deportes de la Nación (2016a). *Competencias de educación digital*. Buenos Aires: Educ.ar. Ministerio de Educación y Deportes de la Nación. Disponible en: [http://planied.educ.ar/wp-content/uploads/2016/04/Competencias\\_de\\_educacion\\_digital\\_vf.pdf](http://planied.educ.ar/wp-content/uploads/2016/04/Competencias_de_educacion_digital_vf.pdf)

Ministerio de Educación y Deportes de la Nación (2016b). *Orientaciones pedagógicas*. Buenos Aires: Educ.ar. Ministerio de Educación y Deportes de la Nación. Disponible en: [http://planied.educ.ar/wp-content/uploads/2016/04/Orientaciones\\_pedagogicas\\_vf.pdf](http://planied.educ.ar/wp-content/uploads/2016/04/Orientaciones_pedagogicas_vf.pdf)

Ministerio de Educación y Deportes de la Nación (2016c). *Plan Argentina Enseña y Aprende. 2016-2021*. Buenos Aires: Ministerio de Educación y Deportes de la Nación. Disponible en: [https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/plan\\_estrategico\\_y\\_matriz\\_v9.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/plan_estrategico_y_matriz_v9.pdf)

## Fuente iconográfica

Noun project. Licencia Creative Commons. <https://thenounproject.com/>