



Hey!

Hey! Inglés

GUÍA DIDÁCTICA

Plataforma para
el aprendizaje de inglés
Educación Primaria y Secundaria



Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación

Alejandro Finocchiaro

Jefe de Gabinete de Asesores

Javier Mezzamico

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

María de las Mercedes Miguel

Directora Nacional de Innovación Educativa

María Florencia Ripani

ISBN en trámite

Este material fue producido por el Ministerio de Educación de la Nación, en función de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios, para la utilización de los recursos tecnológicos propuestos en el marco del plan Aprender Conectados.

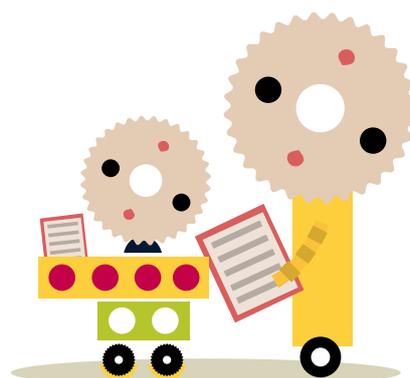
Hey! Inglés

Plataforma para el aprendizaje de inglés

Educación
Primaria y Secundaria

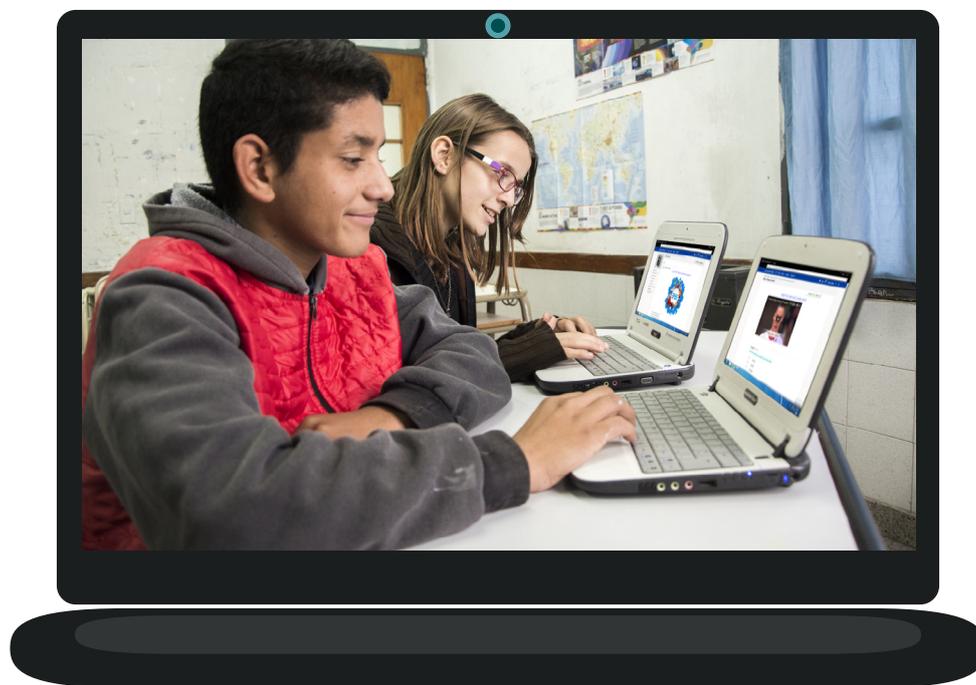
Índice

1. Presentación	6
2. Abordaje pedagógico	7
2.1. Marco pedagógico y lineamientos	8
2.1.1. Capacidades y competencias de educación digital	9
2.2. Modelo pedagógico para la innovación	10
2.3. Comunidades de aprendizaje	11
3. Entorno digital: <i>Hey! Inglés</i> . Educación Primaria y Secundaria	14
3.1. Especificaciones técnicas para la instalación	14
3.2. ¿Qué incluye el eje de implementación <i>Hey! Inglés</i> ?	15
3.2.1. Perfiles y organización del entorno	15
3.2.2. ¿Qué incluye el eje de implementación <i>Hey! Inglés</i> ?	15
3.3. Mapa del entorno	18
4. Orientaciones para la implementación	19
4.1. Implementación pedagógica del entorno	19
4.2. Dinámicas de trabajo y agrupamientos	34
5. Bibliografía	36



1. Presentación

Hey! Inglés es un eje de implementación que incluye guía y recorridos didácticas para docentes de Segundo Ciclo de Educación Primaria y Ciclo Básico de Educación Secundaria, recursos y estrategias para Educación Digital Inclusiva y un entorno en línea que propone complementar la enseñanza del idioma inglés utilizando una plataforma virtual enfocada en las cuatro destrezas principales: habla y pronunciación, lectura, escritura y gramática.



2. Abordaje pedagógico

Escuelas del Futuro es una propuesta pedagógica innovadora e integral que ofrece a los 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 de la Nación orientado a construir una educación de calidad que garantice los aprendizajes que los 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 solo la integración de tecnología, sino eliminar prácticas innovadoras que construyan un nuevo modelo educativo.

Este proyecto busca propiciar la alfabetización digital de los 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.

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 Ministerio de Educación de la Nación dentro del Plan Estratégico nacional Argentina Enseña y Aprende https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/plan_estrategico_y_matriz_v9.pdf.



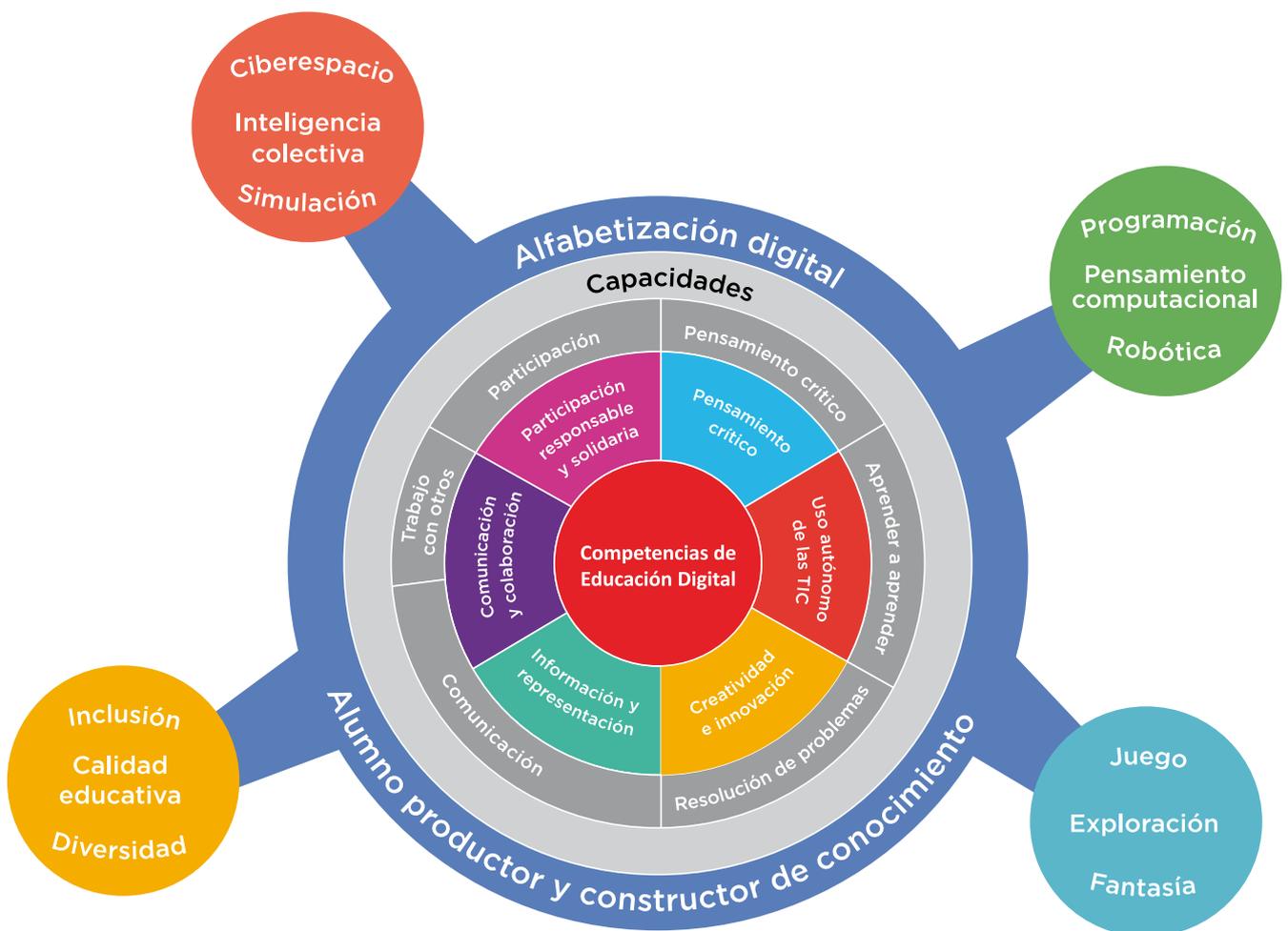
OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

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

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.



2.2. Modelo pedagógico para la innovación

Escuelas del Futuro propone construir un modelo pedagógico innovador, que permita a los 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 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 potencien situaciones de la vida cotidiana y del mundo real y que preparen a los estudiantes para entender mejor el mundo y posibilitar su capacidad para transformarlo. De este modo se busca el rol activo de los estudiantes, en una dimensión participativa, colaborativa y en red, que los 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 intraescolares

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

Redes interescolares

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



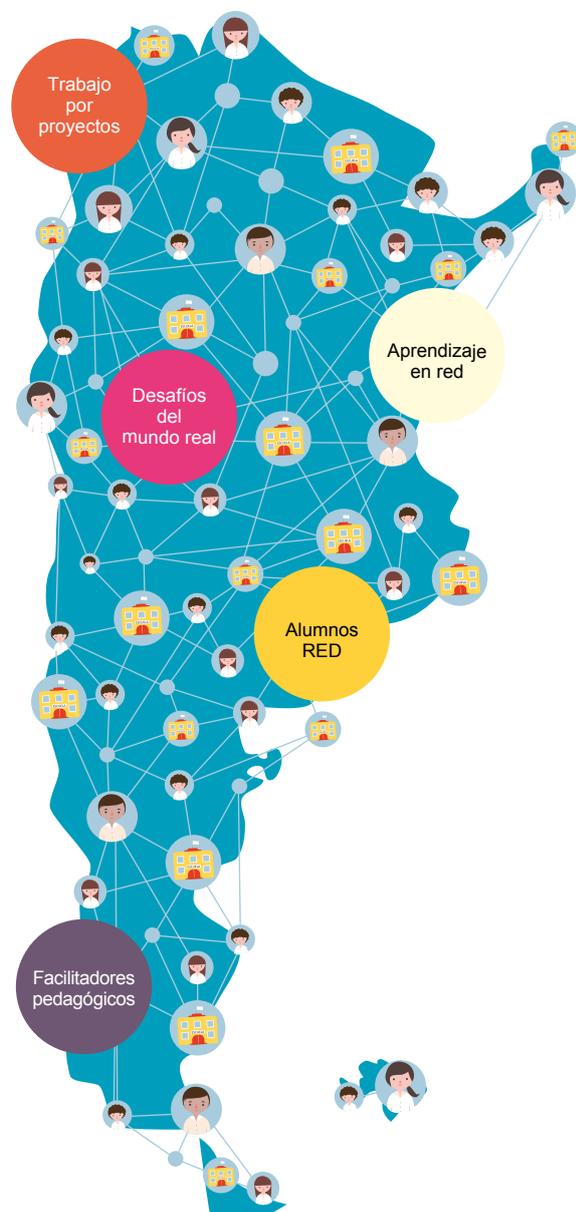
Los alumnos RED (referentes de educación digital) son quienes, por sus propios intereses y deseos, lideran la construcción de proyectos y el aprendizaje entre pares. A partir de su habilidad para el uso de recursos digitales, construyen una relación solidaria con los docentes, para facilitar su rol de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



Mesa de ayuda

0800-444-1115

escuelasdefuturo@educacion.gob.ar



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.

COMPETENCIAS DE LA EDUCACION DIGITAL Vinculación del entorno en línea y las competencias de educación digital	
Creatividad e innovación	Identificación e integración de prácticas culturales emergentes que enriquecen los modos habituales de producción para generar nuevas ideas, procesos o proyectos. Producción creativa singular y grupal.
Comunicación y colaboración	Conocimiento sobre el funcionamiento de una plataforma de formación virtual y sus posibilidades. Expresión en diversos formatos y estilos de comunicación digital, teniendo en cuenta el tipo de mensaje por construir y sus destinatarios. Valoración y participación en la construcción de saberes: se comparte y produce, en colaboración con otros, conocimientos, ideas y creaciones de diversa índole.
Información y representación	Valoración de las fuentes a través de un análisis complejo sobre el enunciador, el discurso presentado y su contexto. Organización, análisis, evaluación, síntesis, uso y reelaboración crítica de la información proveniente de diversas fuentes y medios. Comprensión de las características y la retórica de lo digital. 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.
Participación responsable y solidaria	Uso ético y responsable de datos de acceso (usuarios y claves personales). Valoración de la diversidad como ámbito de socialización y aprendizaje. Integración del ámbito local con el global en la construcción de una visión común que promueve el compromiso cívico.





Pensamiento crítico	Resolución de problemas y toma de decisiones en la utilización de contenidos, aplicaciones y recursos digitales provistos. Planificación y organización de actividades y proyectos como estrategias para solucionar problemas. Selección, análisis e interpretación de datos.
Uso autónomo de las TIC	Comprensión sobre el funcionamiento de las TIC, incluyendo diversos sistemas, aplicaciones, redes y medios digitales. Selección y uso de herramientas de la plataforma adecuadas a las tareas requeridas.

EJES DE LA EDUCACION DIGITAL Vinculación del entorno en línea y los ejes de educación digital	
Programación, pensamiento computacional y robótica	Interpretación de un lenguaje y lógica computacional a través de diferentes símbolos y procedimientos.
Ciberspacio, inteligencia colectiva, simulación	Reconocimiento e integración en el espacio digital.
Inclusión, calidad educativa y diversidad	Participación activa en el aprendizaje y la alfabetización digital.
Juego, exploración y fantasía	Interacción con otros, exploración y apropiación de los entornos virtuales como recursos para construir subjetividad.

3. Entorno digital: *Hey! Inglés* Educación Primaria y Secundaria

3.1. Especificaciones técnicas para instalación

Es posible acceder a la plataforma contando con un usuario y contraseña desde:

- 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/0ND6iK>) 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>

3.2. ¿Qué incluye el eje de implementación Hey! Inglés?

El eje incluye 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

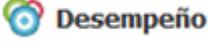
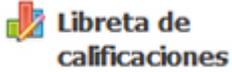
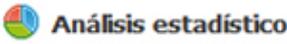
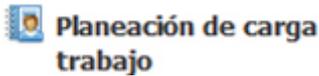
La plataforma permite el ingreso con tres tipos de perfiles: administrador, profesor o alumno. Según el perfil con el que se ingrese, la interfaz del entorno Hey! Inglés varía al igual que las opciones y elementos que se muestran.

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 y trabajar colaborativamente.

3.2.2. ¿Qué incluye el eje de implementación de Hey! Inglés?

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.

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>
	<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>
	<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>
	<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>
	<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>
	<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>
	<p>Esta opción admite agregar o quitar miembros del curso y enviar mensajes a uno o varios participantes.</p>
	<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>
	<p>Es posible personalizar la cantidad de tareas y plazos de entrega por estudiante. La carga de trabajo se mide por la cantidad de elementos (actividades, tareas) que se asignan.</p>

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. Los grupos se gestionan a través de seis funcionalidades que se encuentran en el menú de la izquierda.</p>
 <p>Actualizaciones</p>	<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>
 <p>Temas de discusión</p>	<p>Sección destinada al intercambio y discusión de los miembros de un grupo (foros asincrónicos). Las conversaciones se organizan a partir de temas.</p>
 <p>Álbumes</p>	<p>Los álbumes permiten compartir fotografías y videos entre los miembros del grupo.</p>
 <p>Miembros (30)</p>	<p>Esta opción admite agregar o quitar miembros al creador del grupo y enviar mensajes a uno o varios participantes</p>
 <p>Recursos</p>	<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>
 <p>BigBlueButton Confer.</p>	<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

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

4. Orientaciones para la implementación

4.1. Implementación pedagógica de 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.

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 la tarea 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 screenshot shows a window titled "Editar Tarea" with the following fields and content:

- Nombre:** Momento 1: Elegir una de las historias originales acordadas en clase
- Descripción:** A rich text editor containing 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!"
- Fecha límite:** 05/6/17 11:59PM 100 pts.
- Categoría:** Trabajo en grupos (with a link for "Opciones de calificación")
- Scale/Rubric:** Numérico
- Opciones:** A set of icons for task settings.
- Buttons:** "Guardar Cambios" and "Cancelar"

Formulario para la creación y edición de una Tarea.

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?

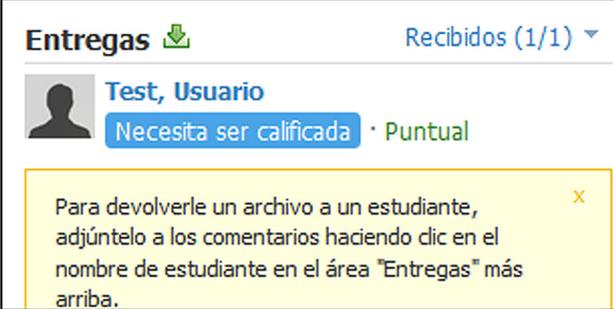
PASO 1. Hacer clic en el enlace que indica la existencia de tareas sin calificar en la sección “Recordatorios” que está siempre visible en la parte derecha de la pantalla.



The screenshot shows a sidebar menu with two main sections. The first section is titled "Recordatorios" and lists two items: "1 entrega de tarea sin calificar" and "1 publicación de tema de discusión sin calificar". The second section is titled "Actividades próximas" and includes a calendar icon with the number 9 and a link "Agregar evento". Below this, there are two dates: "Lunes, 5 Junio, 2017" and "Viernes, 30 Junio, 2017". Under the first date, there is an activity titled "Momento 1: Elegir una de las historias originales acordadas en clase" with a time of "11:59 pm" and a document icon. Under the second date, there is an activity titled "Fanfiction: Grupo Harry Potter" with a time of "11:59 pm" and a speech bubble icon. A mouse cursor is visible over the "Viernes, 30 Junio, 2017" date.

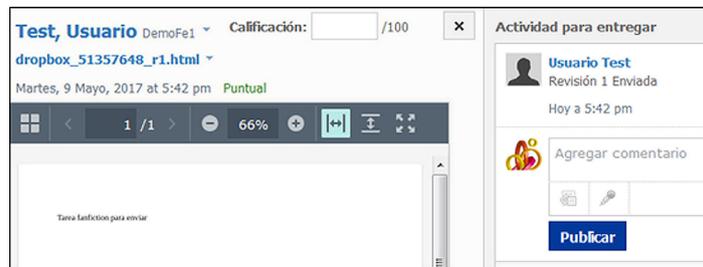
Sección “Recordatorios” y “Actividades próximas”.

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”.



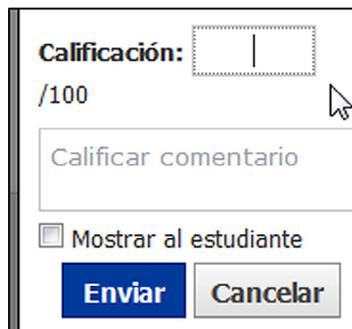
The screenshot shows a section titled "Entregas" with a download icon and a dropdown menu showing "Recibidos (1/1)". Below this, there is a user profile for "Test, Usuario" with a silhouette icon. A blue button labeled "Necesita ser calificada" and a green label "Puntual" are visible. A yellow tooltip box contains the text: "Para devolverle un archivo a un estudiante, adjúntelo a los comentarios haciendo clic en el nombre de estudiante en el área 'Entregas' más arriba." with a close button (X) in the top right corner.

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.

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 n... 85 pts.
Schoology, 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.



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.

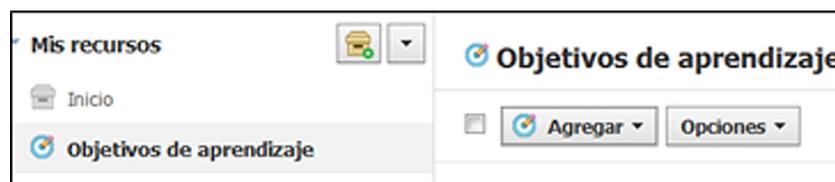
¿Cómo se puede alinear las tareas con objetivos de aprendizaje?

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.

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.

¿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”.

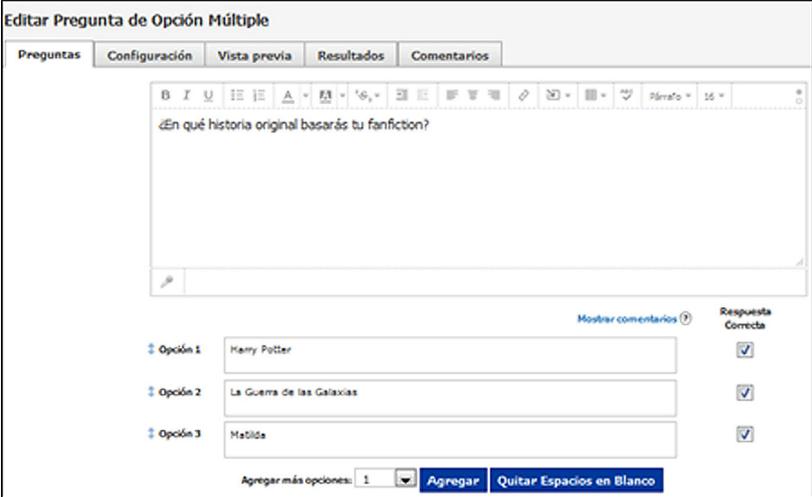
PASO 2. Completar el formulario de prueba/cuestionario.

- 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

5. Recursos multimedia al alcance de todos

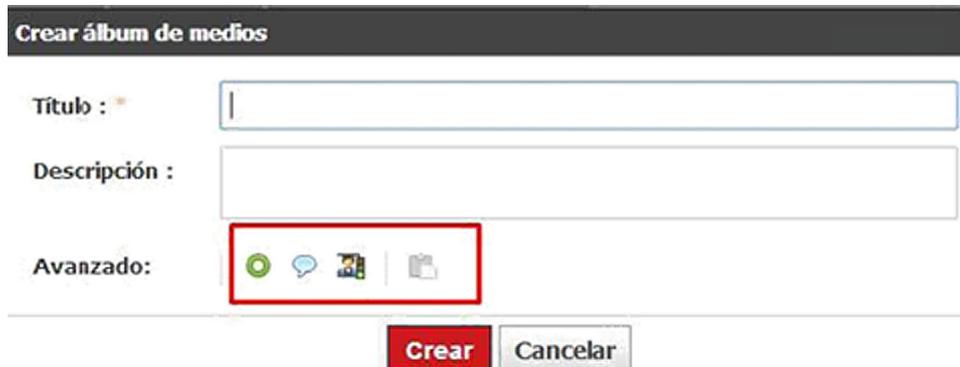
Las imágenes, los videos, los audios pueden ser excelentes recursos para la enseñanza.

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”



Crear álbum de medios

Título :

Descripción :

Avanzado:

Crear Cancelar

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

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.

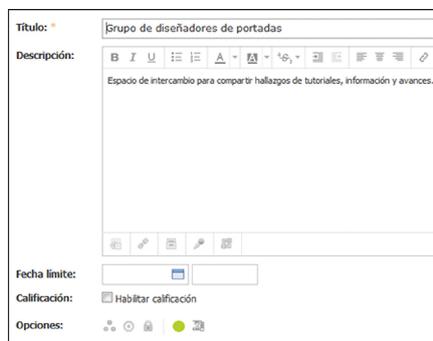
¿Cómo crear un tema de discusión?

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”.

El formulario muestra un campo de título con el texto "Grupo de diseñadores de portadas". Debajo hay un editor de texto con una barra de herramientas que incluye botones para negrita, cursiva, subrayado, listas, enlaces, imágenes, etc. El cuerpo del texto contiene "Espacio de intercambio para compartir hallazgos de tutoriales, información y avances." En la parte inferior del formulario, hay un campo "Fecha límite" con un calendario, una opción "Calificación" con un checkbox "Habilitar calificación" y una sección "Opciones" con varios íconos.

Formulario para crear o editar un tema de discusión.

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

7. Aulas heterogéneas: personalizar tareas y carga de trabajo

El eje de implementación **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.

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”.

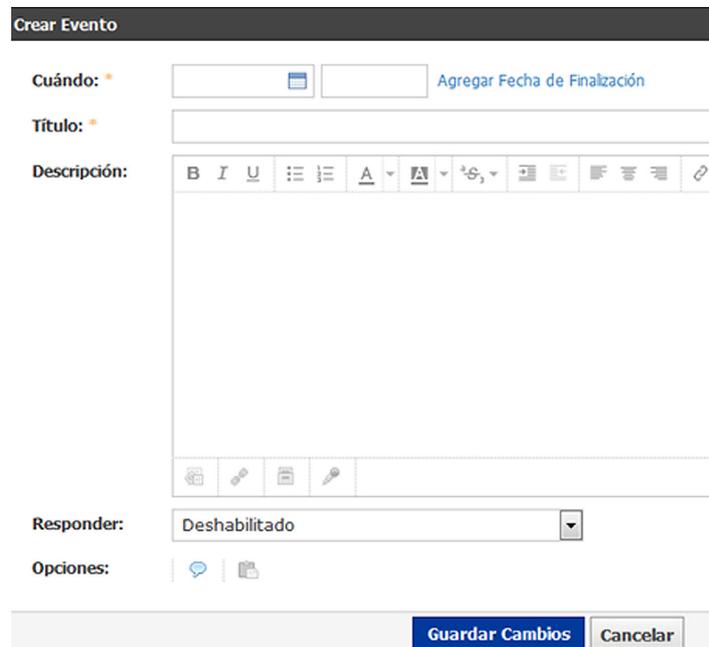
¿Cómo agregar un evento al Calendario?

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.



Crear Evento

Cuándo: * [Agregar Fecha de Finalización](#)

Título: *

Descripción:

B I U   A         

Responder:

Opciones:  

[Guardar Cambios](#) [Cancelar](#)

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 icono  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.



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>

5. Bibliografía

Consejo Federal de Educación (2013). *Núcleos de Aprendizajes Prioritarios. Campo de Formación General. Ciclo Orientado. Educación Secundaria. Matemática*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

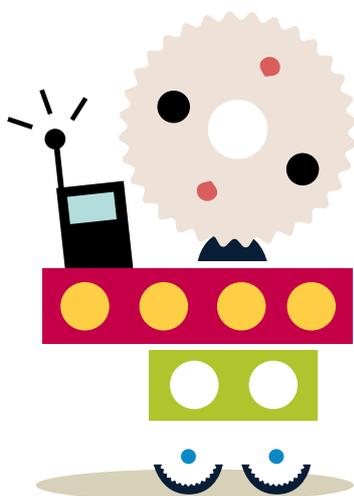
Furman, M. y otros (2011). *Ciencias Naturales*. Buenos Aires: IIPE-Unesco.

Ministerio de Educación y Deportes de la Nación (2016). *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

Ripani, M. F. (2018a). *Competencias de educación digital*. Buenos Aires: Dirección Nacional de Innovación Educativa, Secretaría de Innovación y Calidad Educativa, Ministerio de Educación de la Nación.

Ripani, M. F. (2018b). *Orientaciones pedagógicas*. Buenos Aires: Dirección Nacional de Innovación Educativa, Secretaría de Innovación y Calidad Educativa, Ministerio de Educación de la Nación.

Ripani, M. F. (2018c). *Programación y robótica: objetivos de aprendizaje para la educación básica*. Buenos Aires: Dirección Nacional de Innovación Educativa, Secretaría de Innovación y Calidad Educativa, Ministerio de Educación de la Nación.



**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación