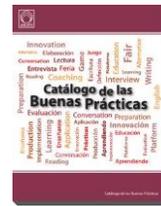




Catálogo de las Buenas Prácticas



Edmodo, Plataforma Tecnológica Educativa

Luis Giovanni Rodríguez Velázquez
Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas
jovanni.rodriguez@unicach.mx

Resumen

El uso de plataformas sociales permiten la creación de espacios de comunicación sincrónica y asincrónica entre los usuarios, generando una comunicación oportuna, asertiva y eficaz, creando así las condiciones para que los estudiantes trabajen tanto de manera individual como grupal en los diferentes momentos de la clase; la elaboración de un video que parte de una simple lectura, rompe la monotonía de la clase e impacta positivamente a los alumnos que están tan familiarizados con las tecnologías de la comunicación; esto permite muchas posibilidades, como fortalecer y desarrollar las habilidades y competencias fuera del aula.

Palabras clave: Edmodo, web 2.0, apps, recursos tecnológicos, comunicación.

Abstract

Social platforms allow setting synchronous and asynchronous means of communication among users, creating an effective, assertive communication in a timely manner. This generates the conditions so that students work individually and in groups, on the different stages of a class. The making of a video that comes from a just plain reading, breaks up the monotony of the class and makes a positive impact on students that are used to using ICTs, this allows many possibilities, such as strengthening and developing skills and competencies outside the classroom.

Key words: Edmodo, web 2.0, apps, technological resources, communication.

Características generales de la buena práctica (BP)

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es cuatro habilidades y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es B1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. **Nombre del curso:** Lengua Extranjera Intermedio (LEI)
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** más de 141
6. **Distribución del tiempo:** Horas de trabajo independiente/en línea H/S/M: 50 min en el aula o en las áreas de recreación, de preferencia dentro de la institución para guiar a los alumnos en caso de que sea necesario, y alrededor de 1 h y 10 min fuera del aula para grabar, editar y subir el video a plataforma. Haciendo un total de 2 hrs. por actividad.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** B1

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 21-30

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP: escritura, lectura, expresión oral, interacción oral y comprensión auditiva.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: La necesidad de comunicación asincrónica y de desarrollar contenidos que permitieran la interacción entre alumnos y el maestro, sobre todo después de situaciones de riesgo en donde era imposible acceder a la institución debido a las constantes réplicas, después del gran terremoto de Chiapas, por lo que para mantener el sano desarrollo de los contenidos programáticos, se hizo necesaria la implementación del uso de una plataforma que forme parte del proceso de comunicación e interacción con los alumnos.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP: motivación, estilos de aprendizaje y empatía, refuerzo positivo.

Objetivo general de la BP

Generar un entorno sano de comunicación en un ambiente virtual entre alumnos y el maestro, que les permita estar en constante comunicación sincrónica o asincrónica realizando diferentes actividades, ya sea de manera física en el aula o cuando los alumnos y el maestro no se encuentren en el mismo lugar; lo que facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas para el aprendizaje de una lengua.

Descripción de la BP

Procedimiento

Como ejemplo se describen los pasos de un tema, pero las posibilidades de adaptación son muchas y el trabajo puede ser presencial o a distancia.

Trabajo previo

1. Elaboración del diseño instruccional y dosificación de los contenidos a trabajar en el ambiente virtual durante el semestre.
2. Se debe de crear el grupo virtual con el que se trabajará en línea, generando la descripción del tipo de clase que es, el campo de estudio a la que pertenece y el nivel, de esta manera se genera un código de grupo con el que los alumnos se agregan una vez que hacen el proceso de registro y logran identificar su estilo de aprendizaje.
3. Se selecciona el primer tema del diseño instruccional; como ejemplo, una lectura que tenga entre 250 y 300 palabras con cuatro secciones.
4. Se crea una asignación en la plataforma *Edmodo*, en donde se describe qué se espera que hagan los alumnos, cómo deben de hacerlo y el término y hora de entrega máximo del producto final.
(Ejemplo: *You are to upload the video you recorded on a format .mp4, on a resolution of 320 x 240 pixels, due May 10th 2019*).
5. Según las necesidades del docente se puede generar una rúbrica que especifique qué se calificará y las ponderaciones de cada rubro.

En el aula

6. Los estudiantes hacen la lectura de manera individual. (comprensión lectora).
7. Los estudiantes cierran sus libros y comparten lo que han leído en binas, de tal manera que entre los dos puedan reproducir la idea general del texto. (producción oral y comprensión auditiva).
8. Se les pide a los alumnos leer una vez más para aclarar la idea general del texto. (comprensión lectora).
9. El docente procede a hacer preguntas de comprensión, los alumnos aclaran dudas. (producción oral y comprensión auditiva).
10. Los estudiantes son asignados en mínimo cuatro grupos y trabajan en la lectura leyendo y afinando la pronunciación ya sea con la ayuda del guía o a través del uso de *Google translator* (comprensión lectora).
11. Se les pide a los alumnos que se repartan en partes equitativas la lectura, de tal manera que todos puedan participar en el video.
12. Se les pide a los alumnos que graben el video usando sus teléfonos celulares, de tal manera que la información descrita en el artículo asemeje un reportaje de un noticiero.

Fuera del aula

13. Los estudiantes practican su parte de la lectura (noticiero) hasta que se sientan seguros para grabarse. (comprensión lectora).
14. Los estudiantes desarrollan el guion con el que van a proceder a grabar el video. (producción escrita).
15. Los estudiantes graban sus partes del noticiero ya sea todos estando físicamente presentes o bien a

distancia. (producción oral, comprensión lectora)

16. Con la ayuda de apps para la grabación de videos proceden a generar un producto final.
17. Los alumnos proceden a la edición sencilla del video agregando los integrantes del equipo o bien se les solicita agregar los nombres de los estudiantes del equipo en la entrega de la asignación.
18. Los estudiantes suben el producto final a la plataforma en línea.
19. El docente procede a la revisión y calificación del producto final y a través de la plataforma sube los 4 videos que generaron todos; en una encuesta, los alumnos deben de votar por el mejor video. (comprensión auditiva al escuchar los videos y comprensión lectora al leer la encuesta)
20. El docente procede a compartir el video ganador con más votaciones como un noticiero.

Efectos en los estudiantes

Los alumnos se motivan al utilizar tecnologías en el desarrollo de una actividad lo que ayuda a romper con la rutina y monotonía; la inclusión de tecnologías de la información y la comunicación incentiva a los alumnos a utilizar las cuatro habilidades lingüísticas para utilizar la lengua antes, durante y después del proceso de creación del video, lo que los motiva desde el inicio hasta el final de la actividad; los estudiantes se muestran interesados como si estuvieran en un estudio de grabación, se ven nerviosos y contentos de apoyarse entre ellos.

Fundamentos teóricos y metodológicos

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación, a su vez han abierto las puertas para la creación e implementación de recursos didácticos a través de plataformas digitales que permiten un espectro grande de posibilidades en distintos campos, particularmente, en la enseñanza, estas puertas han permitido enriquecer los procesos de enseñanza no sólo durante la clase sino en los distintos momentos de la misma, en la apertura, desarrollo y cierre se pueden implementar estrategias que permitan la comunicación entre usuarios y así evaluar el desarrollo oportuno de habilidades lingüísticas según sea el caso; en el campo de la enseñanza de lenguas sobre todo, hay bondadosas posibilidades que permiten afianzar las habilidades a desarrollar en el alumno, no sólo dentro del aula sino fuera de ella, en un trabajo que se puede realizar a elección de manera sincrónica o asincrónica y que le permite al docente retroalimentar al alumno en cualquier momento ya sea dentro o fuera del aula.

Ramírez (2009), especifica que hoy día es común encontrar recursos tecnológicos que propician el espacio a un ambiente de aprendizaje, Boneu (2007) establece que el proceso de aprendizaje, el cual está en constante cambio, no es ajeno del proceso de evolución tecnológica, y establece que las TIC, ahora llamadas *E-learning*, son el último paso de la evolución de la educación a distancia, para este autor, los sistemas sincrónicos son los que generan comunicación entre usuarios en tiempo real, y los asincrónicos, aunque generan una comunicación, ésta no es en tiempo real. La aplicación de las tecnologías o *E-learning*, ya sea de manera sincrónica a través de un chat, o asincrónica a través de un correo o una plataforma educativa, puede generar

el ambiente necesario para que tanto el estudiante, como el maestro, tengan la facilidad de comunicarse, lo que abre la posibilidad de retroalimentar asertiva y eficazmente, en el mismo momento en el que el alumno tiene una duda, sin que esto implique esperar estar en el aula para recibir retroalimentación.

Materiales y recursos

- *Edmodo app (Android o IOS)*
- Celular con grabadora de video.
- Conexión a internet.
- Libro de texto o lecturas basadas en temas actuales o que llamen la atención al alumno.
- App para edición de video.

www.edmodo.com: Plataforma tecnológica educativa gratuita, que a través de un aula virtual, permite la comunicación asertiva (entre alumnos y maestro) y el uso de recursos tecnológicos en un entorno privado y seguro. Las posibilidades de uso son las siguientes:

- Permite la flexibilidad de horarios de los usuarios, si un alumno tiene una duda en la tarde, no es necesario esperar al día siguiente para hacer la pregunta, esto hace que la retroalimentación sea eficaz.
- Aprendizaje colaborativo.
- Construcción dinámica del conocimiento.
- Asignación de evaluaciones en línea con posibilidad de ver los resultados al término de la evaluación.
- Ambiente ideal para trabajar el aprendizaje basado en problemas.
- Monitoreo del progreso del estudiante en cualquier momento.

Características de su BP

A través de estas pedagogías emergentes he aprendido que las cosas se pueden hacer de distinta manera, que la clase puede estar centrada en el alumno y que son ellos los protagonistas de las clases, los métodos tradicionalistas en donde los alumnos sólo son parte de una clase porque están físicamente en un salón son obsoletos. La innovación de crear un producto final que tenga que ser subido a plataforma usando internet genera expectativas positivas en los alumnos.

La frecuencia con la se utilizó la BP durante el curso fue una vez al mes (cada cuatro semanas), en un período de 16 semanas. En otros cursos se ha utilizado de dos a tres veces al mes.

Esta BP abre un amplio espectro de posibilidades para desarrollar competencias dentro y fuera del aula, mejorando los canales de comunicación entre alumnos y maestro, genera un impacto positivo en los estudiantes que son asiduos de utilizar las TICs e induce a los alumnos a usar las cuatro habilidades en inglés sin notarlo y los hace reflexionar antes, durante y después de la grabación para generar un buen producto

final; esta actividad ayuda a la confianza de los alumnos, apoyándose entre ellos, generan refuerzos positivos al momento de producir oralmente en la lengua meta. Esta BP es replicable y puede adaptarse a las necesidades y contextos diversos; culminando con un video, se podría empezar con un audio como base de la actividad, una conversación, un artículo, una canción, en fin, las posibilidades son vastas.

Referencias

- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de *E-learning* para el soporte de contenidos educativos abiertos. *International journal of educational technology in higher education (ETHE)*, 4(1), 36-47.
- Ramirez Montoya, M. S. (2009). Recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil (*mlearning*) y su relación con los ambientes de educación a distancia: implementaciones e investigaciones. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (RIED)*, 12(2), 57-82. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331427211005>

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

1. Anexo 1 Lectura The problem with TV. <http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2019/08/Anexo-1-Lectura-The-problem-with-TV.pdf>