

## ANEXO IX

### ORIENTACIONES PARA EL DISEÑO DE PROPUESTAS FORMATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

(Colaboración de la Dirección de Educación Digital y la Gerencia Operativa de Tecnología e Innovación Educativa -INTEC)

Según lo explicitado en los anexos previos, las propuestas formativas habilitan la opción pedagógica a distancia, de forma total o parcial, contemplando los medios digitales correspondientes para establecer el diálogo e interrelación entre las/os protagonistas y los contenidos establecidos en el proceso de diseño del dispositivo.

En este sentido, la inclusión de las tecnologías digitales en los procesos formativos conlleva el desafío de ser concebidos como entornos y propuestas en sí mismas. Esto implica contemplar determinadas características técnicas, así como también las prácticas y dinámicas que tendrán lugar en dicho espacio, y en diálogo estrecho con las características del dispositivo formativo diseñado y las capacidades establecidas en el perfil de la/del egresada/o.

A continuación, se detallan requisitos técnicos y pedagógicos, que buscan orientar el diseño de una propuesta formativa orientada hacia una Educación Digital<sup>1</sup>:

#### 1. Requisitos técnicos de las plataformas educativas o LMS (Learning Management System) seleccionadas:

**1.1- Seguridad:** es central que la plataforma seleccionada sea un entorno seguro para quienes lleven adelante la propuesta formativa. Esto implica considerar:

- **Sistema de registro previo y/o actualizable para el acceso.** Por ej: la plataforma Moodle, e-ducativa permite generar usuarios que pueden gestionar su propia contraseña. Otras plataformas como Google Classroom, Edmodo, Microsoft Teams, aulas virtuales del INFoD (entre otras) permiten que los usuarios ingresen a través de códigos y/o enlaces que pueden actualizarse.
- **Acceso habilitado desde conexiones externas:** es central configurar los accesos a la plataforma para que los usuarios puedan conectarse desde cualquier conexión externa a la institución, así como también configurar los entornos para permitir la comunicación entre múltiples dominios, sin que esto implique exponer la información alojada en la plataforma.

---

<sup>1</sup> La Educación Digital es un campo de conocimiento emergente, transversal y en constante transformación, que promueve la planificación, el diseño y la implementación de propuestas de enseñanza mediadas por tecnologías y entornos digitales para favorecer experiencias de aprendizaje integrales.

- **Gestión institucional de la administración del entorno:** cuando se utiliza una plataforma de gestión de aprendizajes es importante contar con un usuario “administrador” que pueda configurar la matriculación de usuarios, crear las aulas y llevar adelante la gestión del entorno virtual.

**1.2- Accesibilidad digital:** el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje tiene que ser un espacio inclusivo tanto en su propuesta como en las condiciones de la plataforma en la que se desarrolla. Por lo tanto, es necesario contemplar que la plataforma permita:

- La navegación y reconocimiento de contenidos a través de lectores de pantalla.
- El diseño de contenidos accesibles, que cuenten con la inclusión de texto alternativo descriptivo, contenidos audiovisuales con subtítulos y material interactivo que pueda ser detectado y navegable a través de lectores de pantalla.

**1.3- Registro y seguimiento de actividad:** la plataforma seleccionada para llevar adelante la propuesta formativa tiene que permitir:

- El **seguimiento de las actividades** realizadas por los estudiantes: visualización y/o descarga de materiales (optativo), espacio de entregas, devolución y calificación, y registro de acceso y participación.
- **Espacios de comunicación privados y públicos**, para realizar intervenciones personales, comunicaciones generales, entre otras.
- **Carga y descarga de materiales y planillas de seguimiento.**

## **2. Recomendaciones pedagógicas y didácticas para el diseño de un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje.**

El entorno virtual para la enseñanza y el aprendizaje (EVEA) será un espacio de encuentro pedagógico, comunicación e interacción entre profesoras/es y estudiantes. En este sentido, resulta necesario que todos los espacios virtuales cuenten con una determinada organización que permita establecer y favorecer la construcción de estrategias de uso, apropiación y creación por parte de las/os estudiantes. Resulta central que la experiencia formativa en el entorno digital les permita:

- comprender el funcionamiento y sentido de cada sección del aula para identificar de qué forma participar, qué preguntas, dudas, consultas, etc., compartir. Esto implica que es necesario contar con un **espacio de consultas públicas** a través de un “foro de consultas” o un bloque dentro del muro de la plataforma para realizar las preguntas.
- conocer y apropiarse de las funcionalidades de los recursos disponibles en la plataforma para pensar, desde su práctica profesional, cómo se podrían integrar en una propuesta de enseñanza. En este sentido, es necesario reconocer en la plataforma virtual, de un espacio digital de acceso a contenidos y propiciar dinámicas de intercambio y/o construcción de conocimiento en comunidad, a través de la utilización de recursos propios (foro, bitácora, taller, etc.) y recursos externos que puedan integrarse, como por ejemplos documentos de construcción colaborativa, murales digitales, redes sociales, etc.
- recuperar las capacidades que busca desarrollar la propuesta formativa y diseñar este entorno virtual para la enseñanza y el aprendizaje (EVEA) como un espacio en el que cada actividad contribuye al desarrollo de esa capacidad. Esto implica reconocer las lógicas, posibilidades y limitaciones de cada entorno. Por ejemplo:
  - a diferencia de una situación de enseñanza presencial, una clase a través de una plataforma de videollamada requiere poner en juego estrategias diversas para mantener la atención de los estudiantes (incluir mayor cantidad de pausas, generar más cantidad de dinámicas participativas, tener una menor duración).
  - los encuentros que tengan lugar en espacios físicos son aquellos que permiten poner en juego abordajes, dinámicas, prácticas que no pueden abordarse a través de las propuestas del aula virtual o en los encuentros sincrónicos.
  - en el marco de propuestas que combinen lo presencial y lo virtual, deben establecerse articulaciones significativas entre las diversas actividades que tendrán lugar de manera virtual (sincrónico y asincrónico), en el aula virtual y en los momentos de encuentros presenciales en la institución.

Pensar y diseñar una propuesta de enseñanza para y en un escenario combinado, implica transformar las prácticas sin perder de vista la intencionalidad pedagógica, indagar en las posibilidades de los entornos virtuales y favorecer dinámicas que movilicen el pensamiento de las/os estudiantes y promuevan los aprendizajes, para que cada encuentro sincrónico sea un momento que invite a estar presente en todos sus sentidos.

Elaborar y diseñar el aula virtual implica concebirla como un espacio de encuentro pedagógico entre docentes y estudiantes, así como también, un espacio propicio para el trabajo entre pares. En este sentido, es necesario que el aula virtual sea un espacio:

- organizado y organizador de la experiencia de aprendizaje,
- coherente con las prácticas y capacidades propias de cada propuesta pretende desarrollar,
- favorecedor del intercambio entre las y los estudiantes, para “hacer transparentes” los procesos de construcción del conocimiento y los debates que tendrán lugar en cada actividad.



**G O B I E R N O D E L A C I U D A D D E B U E N O S A I R E S**

"2022 - Año del 40° Aniversario de la Guerra de Malvinas. En homenaje a los veteranos y caídos en la defensa de las Islas Malvinas y el Atlántico Sur"

**Hoja Adicional de Firmas**  
**Anexo**

**Número:**

Buenos Aires,

**Referencia:** Anexo IX: Orientaciones para el diseño de propuestas formativas en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 4 pagina/s.