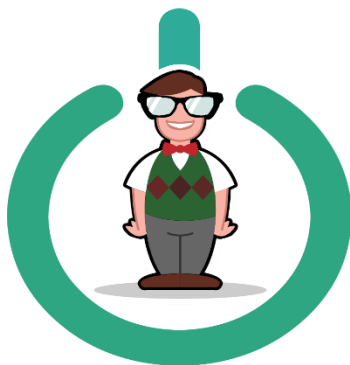




Co-funded by
the European Union

Enseñar en la era digital

Guía de cooperación entre profesores, alumnos y



PreEdTech

**Mejorar las competencias
pedagógicas y TIC del
profesorado y los
educadores de educación
infantil en la era digital**

Programa Erasmus+ - Asociaciones de
cooperación en el campo de la educación escolar
Ref.no. 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894

Título: La enseñanza en la era digital. Guía sobre la cooperación entre profesores, alumnos y padres

Proyecto Erasmus+: PreEdTech - Mejora de las competencias pedagógicas y TIC de los profesores y educadores de educación infantil en la era digital

Número de convenio de subvención: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894

Autores:

Scoala Primara EuroEd, RO

Xano Channel asociación para el desarrollo comunitario, ES

Kauno mokykla-darželis "Šviesa", LT

Vsl "eMundus", LT

PIXEL – Associazione Culturale, IT

CONNECTIS SRL, IT

Anafartalar İlkokulu, TR

Gradinita PP „Sf. Sava", RO

©Copyright: El consorcio del proyecto Erasmus+ PreEdTech - Mejora de las competencias pedagógicas y TIC de los profesores y educadores de educación infantil en la era digital

Archivo PDF interactivo

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Contenido

Introducción.....	2
Acerca de la Guía	2
1. Competencias pedagógicas en la enseñanza en línea	3
1.1. Principios fundamentales de la enseñanza en línea y actividades a realizar	3
1.2 Estimular la motivación de los niños	11
1.3 Gestión del aula y planificación en línea.....	17
1.4. Actividades síncronas y asíncronas. Clases presenciales, semipresenciales e híbridas.	23
1.5 Gestionar el bienestar en línea	30
1.6 Evaluación en la enseñanza en línea.....	37
2.Competencias técnicas en la enseñanza en línea.....	44
2.1 Habilidades y consejos para utilizar Microsoft Office.....	44
2.2. Enseñanza asíncrona. Creación de un espacio de trabajo en línea para niños	48
2.3. Enseñanza sincrónica. Cómo utilizar plataformas en línea en la enseñanza (Zoom, Webex, Teams).....	53
2.4. Cómo crear recursos digitales y utilizar plataformas interactivas (Bookwidgets, Worldwall, Liveworksheets, Canva, Animaker, Kahoot)	59
3.Cooperación entre profesores, alumnos y familias	72
3.1 El aprendizaje en línea no es un enemigo. Reglas del aprendizaje en línea para niños pequeños	72
3.2. Amenazas digitales y seguridad en línea	79
3.3 Cómo implicar a los padres en el proceso online de sus hijos.....	85
3.4. Enfoques y herramientas útiles para la enseñanza en línea en casa.....	91
Referencias.....	97

Introducción

Acerca de la Guía

La presente guía se desarrolla en el marco del proyecto PreEdTech - Mejora de las competencias pedagógicas y TIC de los profesores y educadores de educación infantil en la era digital, cofinanciado por la Comisión Europea en el marco del Programa Erasmus+, Asociaciones de cooperación en materia de educación escolar, Ref. nº: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894.

El principal objetivo del proyecto PreEdTech es proporcionar a los profesores y educadores de educación preescolar los medios para adaptar sus actividades al entorno en línea.

En el contexto actual de pandemia, las escuelas (incluido el sector privado) se orientaron hacia la enseñanza en línea. Había una discrepancia significativa en los recursos y el esfuerzo dedicados a la enseñanza en función de la edad/nivel de los niños. Los niños desde primaria hasta bachillerato se beneficiaron de más recursos, tiempo asignado e implicación del profesorado. Los grupos que corrían el riesgo de quedarse atrás eran (y siguen siendo) los niños de jardín de infancia en el sector público y, en menor medida, en el sector privado de la enseñanza. Esto se debe en gran medida a la falta de una metodología en la enseñanza de los alumnos más pequeños en el entorno en línea. Esto debido a la falta de conocimiento en lo que respecta al potencial de algunas herramientas, sitios web y otros programas informáticos de mejorar la experiencia de aprendizaje en línea de los niños en edad preescolar. Además, existe un estereotipo según el cual el uso de la tecnología e Internet en edades tempranas no es adecuado. En realidad, el argumento en contra es que estos niños son nativos digitales, y sus padres suelen utilizar internet y el teléfono móvil como "chupetes modernos" con sus hijos. Es probable que la solución a este problema la aporte un documento informativo, en el que se detallen enfoques y herramientas útiles para la enseñanza en línea en el caso de educadores y cuidadores. La Guía de la Enseñanza en la Era Digital se considera, en el marco del proyecto actual, un punto de partida para desarrollar todos los demás productos intelectuales previstos. Los socios de los países implicados en el desarrollo y la ejecución del proyecto han contribuido a la creación de un manual para profesores y padres. Esta guía constituye la base de las futuras sesiones de formación con profesores y de un Plan Anual Interactivo en línea.

La Guía está dividida en tres secciones, una de ellas orientada al enfoque pedagógico que proporciona consejos, sugerencias y trucos necesarios para desarrollar un proceso didáctico adecuado para la enseñanza en línea. Esta sección pretende abordar temas tales como la motivación en el aula en línea, la evaluación en línea, los principios de la enseñanza en línea, la gestión de las clases en línea, la planificación y el bienestar, etc. La segunda sección está orientada a los aspectos técnicos de la enseñanza en línea (habilidades y consejos, creación de cuentas, administración de clases en línea, modificación de la configuración, garantía de la seguridad, creación de recursos digitales y uso de plataformas interactivas, etc.). La tercera sección está orientada a los padres/cuidadores y profundiza en los aspectos y problemas de la enseñanza y el aprendizaje en línea tanto para el profesor como para el alumno, con el fin de proporcionar a los padres los medios para ayudar e intervenir siempre que una de las otras dos partes lo necesite.

1. Competencias pedagógicas en la enseñanza en línea

1.1. Principios fundamentales de la enseñanza en línea y actividades a realizar



Resumen

El proceso de digitalización, acelerado por la pandemia Covid-19, generó nuevas oportunidades, pero es importante que el profesorado conozca buenas prácticas a la hora de transferir contenidos offline a un curso online. Su enfoque debe seguir centrado en el alumno y, para ello, deben adquirir y utilizar competencias adicionales.



Enseñanza en línea
Enseñanza a distancia
Herramientas digitales
Compromiso
Accesibilidad

Autores: Elena Mori, Carlotta Maria Crippa, Vida Drășuț



Enseñanza en línea

El brote de COVID-19 ha sumido en la confusión a las instituciones educativas de muchos países. Muchas escuelas suspendieron las clases y se esforzaron por encontrar formas de atraer a los alumnos y proporcionarles educación manteniéndolos fuera de las aulas. Estas situaciones y la necesidad de encontrar soluciones para mejorar la enseñanza en línea han dado lugar a una mejor educación en línea. Las instituciones respondieron a la situación dando un giro rápido hacia la enseñanza/aprendizaje en línea, así como intercambiando experiencias entre ellas, concentrando todos los esfuerzos en encontrar mejores vías para la educación.

El personal de administración de los centros se esforzaba por encontrar la mejor solución para las herramientas de enseñanza en línea, y los profesores se esforzaban por transferir los contenidos a las plataformas digitales seleccionadas, evaluando las nuevas herramientas y decidiendo si aprovechar las tecnologías existentes o buscar otras nuevas. No era nada sencillo estar en línea, pero todo el mundo, desde los padres hasta los niños, pasando por los profesores. Con el tiempo, se comprendió que las duras situaciones sufridas durante la pandemia han dado lugar a nuevas oportunidades, como la educación en línea, híbrida y a distancia, y han abierto otras vías de aprendizaje para quienes no pueden asistir a clases presenciales todos los días, por cuestiones de salud u otras. Es importante que el personal docente conozca buenas prácticas a la hora de transferir contenidos offline a un curso online. Su enfoque y sus competencias, como lo hacen en las clases presenciales, deben seguir estando centrados en el alumno, así como en adquirir y utilizar competencias adicionales.

La enseñanza a distancia se define como "una enseñanza-aprendizaje planificada que presupone una distancia física y eventualmente temporal" (Rolland Sobral, 2020). Se trata de un proceso educativo que tiene lugar en Internet y que permite el acceso a la educación desde lugares remotos o para aquellos que, por diversas razones, no pueden asistir físicamente al centro educativo. De hecho, la educación a distancia

aborda cuestiones relacionadas con la distancia geográfica, pero también con muchas otras razones que impiden la asistencia presencial a clase (Kim, 2020).

Dependiendo del dispositivo utilizado, de la disponibilidad de clases presenciales y de muchos otros factores, la educación a distancia se denomina de diferentes maneras: "el modelo electrónico (e-learning), el modelo blended o mixto presencial y a distancia (b-learning), la versión con dispositivos móviles (m-learning)" (Rolland Sobral, 2020) y varias otras.

Las experiencias de aprendizaje en línea a través de la educación a distancia pueden ser tanto asíncronas como síncronas. El aprendizaje asíncrono se produce cuando los alumnos pueden elegir el momento de participar en el aprendizaje a través de diferentes herramientas, y pueden conectarse para realizar las actividades cuando lo deseen y a su propio ritmo. Las actividades de aprendizaje sincrónico tienen lugar a través de videoconferencias y audioconferencias en directo con retroalimentación inmediata (Kim, 2020).

Debido a la pandemia de COVID-19, la mayoría alumnos experimentaron el aprendizaje en línea, que se introdujo para limitar la propagación del virus. El sistema educativo, los alumnos de todas las edades las familias tuvieron que adaptarse al aprendizaje a distancia. Cada actor implicado en el proceso hizo su propia contribución para implantar una educación a distancia eficaz, capaz de ofrecer contenidos y materiales didácticos adecuados para estimular el aprendizaje y la curiosidad incluso de los niños más pequeños, apoyándoles y ayudándoles a integrarse en este sistema escolar basado en la tecnología.

En el contexto internacional, los gobiernos de todo el mundo han comenzado a introducir políticas de educación a distancia basadas en una combinación de medios digitales, plataformas en línea y la entrega de materiales impresos y virtuales. Sin embargo, las decisiones relativas a las soluciones de aprendizaje a distancia se han visto influidas por los ingresos de cada país: los países con ingresos bajos y medios estaban y están en una situación de desventaja mucho mayor para una transición con éxito a las plataformas de aprendizaje en línea (Unicef, 2021).

Han surgido una serie de cuestiones en relación con el aprendizaje en línea y la calidad de los planes de estudio, especialmente para los alumnos de preescolar y primaria; entre ellas, la concentración, la autorregulación y la motivación para ser activos e interactivos. Otros factores importantes para el éxito han sido las creencias y actitudes de los padres sobre el aprendizaje en línea en comparación con el aprendizaje tradicional, los requisitos de tiempo y conocimientos de los padres para apoyar a los niños en el aprendizaje en línea y la accesibilidad a las herramientas tecnológicas digitales (Kim, 2020).

Principios de la enseñanza en línea

Los principios son las disposiciones generales y fundamentales según las cuales se desarrollan los contenidos educativos, su organización y las tecnologías en las que se basa la actividad pedagógica. La didáctica es una sección de la ciencia pedagógica que examina el contenido, la organización y las técnicas del proceso educativo y su eficacia. De estos dos conceptos se deriva el significado de los principios didácticos, concebidos para que los profesores puedan alcanzar resultados significativos en la educación y los alumnos puedan adquirir conocimientos de forma más eficaz. Expresan los requisitos básicos de los objetivos educativos, su contenido, métodos, formas y técnicas de enseñanza. Los principios didácticos fundamentales, válidos para todos los niveles escolares y que también son válidos para la enseñanza en línea, son los siguientes:

Visibilidad. El profesor ayuda al alumno a desarrollar la percepción del mundo que le rodea, a través de los sentidos, incluidos los sentimientos.

- **Sistematicidad y coherencia.** Una persona se forma una visión científica del mundo cuando ésta es integral, orgánica e inclusiva de las complejas interrelaciones e interacciones entre las cosas.
- **Cientificidad.** El contenido de la educación se basa en el conocimiento científico, que permite una comprensión crítica de la realidad circundante.
- **Accesibilidad.** Significa que las formas organizativas del sistema educativo y las maneras de enseñar se adaptan a la edad y a las características psicofísicas de los alumnos. La educación tecnológica actual, con su variedad de herramientas, aumenta significativamente los recursos para garantizar la disponibilidad de la educación.
- **El principio de la conexión de la teoría con la práctica.** Uno de los fundamentos de todo el sistema educativo, sugiere que la enseñanza está dirigida a la socialización del individuo, a su adaptación a los procesos complejos y dinámicos de la sociedad.
- **El principio de la fuerza.** Cuanto más interesante y estimulante sea el proceso educativo, mayor será la motivación para aprender y mayores los conocimientos adquiridos.

La siguiente lista de **principios del aprendizaje electrónico** se ha elaborado en el contexto de la enseñanza superior y de los cursos de aprendizaje online, pero algunos de ellos también pueden ser válidos en otros contextos de aprendizaje, como en la educación primaria.

<p>Principio 1: Contacto entre alumnado y profesorado Orientación y políticas claras en materia de comunicación, la comunicación periódica con el alumnado sobre el curso y el uso de estrategias proactivas de gestión mejoran la interacción entre el alumnado y el profesorado.</p>	<p>Principio 2: Cooperación entre el alumnado La participación del alumnado en el curso, y entre iguales, aumenta cuando el profesorado diseña cursos que facilitan la "creación de significado" cooperativo entre los estudiantes.</p>
<p>Principio 3: Aprendizaje activo El intercambio entre el alumnado de los trabajos del curso ya terminados proporciona motivación y fomenta el debate entre compañeros.</p>	<p>Principio 4: Retroalimentación rápida y significativa El alumnado se beneficia cuando el profesorado proporciona dos tipos de feedback: feedback informativo y feedback de reconocimiento.</p>
<p>Principio 5: Plazos y pautas coherentes de las actividades del curso Los plazos claros y las pautas coherentes para las actividades del curso ayudan al alumnado a gestionar sus tareas y fomentan una comunicación regular.</p>	<p>Principio 6: Altas expectativas Se establecen altas expectativas mediante tareas exigentes, debates y ejemplos de buenas prácticas.</p>
<p>Principio 7: Diversos talentos y formas de aprender Hacer accesibles los cursos y los documentos, permitir que los estudiantes elijan el formato y los temas de los proyectos e integrar debates dirigidos por el alumnado ayuda a incorporar diversos puntos de vista a los cursos en línea y da cabida a todo el alumnado.</p>	<p>Principio 8: Calidad de los cursos Los cursos en línea son mejores cuando el profesorado supervisa y mejora continuamente la calidad de los contenidos de aprendizaje.</p>

Fig. "Principios de una enseñanza en línea eficaz", elaborado por Great Plains Idea

Junto con el anterior, también podemos considerar los siguientes como principios fundamentales para la enseñanza en línea:

- Evaluación sumativa. Debe ser válida, fiable y comprensible para el profesorado, el alumnado y las familias; capaz de abordar los niveles de consecución de los objetivos y libre de efectos emocionales negativos en el alumno.
- Coherencia, consistencia y transparencia. La pedagogía debe ser internamente consistente y coherente en la forma en que sus objetivos, contenidos, actividades de los alumnos y evaluación se relacionan entre sí (Anderson & McCormick, 2005).

Metodologías de enseñanza en línea, actividades y herramientas digitales

El sistema educativo formal se basa en el currículo (contenido), que debe ser aprendido por los alumnos. La metodología de enseñanza-aprendizaje de los contenidos es el método, y cada método tiene ventajas e inconvenientes tanto para los alumnos como para los profesores. El método más utilizado por los educadores es la clase magistral porque es ventajosa en términos de tiempo, suele ser unidireccional (del profesor a los alumnos) y, por lo tanto, es aburrida para los alumnos y crea problemas de motivación (Awad, 2002).

Debido a la pandemia COVID-19, los métodos de enseñanza clásicos, el papel de los profesores, las técnicas pedagógicas y las metodologías de enseñanza, utilizados en el aprendizaje presencial, se modificaron para adaptarse a los entornos virtuales. Por lo tanto, el profesor "virtual" tiene que integrar los contenidos clásicos con las herramientas virtuales: su responsabilidad consiste en seleccionar y coordinar la tecnología, la pedagogía y los contenidos. La adopción de nuevas estrategias de enseñanza en línea relacionadas con la tecnología, la pedagogía y el plan de estudios exige que los profesores realicen cambios y se alejen de lo que han experimentado mientras enseñaban en presencial (Taimur et al., 2021).

Tres temas de éxito surgieron de las voces de los profesores que experimentaron una transición a la enseñanza virtual sin mucha preparación, y son: 1. adaptarse a la enseñanza digital; 2. conectarse durante la pandemia; y 3. familiarizar a los estudiantes con las plataformas virtuales.

(1) Adaptación a la enseñanza digital. Para muchos profesores, la transición a la enseñanza virtual fue una experiencia positiva de "aprender haciendo", tanto en el uso de plataformas tecnológicas como en la mejora de las técnicas de enseñanza (por ejemplo, añadiendo cuestionarios y utilizando más herramientas para las explicaciones). Los profesores utilizaron varias plataformas, en función de las pedagogías aplicadas y de las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Según los profesores, Zoom facilitaba las manualidades y los proyectos interactivos; Kahoot era bueno para la motivación y el compromiso, mientras que los vídeos de YouTube facilitaban la comprensión. En general, se necesitaba una combinación de plataformas para crear un entorno de aprendizaje eficaz (Taimur et al., 2021). Cuando se completó la adaptación a la educación digital (entre profesores, alumnos y educadores), el proceso de aprendizaje fue más fluido.

(2) *Conexión durante la pandemia.* La mayoría de los profesores creían que la educación virtual fue importante durante el cierre de los centros educativos inducido por el Covid-19. La educación virtual permitió a los alumnos conectarse en un momento muy crítico en el que probablemente sintieron una falta de interacción con sus amigos, profesores y compañeros. (3) Familiarizar al alumnado con las plataformas virtuales. El profesorado lo consideró un elemento clave del aprendizaje. Una vez que el alumnado se familiarizó con ellas, el profesorado pudo centrarse más en aplicar la práctica docente y se

dedicó menos tiempo a resolver los problemas tecnológicos que tuvo el alumnado durante la clase (Taimur et al., 2021).

Otro elemento clave que hay que abordar es el papel del alumnado en el proceso de aprendizaje. De hecho, si el paradigma es el "modelo de reproducción del conocimiento" (consistente en clases orales, folletos impresos, sesiones de prácticas y actividades estructuradas en el aula), el estudiante es visto como un aprendiz pasivo. En este caso, *"el objetivo de la enseñanza es transferir a los alumnos un corpus estático de conocimientos procedentes de fuentes como el instructor y los libros"* (Awad, 2002). Sin embargo, el aprendizaje se facilita cuando los métodos de enseñanza promueven el aprendizaje activo, es decir, cuando, por ejemplo, los alumnos se dedican a resolver problemas del mundo real. La comunicación mediada por ordenador y el aprendizaje en línea suelen favorecer este tipo de aprendizaje activo (Awad, 2002).

Los sitios web ofrecen muchas plantillas y herramientas para la realización de actividades en línea, y sobre cómo aplicarlas paso a paso, tales como: lluvia de ideas, simulaciones, juegos de rol, actividades lúdico-pedagógicas, etc. El profesorado suele preferir el enfoque basado en el juego y en proyectos cuando enseñan a alumnos de preescolar y primaria. Algunos ejemplos de aprendizaje en línea basado en el juego adecuados para preescolar y primaria son:

- Proporcionar alternativas significativas al tiempo frente a la pantalla. En la primera infancia (entre los 2 y los 7 años) los alumnos se encuentran en la fase preoperativa, y es un error desde el punto de vista del desarrollo esperar que su educación se base exclusivamente en la pantalla. Por este motivo, el profesor puede invitar a los niños a continuar las actividades fuera de la pantalla, proporcionándoles juegos y dándoles indicaciones para que las realicen de forma autónoma o con sus educadores.
- Utilizar la música. "Los niños responden bien al canto y al baile en línea" (Edutopia, 2020). De hecho, bailar y cantar es fácil incluso para los niños más pequeños porque pueden seguir al líder, las reglas de interacción son claras y están adaptadas al contexto en línea. El canto por sí solo será útil para atraer a los niños distraídos durante una clase virtual (Edutopia, 2020).

Otras actividades que se promueven con el e-learning son la distribución de materiales didácticos para ser utilizados en el trabajo autónomo y la puesta a disposición de bibliografías, filmografías y discografías. También, el estudio de casos, la investigación en grupo, la metodología de visualización, la conexión de experiencias personales con temas disciplinares, la educación entre pares (Benedetti et al., 2020), el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas (Rolland Sobral, 2020) son métodos que pueden ser utilizados. Entre ellos, la metodología de visualización expresa el potencial absoluto de la enseñanza en línea. Consiste en el uso de películas e imágenes. La visualización se refiere a la visión como proceso mental de selección, reconocimiento e interpretación. *"La función de la imagen es tanto sustitutiva, porque la imagen suscita una reacción emocional como sustituto de la realidad. La imagen tiene una finalidad cognitiva, que está al servicio de la realidad; por último, también es estética: la imagen tiene una finalidad artística. El uso de imágenes estimula un alto nivel de activación de la persona, tanto en términos de pensamiento como de emociones. Es precisamente este orden de estimulación el que crea las condiciones para el inicio de un proceso de aprendizaje significativo"* (Benedetti et al., 2020). La enseñanza en línea permite, por tanto, el uso de clases invertidas en las que el alumno tiene acceso a diferentes materiales antes de las clases (o clases sincrónicas), utilizando el tiempo con el profesor para hacer preguntas y realizar tareas.

"Con la educación a distancia, cada persona aprende de forma diferente: a algunos les gusta leer texto, a otros ver vídeos, a otros ver imágenes, a otros una mezcla de imágenes y texto, a otros los juegos serios" (Rolland Sobral, 2020). Cuando el profesorado organiza las clases, tiene que pensar en quiénes son los destinatarios: lo que se muestra a los niños es muy diferente de lo que se muestra al alumnado universitario.

Para el alumnado de infantil, una herramienta muy útil y utilizada habitualmente es el módulo de crucigramas "patatas calientes", <https://hot-potatoes.en.uptodown.com/windows> (Rolland Sobral, 2020). Los niños en edad preescolar y los alumnos de primaria son entusiastas de la tecnología, y es importante proporcionar al alumnado tiempo para jugar, crear y utilizar su imaginación. Integrar la tecnología no sólo refuerza las habilidades técnicas clave que los niños necesitan para prosperar en el siglo XXI, sino que también aumenta su compromiso y mejora el aprendizaje. Hay más sitios web que ofrecen gran cantidad herramientas y actividades tecnológicas de moda que el profesorado puede utilizar para obtener mejores resultados en el aula. Algunos ejemplos de actividades estimulantes son:

- *Juegos de sílabas.* Consiste en mostrar una tarjeta y aplaudir las sílabas.
- *Juegos de rimas.* Mostrar una tarjeta u objeto y decir palabras que rimen con él.
- *Tabo sensorial.* Esconde letras, números o formas en una bañera sensorial. Elige una y los alumnos tienen que identificarla.
- *Bolsa misteriosa:* Pon letras en una bolsa, da pistas sobre lo que es y los alumnos tienen que adivinarlo.
- *Lo que falta:* Mostrar una bandeja con objetos, cubrirla con una manta, sacar un objeto de la manta y los alumnos adivinan qué falta.
- *Dibujo simple dirigido* sobre un tema elegido.
- *Compartir el reto.* Los alumnos muestran en una cámara su proyecto de un reto. Un reto puede ser una escultura, una comida favorita, un dibujo, etc. (Pocket of preschool, 2022).
- Herramientas interesantes que se pueden utilizar son:
 - *Pizarras blancas interactivas.* Las pizarras electrónicas como la SMART board (<https://www.smarttech.com/en/education>) permiten al alumnado manipular elementos en una gran pantalla mediante el uso de lápices electrónicos. Promethean Planet (<https://prometheanplanet.com/>) y SMART Exchange (<https://exchange.smarttech.com/#tab=0>) ofrecen más de 60.000 recursos didácticos y actividades gratuitas para la pizarra interactiva.
 - *Narración digital.* Varios sitios web animan al alumnado de infantil a explotar su imaginación creativa produciendo historias digitales en línea. Story Bird (<https://storybird.com/>) les ayuda a crear historias visuales con ilustraciones, mientras que Little Bird Tales (<https://littlebirdtales.com/>) ofrece un medio para diseñar y narrar su propia obra. La narración digital no sólo mantiene su interés, sino que también estimula el pensamiento abstracto (Reinen, s.f.).

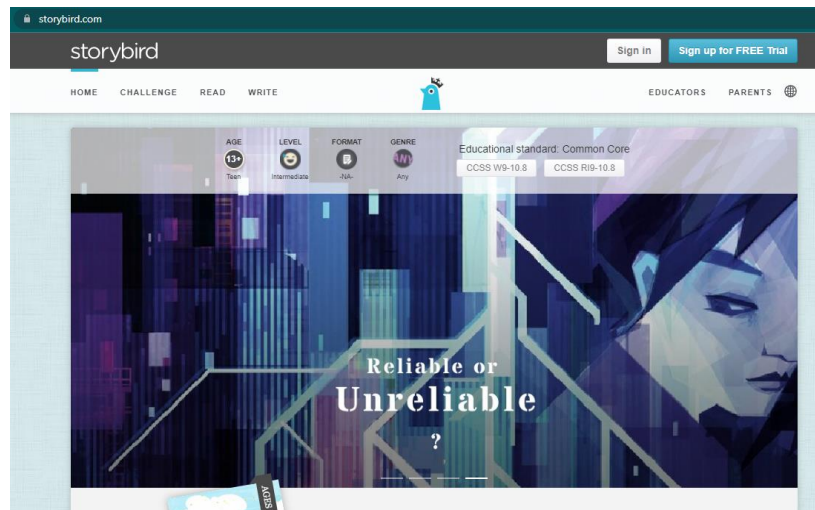
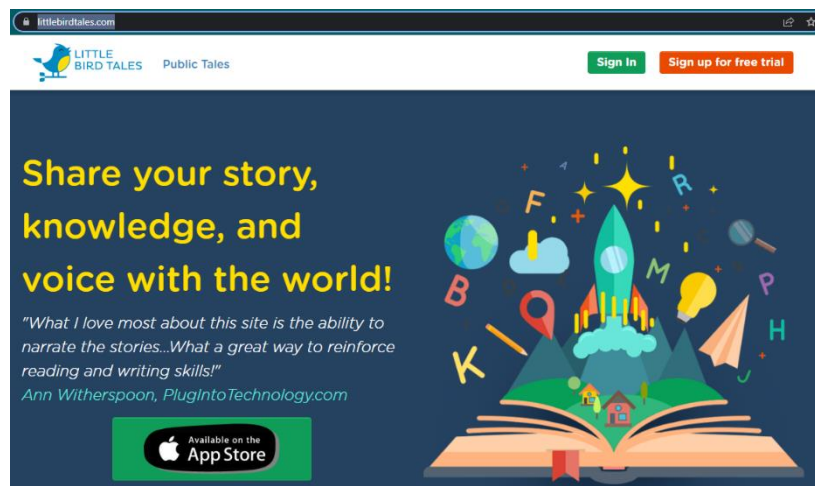


Fig. Storybird website homepage



En conclusión, el COVID-19 forzó la enseñanza en línea: los actores no tuvieron alternativa y tuvieron que reinventarse, dando un gran impulso al sector del e-learning. En la enseñanza a distancia, aunque el alumno sea el centro, el profesor debe ser el motor de una enseñanza-aprendizaje eficaz, teniendo siempre presente la motivación del alumnado y el desarrollo de estrategias diversificadas (Rolland Sobral, 2020).

Retos de la enseñanza y el aprendizaje en línea

El aprendizaje utilizando las nuevas tecnologías tiene muchas ventajas para el profesorado y el alumnado, pero no es adecuado ni está disponible para todos ni en todas las situaciones de aprendizaje. Existen barreras sociales, económicas y físicas para el aprendizaje, y los centros educativos no siempre disponen de los recursos necesarios para poner a disposición del alumnado sistemas informáticos y de telecomunicaciones, con lo que se niegan oportunidades de aprendizaje al alumnado en riesgo de exclusión social por diferentes motivos (Berge y Mrozowsk, 1999). Por lo que respecta a los centros educativos de primaria y preescolar, se puso de manifiesto la necesidad de cooperación entre el profesorado y las familias. Los niños más pequeños necesitan la ayuda de las familias para participar con éxito en la educación en línea, ya que no tienen habilidades tecnológicas como los adultos, (escribir palabras, compartir archivos o subir deberes), pero pueden realizar acciones sencillas como apagar el micrófono, encender la cámara o abandonar la reunión (Kim, 2020).

En su trabajo, Gayatri (2020) revela que las familias de los niños pequeños son fundamentales para el éxito del aprendizaje en línea, por lo que deberían ser tenidos más en cuenta por profesores e instituciones. La falta de tiempo y de conocimientos técnicos de los padres y algunas creencias negativas (por ejemplo, que el aprendizaje a distancia es menos eficaz que el tradicional, problemas de visión como la miopía en la primera infancia debido al aumento del tiempo frente a la pantalla y la limitación de las actividades físicas) pueden repercutir en el proceso de aprendizaje. Si los gobiernos evaluaran esta situación y se comprometieran a encontrar soluciones viables, como se ha hecho con el profesorado (dotándoles de los conocimientos necesarios para utilizar e impartir clases utilizando las TIC), podrían superarse más barreras que actualmente obstaculizan el aprendizaje en línea.

A pesar de que, debido a la emergencia pandémica, las instituciones han actuado con prontitud para garantizar la educación de las nuevas generaciones, lo que ha impulsado el desarrollo de infraestructuras tecnológicas en los centros educativos de primaria e infantil, siguen existiendo importantes obstáculos. La falta de acceso a internet, la resistencia del alumnado y el profesorado a los nuevos métodos, la falta de servicios de apoyo, y la falta de formación y apoyo técnico adecuados son problemas comunes a los que se enfrentan tanto el alumnado como el profesorado en la educación a distancia (Kim, 2020).



Reflexione

Enseñar en línea no significa sólo trasladar las herramientas utilizadas durante las clases presenciales a una plataforma digital, sino buscar las mejores soluciones para que lo que se enseña en línea resulte atractivo e interactivo.

1.2 Estimular la motivación de los niños



Resumen

Los alumnos tienden a participar menos en las actividades educativas cuando éstas se imparten en línea. Este capítulo ofrece algunas prácticas y consejos para captar su interés y ayudarles a sentirse motivados.



Motivación
E-learning
Formación de profesores
Aprendizaje activo
Competencias digitales

Autores: Carlotta Maria Crippa, Elena Mori, Vida Drqsutè



Motivación para el aprendizaje en la era COVID-19

El aprendizaje en línea rinde potencialmente más que el convencional porque el alumnado no sólo recibe conocimientos "tradicionales", sino que también aprende a utilizar la tecnología. El alumnado aprende a utilizar ordenadores, desarrollan competencias digitales y pueden estudiar en cualquier momento y lugar con un solo clic. La ventaja del aprendizaje en línea es que es un medio divertido que despierta el interés del alumnado. A pesar de esta premisa, el aprendizaje en línea para niños muy pequeños se enfrenta a diferentes retos: dificultades como la falta de atención e interés, la interrupción de las actividades virtuales por otros miembros de la familia, la limitación de recursos y materiales, y muchos otros factores obstaculizan el aprendizaje en línea. Especialmente para los niños en edad preescolar, es muy difícil mantener la concentración. "Los comportamientos de los niños, como saltar en la silla, rodar por el suelo o traer sus mascotas o juguetes a la clase en línea, son inevitables durante el aula virtual" (Gayatri, 2020). Los profesores, educadores y padres tuvieron que enfrentarse a una experiencia completamente nueva durante la pandemia de COVID-19, cuando tuvieron que hacer frente a todos los cambios impuestos por la emergencia sanitaria y por algunos problemas en el comportamiento de los niños. De hecho, el estrés experimentado por los niños muy pequeños durante el aislamiento ha causado efectos perjudiciales en su salud, bienestar y comportamiento. El estrés puede cambiar la estructura y el funcionamiento del cerebro, afectando a la capacidad de aprendizaje, incluido el desarrollo cognitivo, la capacidad lingüística y las habilidades sociales y emocionales (Gayatri, 2020). El impacto del COVID-19 provocó efectos negativos también en términos de compromiso del alumnado. En un estudio realizado mediante la recopilación de respuestas de 141 profesores de todo el mundo (que impartían clases en jardines de infancia y escuelas primarias), los datos revelaron que el cambio a la educación virtual condujo a una menor participación de los alumnos en las aulas, con una menor capacidad de interacción entre el profesorado y el alumnado en comparación con la enseñanza presencial. Esta falta de interacción dificultaba la transmisión de conceptos y la implicación de cada alumno, especialmente de los más jóvenes (Taimur et al., 2021).

Motivación intrínseca y extrínseca

La motivación es una cuestión que requiere un análisis en profundidad cuando se trata de entornos de aprendizaje en línea, y ha sido objeto de atención en los últimos años. Se trata de un fenómeno complejo,

que merece la pena explorar porque el alumnado en las sesiones en línea tiende a participar menos y a estar menos motivado si los cursos o las actividades a las que asisten no se diseñan cuidadosamente, y si no se tienen en cuenta estrategias para mantener su motivación.



El alumnado que está motivado está más receptivo a participar en actividades estimulantes, a sacar provecho del aprendizaje y a tener un enfoque profundo del mismo. Es más ingenioso, persistente y creativo. La relación entre motivación y aprendizaje es significativa, sobre todo cuando se trata de educación preescolar y primaria, en las que los niños necesitan ser estimulados con un conjunto de herramientas y metodologías diferentes para interiorizar nuevos conocimientos y desarrollar nuevas habilidades.

En el pasado, la motivación se consideraba una característica personal relativamente estable y los estudios se centraban más en identificar las características de los alumnos con éxito, pero con el tiempo se ha ido prestando cada vez más atención a este tema, especialmente tras el inicio de la pandemia del COVID-19. Ahora se sabe que, sin motivación, es posible que los alumnos no empiecen a aprender, y que los que han empezado a aprender no sean capaces de continuar su aprendizaje si tienen dificultades en el proceso. ¿Cómo se puede aumentar la motivación del alumnado? En primer lugar, conviene distinguir entre los distintos tipos de motivación y los diversos factores desencadenantes de la motivación para comprender qué medidas es mejor adoptar. De hecho, se ha subrayado lo importante que es crear el tipo adecuado de motivación en el niño. De hecho, existen dos tipos de motivación:

- intrínseca, que se refiere a realizar una actividad por el mero hecho de hacerla.
- extrínseca, que se refiere a realizar una actividad no sólo por el placer de hacerla, sino con otro fin.

Diversos estudios han demostrado que cuando las personas están impulsadas por una motivación intrínseca, su compromiso es mayor y el resultado de la acción es mejor (Li, 2022). Por lo tanto, las reglas, amenazas o recompensas que se utilizan como métodos para estimular la motivación de los niños por parte del profesorado y las familias, como motivaciones extrínsecas, no siempre tienen el efecto deseado.



Fig. "Motivación extrínseca frente a motivación intrínseca". Cherry K. (2022). Motivación extrínseca vs. motivación intrínseca: ¿Cuál es la diferencia? imagen de Verywell / Joshua Seong. Mente Verywell ([source link](#))

Esto no significa que la motivación extrínseca sea algo que haya que evitar per se. Por el contrario, en casos de falta de motivación intrínseca, la extrínseca, y en particular la llamada "regulación integrada", puede ser una herramienta muy útil. De hecho, es importante señalar que existen 4 tipos de motivación extrínseca:

Motivación extrínseca	1.Regulación externa	2.Reglamento introducido	3.Regulación mediante identificación	4.Regulación integrada
Características	Comportamiento o actividad intencionados pero controlados por fuentes o factores externos.	Realizar actividades por presión interna.	Comportamiento o actividad intencionados que se realizan en función de un objetivo elegido por uno mismo.	La persona reflexiona, comprende el motivo, ve si coincide con sus valores y necesidades. Por último, pasa a la acción.

Tab. "Tipos de motivación extrínseca"

Tabla elaborada por los autores de este artículo, basada en: Brown E. (2022). 4 Tipos de motivación extrínseca. Aprende de los blogs. ([source link](#))

Esta clasificación es esencial para entender cómo actuar tanto en el aula como en el entorno en línea para estimular fructíferamente la motivación del alumnado por aprender.

Tras comprender qué tipo de motivación es la deseable, es necesario tratar de imaginar cómo fomentarla y averiguar quién y cómo puede hacerlo. Las figuras adultas clave durante el aprendizaje en línea son el profesorado y las familias.

De hecho, el nivel de implicación de las familias también fue un factor determinante en el beneficio del aprendizaje virtual para sus hijos. En realidad, si el papel de las familias ya se considera habitualmente crucial en el proceso de aprendizaje de sus hijos, lo es aún más durante el aprendizaje en línea. Por un lado, la falta de conocimientos y habilidades básicas para adaptarse a todo el programa de educación virtual hizo que algunos padres no cooperaran y se sintieran frustrados. Por otro lado, otros padres lograron grandes estrategias para mantener a sus hijos comprometidos con el aprendizaje virtual. Es

importante mencionar que el estrés y la frustración pueden ser contagiosos y, por lo tanto, para estimular la atención de los niños, es necesario crear un "entorno libre de estrés" (Li, 2022). Por eso es importante que los padres tengan una presencia positiva en el proceso de aprendizaje del niño, animándole y apoyándole.

Además, el profesorado desempeña un papel fundamental a la hora de influir en la motivación del alumnado (Che Soh et al., 2021). Al igual que el estrés, la motivación es algo "contagioso". De hecho, la falta de motivación del profesorado, causada por diversos factores (falta de experiencia en la enseñanza en línea, necesidad de cambiar sus métodos de enseñanza, etc.), puede provocar una menor motivación en el alumnado. Pero de forma recíproca y opuesta, la falta de motivación del alumnado fue un factor crítico también en la motivación del profesorado (Meşe y Sevilen, 2021). Pero ¿cómo puede un profesor aumentar la motivación de su alumnado durante la enseñanza en línea? En la siguiente sección se esbozarán algunos consejos que podrían ser útiles para lograr este objetivo.

Cómo aumentar la motivación durante el aprendizaje en línea

Como ya hemos mencionado, la motivación del alumnado para aprender es esencial para la consecución de los objetivos pedagógicos y los resultados del aprendizaje, y las actitudes y habilidades del profesorado de educación infantil en el uso de la tecnología también afectan a la motivación y el aprendizaje de los niños (Kim, 2020). En este contexto, el profesorado debe ser capaz de mantener y aumentar la motivación de sus alumnos para aprender y autoaprender, y encontrar formas de fomentar el entusiasmo (Dwijuliani et al., 2020).

Una estrategia que suele adoptar el profesorado es utilizar una combinación de diferentes metodologías de aprendizaje, con el fin de mantener al alumnado comprometido. Por ejemplo, el aprendizaje basado en el juego y el aprendizaje basado en proyectos han demostrado ser formas eficaces no sólo para mejorar las habilidades cognitivas y no cognitivas, sino también para fomentar la motivación por el aprendizaje (Loveless, s.f.). Otro papel importante lo desempeña el modelo VARK y sus 4 estilos de aprendizaje, que son el visual, el auditivo, el de lectura y escritura y el cinestésico (Loveless, s.f.).

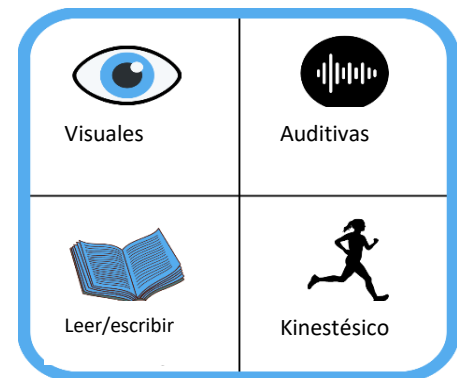


Fig. "The VARK model"

Cada niño aprende mejor mediante la adopción de uno o varios de los métodos de aprendizaje enumerados anteriormente. Por eso, utilizarlos juntos en la misma clase y proporcionar estímulos pertenecientes a estos 4 estilos de aprendizaje puede hacer que aumente la motivación y que los niños comprendan mejor los conceptos (equipo Sphero, 2020).

La mayoría de los profesores sugirieron utilizar actividades prácticas e interactivas para las clases en línea, modificando sus técnicas de enseñanza de forma creativa. Se podría evitar la monotonía utilizando diferentes plataformas digitales, herramientas y aplicaciones. Los datos recogidos mostraron que las interacciones sociales, el discurso y la construcción de relaciones son un elemento importante de la educación virtual, reconociendo que el aprendizaje digital ya crea una distancia física. Por lo tanto, los

profesores recomendaron reducir el tamaño de la clase en el contexto virtual para garantizar la interacción (que no pueden hacer en el aula enorme) y el compromiso de los estudiantes. De este modo, la reducción de la proporción profesor-alumno no sólo podría promover la interacción alumno-profesor, sino también la interacción alumno-alumno.

Desde el punto de vista del profesor, organizar una reunión virtual individual con cada alumno, especialmente en condiciones de incertidumbre, aumenta la interacción y el compromiso en clase. Algunos profesores mencionaron el uso de plataformas de medios sociales para compartir materiales didácticos y contenidos de aprendizaje con el alumnado y las familias (Taimur et al., 2021). La mayoría de profesores sugirieron utilizar actividades prácticas e interactivas para las clases en línea, modificando sus técnicas de enseñanza de forma creativa. Se podría evitar la monotonía utilizando diferentes plataformas digitales, herramientas y aplicaciones. Los datos recogidos mostraron que las interacciones sociales, el discurso y la construcción de relaciones son un elemento importante de la educación virtual, reconociendo que el aprendizaje digital ya crea una distancia física. Por lo tanto, los profesores recomendaron reducir el tamaño de la clase en el contexto virtual para garantizar la interacción (que no pueden hacer en el aula enorme) y el compromiso de los estudiantes. De este modo, la reducción de la proporción profesor-alumno no sólo podría promover la interacción alumno-profesor, sino también la interacción alumno-alumno.

Desde el punto de vista del profesorado, organizar encuentros virtuales individuales con cada alumno, especialmente en condiciones de incertidumbre, aumenta la interacción y el compromiso en clase. Algunos profesores mencionaron el uso de plataformas de medios sociales para compartir tanto materiales didácticos como contenidos de aprendizaje con el alumnado y sus familias (Taimur et al., 2021).

Algunos consejos para una *e-enseñanza* más atractiva:

- Eliminar barreras. Abordar de antemano las cuestiones de acceso, coste, competencias tecnológicas, alfabetización y portabilidad de los cursos.
- Proporcionar al alumnado una herramienta de autoevaluación previa al curso para prepararlos para la enseñanza en línea.
- Garantizar ayudas. Anticipe los problemas habituales, ofrezca soluciones que se adapten al contexto del alumnado y asegúrese de que se proporciona ayuda sea necesario.
- Mantener la sencillez. Prepare un entorno de aprendizaje que sea acogedor, atractivo y de fácil acceso y navegación, despejado, fácil de usar.
- Cree una comunidad de alumnos. Fomente la interacción y el apoyo entre iguales, permita el aprendizaje cooperativo y la colaboración (Donohue et al., 2007).
- Colaborar con las familias. Pida a los padres que mantengan un kit preescolar con materiales para las clases. Esto puede ayudar a mantener organizados los espacios de aprendizaje de los niños en casa.
- Haga que las actividades sean breves. Cuando están en persona, los niños pueden ser capaces de permanecer concentrados en un círculo o en un grupo entero durante un máximo de 10 minutos, pero la misma actividad puede no mantener su atención cuando se ve en una plataforma como Google Classroom o Zoom. Por eso, es útil dividir la lección en varias partes
- Haga que los niños se muevan. Alterne entre actividades activas y pasivas para ayudar a mantener el interés de los niños. Puede tratarse de actividades de movimiento en grupo, como el baile, o de una búsqueda del tesoro en su casa. A continuación, las actividades deben compartirse en línea y debatirse (Edutopia, 2020).



Reflexione

Trasladar las actividades docentes al mundo virtual obliga al profesorado a replantearse cómo imparten sus clases. La combinación adecuada de habilidades digitales, didácticas y creativas permitirán al profesorado no perder la atención de sus alumnos, ni siquiera en línea.

1.3 Gestión del aula y planificación en línea



Resumen

Hay una gran diferencia entre gestionar una clase en línea y gestionar una clase presencial. El profesorado debe tener en cuenta las diferencias que marcan las herramientas digitales para enseñar en línea con eficacia. Este capítulo ofrece información y consejos útiles para planificar y gestionar mejor las clases en línea.



Enseñanza en línea
Herramientas digitales
Gestión del aula
UDL
Aprendizaje combinado

Autores: Elena Mori, Carlotta Maria Crippa, Sigita Drąsutis



Introducción

Los datos sugieren que la educación en línea funciona mejor como un sistema de componentes dinámicos e interrelacionados, cuya aplicación puede variar según el contexto. Juntos, estos componentes fomentan una comunidad de aprendizaje impulsada por la pedagogía y que incorpora una serie de actividades, lo que permite una impartición flexible. Los componentes constituyentes pueden adaptarse, combinarse o excluirse según sea necesario, lo que permite a los profesores personalizar la impartición de contenidos para alcanzar sus objetivos curriculares específicos. Las pruebas también indican que el aprendizaje colaborativo en entornos en línea mejora el aprendizaje de los alumnos más que el aprendizaje individual, y que la interacción es esencial (Simonson et al., 2011). La tecnología puede ayudar a que el aprendizaje salga del aula y aproveche las oportunidades de aprendizaje disponibles en otros entornos extraescolares.

Existen algunos principios generales que se han aplicado con éxito en el aprendizaje en línea y que es importante tener en cuenta a la hora de planificar y gestionar el aprendizaje en línea en un aula:

Diseño universal

Todos los alumnos, incluidos los que tienen necesidades especiales, deben tener acceso a experiencias de aprendizaje basadas en la tecnología. El hardware y el software de las herramientas digitales que se adopten deben garantizar ya por defecto la accesibilidad del aprendizaje. La idea de que las herramientas deben adaptarse a las necesidades de los usuarios procede de la arquitectura, donde este concepto se denomina "diseño universal". Este concepto se traduce en la construcción de edificios que presentan múltiples oportunidades de acceso, como rampas, puertas automáticas o señales escritas en braille. De este modo, los edificios modernos se hacen accesibles a todo el mundo. Esta práctica en el sector

educativo se convierte en "Diseño Universal para el Aprendizaje" (DUA) y consiste en la adopción de herramientas educativas adecuadas para todos los alumnos. En términos de tecnología educativa, esto podría incluir la adopción de características tales como texto a voz, voz a texto, tamaños de letra ampliados, contrastes de color, diccionarios y glosarios. Para garantizar el acceso universal, estas funciones deben estar integradas tanto en el hardware como en el software.

La aplicación del UDL se basa en tres principios fundamentales:

1. **Proporcionar múltiples medios de representación** para que los alumnos puedan acercarse a la información de más de una manera. Algunos ejemplos son los libros digitales, los programas informáticos y sitios web especializados y los lectores de pantalla que incluyen funciones como la conversión de texto en voz, el cambio del contraste de colores, la modificación del tamaño del texto o la selección de distintos niveles de lectura.
2. **Proporcionar múltiples medios de expresión**, permitiendo a todos los alumnos demostrar y expresar lo que saben. Los ejemplos incluyen proporcionar opciones en la forma en que expresan su aprendizaje, cuando sea apropiado, lo que puede incluir opciones como la escritura, los mapas conceptuales en línea o los programas de voz a texto.
3. **Proporcionar diferentes modos de compromiso**, garantizando que todos los alumnos se sientan interesados y motivados para aprender. Este principio se aplica, por ejemplo, mediante la oferta de diferentes actividades didácticas, que den a todos los alumnos la oportunidad de aprender como prefieran, o mediante la presentación de diferentes contenidos que puedan estimular los intereses individuales. También es importante es la oferta de oportunidades que aumenten la colaboración y la consolidación de conocimientos.

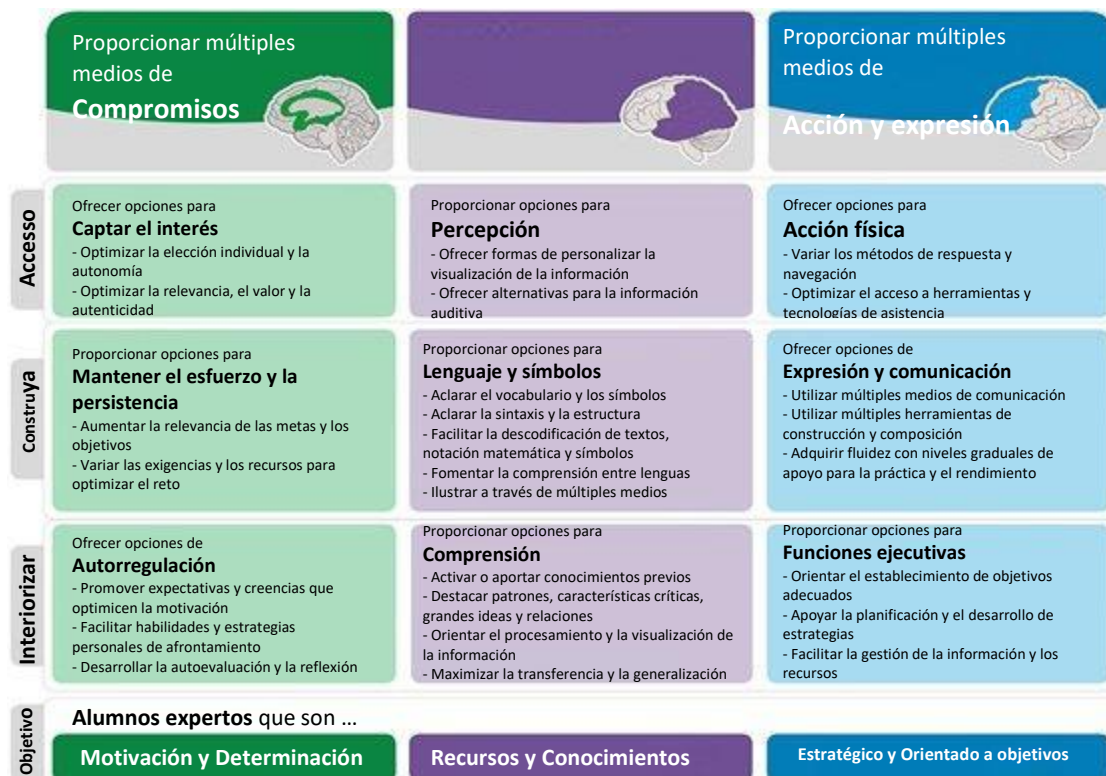


Fig. Los 3 principios del UDL (Fuente: [Teaching Gateway](#))

Aprendizaje personalizado

Cuando los objetivos y las necesidades de aprendizaje se sitúan en el centro de las herramientas tecnológicas, éstas pueden crear experiencias más atractivas y pertinentes, adaptadas a cada alumno. Esta práctica se denomina "**Aprendizaje Personalizado**", que se refiere a la enseñanza ajustada al ritmo y las necesidades específicas del alumno. De este modo, las actividades de aprendizaje adquieren sentido y relevancia para los alumnos, que acuden a ellas impulsados por sus intereses personales. Es importante utilizar esta información para elaborar un plan de gestión del aula en línea que se adapte a los alumnos y ofrezca múltiples oportunidades de aprendizaje interactivo.

Aprendizaje combinado

Por "**Aprendizaje Combinado**" se entiende la adopción simultánea de la enseñanza digital y la presencial. Aunque de forma más limitada en comparación con el aprendizaje personalizado, este enfoque permite al alumnado regular su propio proceso de aprendizaje. Lo que hace el aprendizaje combinado es proporcionar distintos entornos de enseñanza, haciendo que el alumnado aprenda cara a cara en grandes grupos con los profesores o en pequeños grupos con los tutores y que, en ocasiones, confronten sus perspectivas e ideas con sus compañeros, dándoles la oportunidad de aprender unos de otros. En el aprendizaje mixto, los espacios se reconfiguran para ofrecer una variedad de zonas de aprendizaje habilitadas por la tecnología que permiten la colaboración, el aprendizaje informal y el estudio centrado en el individuo. A través de esta y otras metodologías de enseñanza, los profesores tienen que reimaginar la forma en que se organizan los espacios físicos para facilitar el aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales.

Algunas consideraciones que los profesores deben tener en cuenta para aplicar el aprendizaje combinado son:

1. ¿Es el entorno lo suficientemente flexible como para adaptarse al uso de los modelos y prácticas de aprendizaje basados en la tecnología que se hayan seleccionado?
2. ¿Puede un espacio en el que un educador imparte instrucción a toda la clase cambiarse también para facilitar la práctica y la investigación individuales en línea?
3. ¿Se ajustan los espacios físicos en su capacidad para facilitar el trabajo individual y colaborativo?

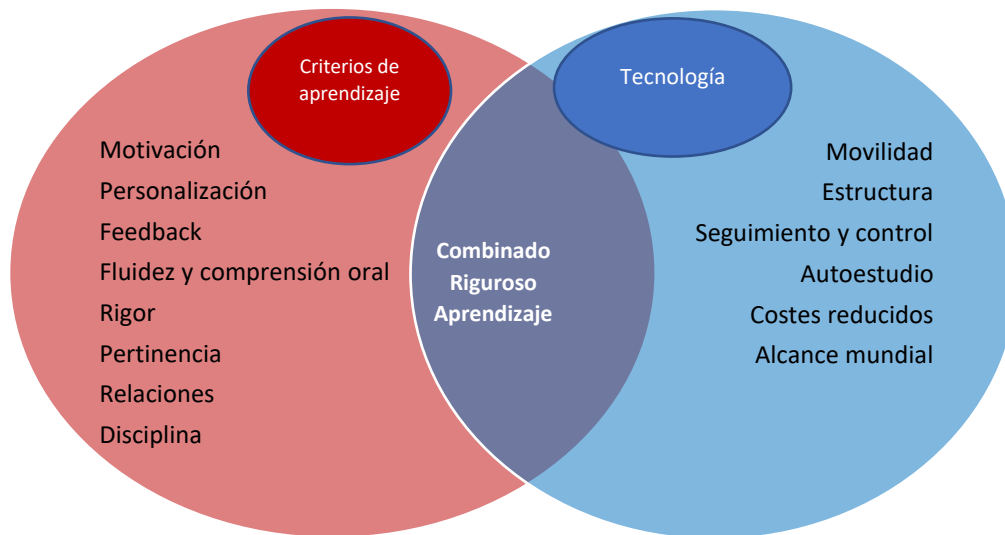


Fig. Representación gráfica de Blended Learning

La participación del alumnado de todas las edades en actividades educativas semipresenciales requiere la creación de aulas virtuales interactivas y cautivadoras. Los profesores pueden gestionar su aula en línea preparando y creando de antemano estos sistemas con estas características. Si lo hacen, los profesores no tendrán que concentrar sus esfuerzos en reconducir los comportamientos en las clases en línea, sino que dedicarán más tiempo a centrarse en los resultados y logros académicos del alumnado.

Recomendaciones para la planificación y gestión de clases en línea

Cuando se trata del aprendizaje en línea para niños en edad preescolar, hay algunos elementos que deben tenerse en cuenta para incorporar la tecnología digital a sus actividades. A continuación, se presentan algunas estrategias que los profesores pueden utilizar para implementar el aprendizaje en línea a la hora de planificar y gestionar sus actividades:

- **Mantener las actividades cortas**

La capacidad de atención de los preescolares es corta y lo es aún más cuando los niños tienen que estar en una videoconferencia. De hecho, es bien sabido que las personas necesitan más tiempo, esfuerzo y atención durante las clases en línea que para asistir a clases tradicionales.

A los niños les ocurre lo mismo. Cuando las clases son presenciales, pueden sentarse en círculo hasta 10 minutos y realizar las actividades propuestas. Sin embargo, en línea, esas mismas actividades no pueden realizarse en el mismo lapso de tiempo, ya que la capacidad de atención se acorta. La mejor manera de evitar este problema es dividir la clase en pequeños trozos, con mucho movimiento incorporado. Los niños se sentirán más felices e implicados sin darse cuenta.

- **Hacer que los niños se muevan**

Es muy importante romper el ritmo de la clase de vez en cuando con actividades físicas. Al hacerlo, los profesores mejorarán el ritmo de la clase y ayudarán a los niños a sentirse más motivados para otras actividades. Un buen ejemplo de actividad física para hacer en clase puede ser una pauta de baile, ya que

los niños aprecian mucho cantar y bailar en línea. Para los niños, ésta es una forma estupenda de relacionarse con una pantalla, ya que proporciona instrucciones sencillas y divertidas. Además, son fáciles de trasladar a un formato en línea. También podría organizarse como un "sing along" en toda la escuela, o los profesores pueden simplemente poner algo de música para captar la atención de algunos niños más distraídos.

- **Establecer una rutina**

Al igual que en la enseñanza presencial, los niños necesitan una rutina para que la transición entre actividades sea más fluida. Los profesores son libres de establecer la rutina que prefieran. Pueden empezar el día cantando una canción y luego leyendo un libro, o empezarlo con "actividades más serias" y programar tareas más dinámicas para recargar las pilas de los niños. Una buena idea es también mostrar el horario en la pantalla o compartir una copia el día anterior. Esto podría ayudar a los niños a entender qué esperar durante su clase virtual.

- **Haga que su lección cumpla una doble función**

Muchas actividades preescolares pueden diseñarse para ayudar a los niños a desarrollar múltiples habilidades, como la lectoescritura, el lenguaje, la función ejecutiva, el pensamiento lógico e incluso las habilidades socioemocionales.

Temas como "las 4 estaciones" podrían ser una gran oportunidad para debatir con los niños sobre ciencia, ecología, matemáticas, literatura y muchos temas más.

- **Mostrar los libros directamente en la pantalla**

En lugar de leer en voz alta y sostener un libro, los profesores deberían mostrarlo directamente en la pantalla, ya que la mayoría de los niños prefieren ver las imágenes por sí mismos. Utilizar un libro electrónico es una buena forma de conseguirlo, también se podría hacer un libro virtual con los trabajos de los niños utilizando una plataforma como Book Creator, que también se puede ver fácilmente en pantalla y compartir electrónicamente con toda la clase.

- **Aplicar incentivos**

Los incentivos son una buena forma de fomentar el interés y hacer participar activamente a niños y alumnos de cualquier edad. Los incentivos deben elegirse en función de la edad y los intereses de los alumnos. Junto con actividades divertidas y atractivas, las recompensas táctiles o digitales ayudan a aumentar el entusiasmo y la autoestima de los alumnos. Algunos ejemplos son: Puntos Kick-board, excursiones virtuales por el aula, show and tell y almuerzos virtuales.

- **Juegos digitales**

Los juegos bien diseñados pueden proporcionar poderosas experiencias interactivas que fomentan el aprendizaje, la adquisición de habilidades y el desarrollo saludable de los niños pequeños (Lieberman, 2006; Thai, Lowenstein, Ching y Rejeski, 2009). A diferencia de otras formas de medios interactivos, los juegos digitales son sistemas basados en reglas que implican retos para alcanzar un objetivo al tiempo que proporcionan información sobre el progreso del jugador. El juego ofrece oportunidades de exploración, experimentación y manipulación que son esenciales para la comprensión de conceptos

básicos y la construcción del conocimiento (Bredekamp y Copple, 1997). A través del juego, los niños también desarrollan la imaginación y la creatividad, que son habilidades clave para el desarrollo eficaz de las capacidades cognitivas y emocionales, así como para el éxito académico. Cuando los juegos digitales se diseñan al servicio de los intereses y habilidades de los niños, de su deseo de jugar y explorar, y de su necesidad interna de saber, los alumnos tendrán más probabilidades de desarrollar y reforzar su capacidad de iniciativa, curiosidad, atención, autodirección y compromiso hacia el aprendizaje (Bredekamp & Copple, 1997; Departamento de Educación de California, 2000; Dodge, 2004; Kagan, Scott-Little, & Frelow, 2003).

Algunas consideraciones que debe tener en cuenta el profesorado a la hora de utilizar juegos digitales:

- La interfaz debe ser clara, intuitiva y fácil de usar. Los profesores deben calcular el tiempo necesario para completar los retos, a fin de garantizar que el alumnado disponga de tiempo suficiente para terminar los niveles del juego y beneficiarse de sus características educativas.
- Los profesores deben asegurarse de que los objetivos del juego se exponen con claridad, para que los niños sepan exactamente lo que tienen que hacer.
- Los comentarios que se den a los jugadores deben ser suaves. En particular, la orientación verbal podría ser un complemento muy importante, ya que ayuda a mantener la concentración de los niños.


Más allá de las consideraciones prácticas, los profesores deben determinar si el contenido del juego digital es adecuado para los alumnos en términos de edad y contenido. Los estándares de clasificación actuales, como el PEGI (Pan European Game Information), ayudan en esta elección. El PEGI está respaldado por la mayoría de los editores y desarrolladores de juegos de Europa, y ayuda a garantizar que el contenido de un juego es adecuado para su público objetivo.

Reflexione




Una de las cosas más importantes que hay que tener en cuenta al planificar clases en línea es que las videoconferencias cansan más que las clases presenciales. Los profesores deben ser breves y hacer pausas con actividades físicas más divertidas.

1.4. Actividades síncronas y asíncronas. Clases presenciales, semipresenciales e híbridas.



Resumen

En este capítulo se comparte la experiencia de la enseñanza a distancia en la organización de actividades para niños de 3 a 7 años de forma sincrónica y asíncrona. Se analizan actividades síncronas y asíncronas, clases presenciales, mixtas e híbridas, un plan de estudios semanal y un plan de lecciones híbrido.



Clases síncronas Clases
 asíncronas Actividades
 Alumnado
 Profesorado
 Familias

Autores: Virginija Paužienė, Daiva Barkauskienė



Aprendizaje a distancia

La educación a distancia se puede realizar en tres modalidades diferentes:

Aprendizaje a distancia sincrónico	Tiene lugar a una hora fija y a veces en un lugar concreto, por ejemplo mediante videoconferencia o audioconferencia.
Aprendizaje a distancia asíncrono	Tiene lugar en cualquier momento y lugar, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación o el correo electrónico.
Formación a distancia combinada	Tiene elementos de aprendizaje sincrónico y asíncrono.

Los profesores de educación infantil y preescolar, tras iniciar la enseñanza en línea, también se enfrentaron a otras muchas preguntas e incertidumbres: cómo impartir las clases a distancia, cuántas videoconferencias diarias o semanales síncronas y asíncronas deben prepararse, cómo utilizar los medios didácticos digitales de forma correcta y eficaz, cómo recibirá el alumnado el material didáctico, dónde deben compartir sus materiales didácticos. La transición de la enseñanza presencial a la enseñanza a distancia no cambia los objetivos y resultados de la educación, pero sí la organización de la enseñanza.


La participación de alumnos y padres en el proceso educativo y la retroalimentación y evaluación de los logros del aprendizaje se convirtieron en el mayor reto.

Actividades sincrónicas y asincrónicas

Los profesores de educación infantil y preescolar elaboran un plan de actividades educativas semanales: las tareas incluidas en el plan se envían a los padres de los niños de común acuerdo con una periodicidad diaria o semanal, y los niños completan las tareas por sí solos o con la ayuda de un adulto, enviando los resultados al profesor en el momento y la forma acordados.

El profesorado y las familias de los niños se ponen de acuerdo sobre la educación sincrónica y asincrónica:

- la elección de un entorno de aprendizaje a distancia
- la provisión de retroalimentación;
- acordar individualmente con los padres el horario de la comunicación virtual;
- integración de las actividades educativas en las actividades cotidianas en casa o al aire libre.
- crear (o utilizar los ya existentes) grupos cerrados de Facebook para albergar material educativo o utilizar un diario electrónico e invitar a los padres del grupo a unirse a él;
- las familias planifican el proceso educativo y registran los logros de los niños utilizando el diario electrónico;
- los niños con necesidades educativas especiales reciben tareas educativas individuales de un logopeda en la agenda electrónica. La asignación de tareas y la retroalimentación se acuerdan individualmente con las familias;
- comunicación y cooperación con los padres a través de la agenda electrónica, correo electrónico, teléfono, Messenger, Facebook;
- los profesores de educación artística (danza, música, teatro, cerámica) envían las tareas semanales de aprendizaje a distancia a los profesores del grupo a través de la agenda electrónica, Facebook u otros medios.



A continuación, figura un plan de la semana preescolar para padres, que orienta a éstos en la transmisión de información y tareas a sus hijos.

Cada lunes, los niños comentaban brevemente el tema y las actividades de la semana cuando se incorporaban a la clase en línea, y cada viernes los niños compartían sus experiencias. Por lo tanto, los lunes se dedicaban a la introducción del tema, y los viernes a la reflexión.

CENTRO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR "DRAŠUČIAI" HOMESTEAD DE KAUNAS PLAN SEMANAL DE EDUCACIÓN EN LÍNEA PARA NIÑOS

Nos espera un interesante reto: el aprendizaje en línea. Juntos experimentaremos muchos nuevos retos y experiencias. Juntos aprenderemos, cometeremos errores y mejoraremos.

Es importante que planifiques tu tiempo para completar todas las tareas a tiempo y sin comprometer tu tiempo de descanso.

TEMA: DOMINGO DESPUÉS DE PASCUA

Día de la semana	Tema de la lección	Trabajar en una hoja de ejercicios	Material adicional, enlaces	Reflexión, preguntas
-	-	-	CELEBRACIÓN DE PASCUA (2º DÍA)	-
TUESDAY	PASCUA DE LIEBRE	Completa el ejercicio YGAGA 49. Recorta la liebre, la abeja, los pollos y los cachorros de la parte inferior de la ficha de ejercicio 04.14 y pégalos en la parte superior donde deben estar.	<p>Prepara los utensilios que necesitarás para hacer la liebre: un calcetín, un rotulador o marcador, hilo, tijeras. Antes de ver "Kakè Makè se prepara para Pascua", pide a los niños que recuerden cómo Kakè Makè hizo la liebre junto con el Duende del Desorden. Señale que cuando hayan terminado de ver el vídeo, harán una liebre igual que Kakè Makè, pero el niño tendrá que explicarles lo que tienen que hacer, pueden encontrar el vídeo de Kakè Makè aquí: https://www.youtube.com/watch?v=aGfgFSYAhlA</p> <p>Pakartokite eilėraštį "Velykų kiškis". Eina kiškis takeliu Su pintiniu krepšeliu. O krepšelyje margučiai, Duos kiškėlis jų vaikučiams. Kiekvienam dalins po vieną, Kad Velykų šventės dieną Būtų linksma ir smagu Su kiškučio margučiu.</p> <p>Repite el poema "El conejo de Pascua". La liebre camina por el sendero Con una cesta de mimbre. Y en la cesta hay huevos de Pascua, La liebre se los dará a los niños. Dará uno a cada uno Para que el día de la fiesta de Pascua Estén contentos y divertidos Con los huevos de Pascua del conejito.</p> <p>Pregunta al niño si conoce la diferencia entre una liebre y un conejo. En el vídeo semanal del grupo de Facebook Džąsučiai Homestead encontrarás una breve explicación, pero si quieres profundizar más y explicárselo a tus hijos, puedes encontrar más información aquí: http://www.technologijos.lt/n/mokslas/gamta_ir_biologija/S-36037/straipsnis/Kuo-triusiai-skiriasi-nuo-kiskiu o https://www.lrt.lt/naujienos/gyvenimas/13/225995/m-cepulis-apie-triusius-ir-kiskius-komentaras.</p>	

			<p>Pide a los niños que piensen y recuerden qué platos se pueden preparar con huevos. Fotos de platos con huevo en el álbum de fotos del grupo de Facebook "Drąsučių sodyba" "Platos con huevo". Presenta a los niños los platos en los que se utiliza huevo, puedes ponerles tus propios ejemplos. También puedes preparar un plato con huevo con tu hijo. Durante el proceso de cocción, explíquele al niño lo que está haciendo y por qué de una forma coherente que enriquezca su vocabulario.</p>	
MIÉRCOLES	LA NATURALEZA DESPIERTA	<p>En la ficha 04.15, rodea las bolas, coloréalas de diferentes colores, ¿en qué se parece una bola a un huevo de Pascua y en qué se diferencia? Haz el ejercicio 45 del ejercicio YGA GA.</p>	<p>Recuerda el poema sobre los escarabajos, que puedes encontrar en Facebook en el álbum de fotos del grupo "Drąsučių sodyba" "30 de marzo de 2020". Busca escarabajos cuando salgas a pasear. Haz una abeja, un gusano u otro escarabajo, puedes dejar que los niños propongan sus propias ideas o utilizar las ideas del álbum de fotos de Facebook "Escarabajos" del grupo "Drąsučiai sodyba". Al hacerlos, fíjate en las formas parecidas a un huevo: ovaladas, redondas. Utiliza plastilina para hacer diferentes tipos de escarabajos, deja que los niños piensen en formas de hacerlos. Puedes buscar y mostrar fotos de los bichos que quieras moldear.</p>	
JUEVES	DOMINGO DESPUÉS DE NAVIDAD, ¿QUÉ ES?	<p>Completar las tareas 48 y 50 del ejercicio YGA GA.</p>	<p>Recuerda el ejercicio de la lengua https://www.youtube.com/watch?v=HD74XUG6RIg Esta semana, la profesora de cerámica invita a los niños a descubrir si es posible hacer algo en casa con pan o con una barra. "Sí, sí", no grazna la profesora. ¡Realmente es posible! Y es muy interesante lo que conseguiréis. ¿Cómo se hace? Basta con cortar las cortezas y amasar el resto de la corteza con los dedos después de mojarse las manos, de modo que la barra quede casi como plastilina. No añadas demasiada agua, de lo contrario el pan se derretirá. Cuando el pan (o la barra) esté lo suficientemente húmedo, se pegará y verás que es posible moldear algo con él. Vamos, ¿alguien será capaz de sacar un pollo? Empieza a intentarlo, no hay errores, ¡todo es cuestión del proceso! Buena suerte". Pregunte a los niños qué es el DOMINGO DESPUÉS DE PASCUA y cuándo se celebra. Puedes volver a escucharlo en el vídeo de esta semana en el grupo de Facebook Drąsučiai. Proponga a su hijo que pinte un huevo de Pascua con acuarela o témpera. Al pintar con témpera, en vez de pincel, puede utilizar tapones para los oídos, un palo, etc., y en vez de imprimir adornos, puede utilizar sellos hechos con patatas. Y</p>	

			con acuarela, se puede pintar un huevo soplando a través de una pajita.	
VIER NES	¿QUÉ HE APREN DIDO?	Completa el ejercicio 47 de YGA GA. Encierra en un círculo los números de la hoja de ejercicios 04.17, nombra el número a medida que avanzas, colorea el dibujo.	Un profesor de música recomienda ver una divertida película de Tom y Jerry y conocer el piano real durante la semana de Pascua https://www.youtube.com/watch?v=E1JKd1C7izQ&fbclid=IwAR0mWwT2zmLwuc6OfdRUvRTbSanpkXXL2NjX2K5kRGKGpw_aFmXvIVSvZjhQ&app=desktop ¿Recuerdas la canción sobre los escarabajos https://www.youtube.com/watch?v=pnGe74a2OB0&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3jOUXa5FuFTUVaska0Z2nW-DWLQI7qr9XhAwMgt7k-ByMFeBdfTpgMI1Q Puedes ver "Peter Rabbit" u otra película de tu elección y preguntar a los niños si les ha gustado la película y por qué. ¿Qué emociones han percibido? ¿Notaron los niños las siguientes emociones en la película: alegría, tristeza, enfado...?, ¿compasión, culpa, amor? https://www.youtube.com/watch?v=-IGcZTGqNxE Comenta con los niños lo que han aprendido esta semana. ¿Qué es lo que más les ha gustado? Puedes hacer una corona con huevos de Pascua. http://amatukai.lt/wp-content/uploads/2015/03/velykiniu_darbeliu_idejos_vaika_ms_karuna4.jpg	
<ul style="list-style-type: none"> Las entrevistas individuales con el profesor tienen lugar de la forma interactiva que usted elija, a la hora acordada, con un máximo de 10 minutos por llamada. Conferencia telefónica en el aula: TODOS participan, lunes a las 12.00 horas. Conferencia telefónica en el aula REFLEXIÓN: TODOS participan, viernes a las 12 del mediodía. 				

Al final de la semana, los profesores crean un vídeo de reflexión sobre las actividades de la semana a partir de las fotos enviadas por los padres, que publican en un espacio en línea acordado previamente con los padres. Los niños acceden a la película fotográfica en el momento que elijan. Para ver una muestra de la película, haz clic en el siguiente enlace: <https://animoto.com/play/pIOJE02NwAgr5UKtAFaCaA>

Clases presenciales, semipresenciales e híbridas

Tras la primera cuarentena en 2020, las comunidades escolares se dieron cuenta de la importancia de los acuerdos comunes sobre la enseñanza a distancia, la comunicación clara, la gestión del tiempo, el apoyo entre compañeros y la retroalimentación. Por eso, cuando volvimos a la enseñanza híbrida en otoño, fue más fácil organizar actividades e implicar a los niños en el proceso educativo.

En la escuela-guardería "Šviesa" de Kaunas, durante el periodo de cuarentena, se implantó la enseñanza a distancia en grupos de preescolar y preprimaria. Existe un enfoque mixto de la educación: los niños que asisten a la escuela/jardín de infancia reciben educación de la forma habitual, mientras que los niños que están en casa reciben educación a distancia de acuerdo con planes de actividades anuales y semanales.

En el caso de la educación mixta, los profesores y los padres/tutores utilizan de mutuo acuerdo los siguientes entornos de educación a distancia: salas de chat: Grupos cerrados de Facebook, Messenger, Zoom, Teams, correo electrónico, SMS. Al principio de cada semana (domingo por la tarde o lunes por la mañana), los profesores envían a los padres el plan de estudios y las horas de inicio de las lecciones en la agenda electrónica y el correo electrónico, durante las cuales los niños se conectan a las lecciones en vídeo a través de ZOOM. Las tareas y el material filmado se envían durante la semana. Para colaborar más estrechamente con los padres, les pedimos su opinión: subir fotos del trabajo de los niños u otras actividades cognitivas, comentarios, material filmado, anotar los comentarios de los niños, dejar un comentario para que los profesores puedan ver y evaluar los resultados, y añadirlos a la carpeta general de logros de los niños. Los padres también participan en la educación sugiriendo ideas para el tema educativo de la semana. El profesor de arte y el logopeda trabajan a distancia a través de Skype, Zoom, correo electrónico y diversas plataformas digitales (Padlet, Animoto, Youtube, etc.) Los niños de preescolar reciben educación Zoom dos veces a la semana durante 25 minutos y los de preescolar tres veces a la semana durante 30 minutos. Al trabajar con niños de preescolar y preescolar en clases combinadas, la falta de concentración de los niños era un problema. Sin la ayuda de los padres, las clases en línea son un problema (preparación de la clase, conexión/desconexión de las videoclases). Se adjunta el plan de estudios de una lección mixta abierta, en la que algunos niños trabajaban desde casa y una proporción mayor estudiaba en grupo. Los niños utilizaron Kahoot, una herramienta en línea para crear cuestionarios. A los niños les gusta esta herramienta TIC y esperan estas lecciones con gran interés.

Cómo mejorar la educación a distancia sincrónica, asincrónica y mixta:

- Trabajo en equipo;
- Un plan de actividades semanales detallado, específico, claro e interesante;
- Compartir entre sí las buenas prácticas;
- Talleres, formación para profesores sobre cómo enseñar y evaluar eficazmente a los alumnos a distancia;
- Garantizar que todos los profesores y alumnos dispongan de las herramientas técnicas adecuadas para participar en la educación a distancia;
- Proporcionar acceso rápido y gratuito a Internet a todos los profesores y alumnos;
- Invertir en la actualización y el desarrollo de plataformas y contenidos lituanos;
- La cooperación entre las familias y el profesorado uno de los factores clave que influyen en la calidad de la educación de los niños en los centros preescolares. Una cooperación de calidad influye en el futuro rendimiento académico del niño.
- La educación a distancia ha permitido una cooperación más estrecha e íntima entre padres y profesores. Diversas plataformas de educación virtual responden mejor a las expectativas de colaboración de los padres, y la comunicación más eficaz tiene lugar por teléfono.
- El hecho de que el profesor, que representa la "Luz", ayude al niño a ascender y experimentar el éxito personal es muy importante.



Reflexione

Al combinar el aprendizaje síncrono y asíncrono, puede garantizar que el alumnado se prepara para las clases con antelación, lo que permite una participación más centrada en los objetivos de aprendizaje.

1.5 Gestionar el bienestar en línea



Resumen

Las TIC están transformando todo el sector educativo. Sin embargo, a veces, una cantidad excesiva de tiempo frente a la pantalla puede repercutir negativamente en la salud mental de los alumnos. Para evitarlo, el profesorado debe aprender nuevas prácticas para garantizar el bienestar del alumnado.



*Salud mental
E-learning
Formación del profesorado
Competencias del siglo XXI
Atención plena*

Autores: Sarah Rapuano, Carlotta Maria Crippa, Stefano Corradi, Vida Drqsuté



Introducción

Cuando se diseña cuidadosamente y se aplica con detenimiento, el aprendizaje en línea puede acelerar, amplificar y ampliar el impacto de la práctica docente. Sin embargo, el profesorado debe tener los conocimientos y las habilidades necesarios para aprovechar al máximo los entornos de aprendizaje usando las TIC y convertirlos en espacios transformadores.

Por desgracia, hay un aspecto de la tecnología digital que a menudo se pasa por alto en la enseñanza: sus efectos sobre la salud mental. La COVID-19 ha provocado grandes cambios en los centros educativos. Obligadas a trasladar las actividades educativas de las aulas a los canales digitales, las escuelas de todo el mundo pidieron apresuradamente a sus alumnos que encendieran sus ordenadores y asistieran a sus clases en Zoom, Google Meet, Teams o cualquier otra plataforma de videoconferencia, sin tener tiempo suficiente para pensar en lo que esto habría conllevado.

Después de más de 2 años de pandemia, hemos acumulado suficiente experiencia para comprender mejor los efectos de la educación en línea en la salud mental del profesorado, el alumnado e incluso de las familias. En este capítulo abordaremos esta cuestión, ilustrando cuáles son las consecuencias del mal uso de las plataformas digitales para la educación sobre la salud mental. No obstante, como ya se ha destacado anteriormente, la aplicación de las tecnologías digitales en la educación conlleva un gran potencial de renovación y mejora. No tenemos por qué descartar por completo el aprendizaje en línea. Tenemos que aprender a aplicarlo con eficacia. Por este motivo, también se propondrán estrategias para promover el bienestar en las clases en línea.

El impacto del aprendizaje en línea en la salud mental

Tras el estallido de la pandemia de COVID-19 y el repentino aumento del uso de aplicaciones que permiten el acceso a las clases en línea, se acuñó un nuevo término para definir la fatiga específica que provocan las reuniones en línea: "**Fatiga Zoom**".

Según el profesor Jeremy Bailenson, existen 4 causas principales de la "*fatiga Zoom*":

- **Excesivo contacto visual en primer plano**

Tanto la cantidad de contacto visual como el tamaño de las caras en la pantalla son antinaturales. Normalmente, cuando una cara aparece de cerca como en Zoom, nuestro cerebro interpreta el momento como una situación de conflicto. Por lo tanto, al utilizar Zoom durante tantas horas, nuestra mente se encuentra en un estado constante de sobreexcitación. Esto, unido a las varias caras que los usuarios ven al mismo tiempo, aumenta los niveles de estrés de todos los usuarios.

- **Verse constantemente durante los videochats en tiempo real**

Al igual que el tamaño y el número de caras en las pantallas, también verse a uno mismo durante largas horas es antinatural. Los estudios han demostrado que cuando las personas ven un reflejo de sí mismas, tienden a ser más críticas consigo mismas. Una vez más, esta característica aumenta la carga psicológica de los usuarios, que, como resultado, se sienten más estresados.

- **Disminución de la movilidad habitual**

La mayoría de las cámaras de ordenador tienen un campo de visión determinado. Así, las personas deben permanecer en el mismo sitio si desean ser vistas. Esta limitación de movimientos reduce su rendimiento cognitivo.

- **Mayor carga cognitiva**

En las interacciones cara a cara habituales, la comunicación no verbal ayuda a las personas a entender una conversación a través de gestos, expresiones y otros medios. Esto ayuda a la comprensión al disminuir el esfuerzo de los interlocutores, que no tienen que esforzarse para entender cada palabra. No ocurre lo mismo en las videoconferencias, en las que todos los participantes tienen que esforzarse más para enviar y recibir señales.

Además, el elevado número de horas que se pasan frente al ordenador ha provocado una disminución de las interacciones sociales y un aumento del aislamiento social. Varios estudios han demostrado que la sensación de soledad y el aislamiento social causados por la enseñanza a distancia pueden provocar graves problemas mentales (Filho et al., 2021; Kwon, et al., 2010).



Fig. Pantalla del software de videoconferencia

Todos estos problemas no sólo afectan a los alumnos, sino también a profesores y padres. Al igual que los alumnos, los profesores pasaban horas y horas conectadas al PC, teniendo que lidiar con todos los problemas señalados anteriormente. A esto hay que añadir las dificultades asociadas al hecho de tener que reprogramar las actividades docentes para la enseñanza a distancia y la gestión de las clases en las plataformas de videoconferencia, lo que les ha supuesto horas adicionales de trabajo y formación.

Por otra parte, la enseñanza a distancia ha implicado a los padres de una forma diferente, pero no menos estresante. A través de la enseñanza a distancia, las familias se han convertido en "proxy-educadores", tutores y se implican más en las tareas escolares para garantizar que sus hijos aprendan. Se trata de una carga de trabajo adicional que se suma a sus trabajos habituales. En el caso de los padres que trabajan desde casa, la situación empeora, ya que tienen que gestionar estas dos actividades casi simultáneamente.

Ahora bien, habiendo analizado todo esto, ¿qué podríamos hacer para mejorar esta situación? Hay varias soluciones prácticas que pueden ayudar a todos a sobrellevar el estrés causado por la educación a distancia y aumentar su eficacia.

Desarrollo profesional del profesorado

Como dijo Steve Jobs: "*Lo que está mal en la educación no se arregla con tecnología*". Por eso es crucial invertir en el desarrollo profesional del profesorado. En el día a día, el profesorado está constantemente en primera línea, asumiendo la responsabilidad de cada alumno a su cargo. Por ello, a menudo se espera de ellos que sean los primeros en detectar indicios de problemas de bienestar y protección, pero, como ocurre con todo, tienen muchas más posibilidades de detectarlos cuando saben qué es lo que deben buscar. Para fomentar la integración de las tecnologías digitales en la práctica docente, los profesores necesitan oportunidades de desarrollo profesional que se centren en el uso de la tecnología desde una perspectiva pedagógica (Comisión Europea, 2011, 2013a). La formación del profesorado es más eficaz si comunica el valor pedagógico de la tecnología, junto con ejemplos prácticos de estrategias de enseñanza

mejoradas por la tecnología y, preferiblemente, vinculadas a resultados de aprendizaje específicos de la asignatura y relevantes para el plan de estudios. Esta conclusión parece especialmente pertinente en el contexto europeo, dado el nivel comparativamente alto de competencia digital de los profesores (Comisión Europea, 2013a).

Mantener conversaciones periódicas

Entablar conversaciones con los niños puede ayudar a los adultos a comprender la capacidad del niño y determinar el mejor modo de guiar y fomentar el desarrollo de elementos que favorezcan el bienestar, como el equilibrio entre el tiempo frente a la pantalla y el tiempo fuera de ella, el pensamiento crítico, el autocontrol y la autorregulación.

Antes de la llegada del COVID, la catedrática Stephanie Jones y la profesora Emily Hanno ya estaban analizando el desarrollo de los niños como parte del Early Learning Study de Harvard. A medida que se desarrollaba la pandemia, empezaron a observar cambios tanto en las familias como en los niños que participaban en el estudio.

Entre sus hallazgos más recientes, comparten que las familias informaron de un aumento de las rabietas, la ansiedad y una escasa capacidad para gestionar las emociones, especialmente entre los niños pequeños en edad de primaria durante el aprendizaje a distancia.

"Una estrategia consiste simplemente en abrir un espacio para procesar y hablar de cómo se siente cada uno, y no tiene por qué llevar mucho tiempo. Puede ser muy rápido, pero es muy importante".

Tanto las familias como el profesorado pueden contribuir al bienestar de los niños creando rutinas predecibles que se mantengan independientemente de lo que ocurra en el ecosistema general de su vida. Tenemos que estar preparados para apoyar a los niños en su transición entre las diferentes modalidades y experiencias, y apoyar a los adultos para que aprendan a poner en práctica estrategias que les apoyen mientras navegan por estos cambios". afirma Jones. "Son cosas que sabemos por nuestro trabajo en el aprendizaje social y emocional, en el apoyo a los comportamientos positivos y en el bienestar de los adultos".

Mindfulness

Si se aumenta la presión de los niños desde el jardín de infancia, esto se traduce en menos tiempo para el juego y las artes, los niños de hoy se enfrentan a una cantidad de estrés y ansiedad sin precedentes. Muchos colegios han informado de lo exigente que puede parecer el horario cuando las clases se trasladan a la red. Estos niveles tempranos de estrés pueden repercutir negativamente en el aprendizaje, la memoria, el comportamiento y la salud tanto física como mental, por lo que merece la pena animar al alumnado a tomarse descansos y reflexionar sobre sus pensamientos y sentimientos. Algunas personas se relajan pensando en sus pies en el suelo, mientras que otras se concentran en su respiración, una técnica conocida como atención plena.

En términos más sencillos, la atención plena ayuda a entrenar la atención para ser más consciente de lo que ocurre en el momento presente, en lugar de preocuparse por lo que ya ha ocurrido o podría ocurrir en el futuro. Algunas escuelas lo están aplicando en la esfera digital, incorporando sesiones de atención plena para interrumpir el exigente horario de aprendizaje en línea.

Una de las mejores maneras de promover el bienestar en los centros educativos es aumentar la concienciación y fomentar un diálogo positivo en torno a él, apoyando de un modo más efectivo a aquellos que tienen dificultades, por ejemplo, creando actividades para ayudar a los niños a desestresarse y descubrir nuevas técnicas que puedan ayudarles cuando se sientan mal.

Construir competencias no cognitivas: Ofrecer oportunidades para la práctica

Para seguir siendo competitivos a escala mundial y formar ciudadanos comprometidos, los centros educativos deben integrar las competencias y conocimientos del siglo XXI en toda la experiencia de aprendizaje. Esto incluye el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas complejos, la colaboración y la incorporación de la comunicación multimedia a la enseñanza de las materias académicas tradicionales. Además, los alumnos deben tener la oportunidad de desarrollar su aprendizaje con la creencia de que son capaces de tener éxito en la escuela y en la vida.

La interacción con los compañeros, el manejo de conflictos, la resolución de disputas o la persistencia ante un problema difícil son experiencias importantes para el éxito académico.



Fig. Screenshot from the Social Express

Los juegos digitales pueden permitir a los alumnos ensayar respuestas y roles variados y calibrar los resultados sin temor a consecuencias negativas. Cada vez hay más pruebas de que los entornos virtuales y los juegos pueden ayudar a aumentar la empatía, la autoconciencia, la regulación emocional, la conciencia social, la cooperación y la resolución de problemas. Juegos como Ripple Effects y The Social Express utilizan entornos virtuales, narraciones y experiencias interactivas para evaluar las habilidades y competencias sociales del alumno y ofrecerle oportunidades para practicar. Otras aplicaciones ayudan a salvar la distancia entre el entorno virtual y el mundo real proporcionando apoyo puntual para la regulación emocional y la resolución de conflictos. Existen varias aplicaciones que ayudan a los alumnos a nombrar e identificar cómo se sienten, expresar sus emociones y recibir sugerencias o estrategias específicas de autorregulación. Algunos ejemplos son: Breathe, Think, Do with Sesame; Smiling Mind; Stop, Breathe & Think; Touch and Learn-Emotions.

La agencia de los niños en el juego y el bienestar digital

Los informes sobre el uso que hacen los niños de los medios de comunicación basados en pantallas muestran que, a menudo, los niños prefieren las pantallas a otras actividades o no son capaces de desconectarse de sus dispositivos de pantalla táctil. Se trata de un tema muy controvertido, a menudo enmarcado en términos de "adicción a la tecnología" y falta de autorregulación. Sin embargo, también es

un tema poco estudiado. Es habitual que los niños pequeños estén tan inmersos en sus juegos que sean incapaces de desconectarse fácilmente cuando están disfrutando de lo que hacen. Para entender las experiencias de los niños con la tecnología, hay que considerar si el juego se ve de forma diferente en este sentido a las formas más tradicionales de juego.

Otra preocupación que suscita la tecnología digital se refiere a la naturaleza virtual, y por tanto potencialmente no concreta, de los recursos. Una investigación fundamental de Clements señala que, a medida que se generalizaba el uso de ordenadores, surgieron debates sobre si la manipulación de recursos digitales proporcionaba a los niños las mismas experiencias sensoriales-concretas que la manipulación de objetos físicos. Los estudios sobre el juego con bloques con niños en edad escolar primaria muestran que la manipulación tanto física como mental de los bloques tenía un impacto positivo en el aprendizaje, especialmente en las habilidades matemáticas. Del mismo modo, Sarama y Clements señalan que el uso de manipulativos digitales tiene el potencial de ayudar a los niños a construir conocimientos concretos haciendo explícita su comprensión. Además, señalan que, independientemente de que los recursos sean físicos o digitales, la orientación y el apoyo recibidos de sus familias son más importantes que las propias herramientas a la hora de desarrollar el pensamiento crítico de los niños.

El bienestar digital en sí mismo puede ser difícil de medir y definir en la primera infancia. Sin embargo, la Escala de Participación de Lovaina para Niños Pequeños proporciona una valiosa guía para calificar la participación de un niño que podría servir de base para seguir considerando el bienestar digital. La escala se centra en el papel del profesor y del adulto y en la necesidad general de que el niño tenga un sentimiento de pertenencia para alcanzar el bienestar. Laever señala que cuando un niño se encuentra en el "nivel más alto de participación, es cuando se produce un aprendizaje profundo", lo que pone de relieve el potencial de la participación intensa en el juego digital para apoyar el aprendizaje y el desarrollo de los niños pequeños.

Laever presenta el bienestar desde una perspectiva basada en los puntos fuertes y no en los débiles, proporcionando puntos de acción que pueden ayudar a mejorar la participación y el sentido de pertenencia de los niños y, por lo tanto, su bienestar. Es fundamental que el nuevo modelo tenga en cuenta los factores que influyen en el bienestar, como las relaciones de los niños, su entorno y otras experiencias, y que se proponga incluir su voz en el proceso de medición y comprensión del bienestar. Estas medidas de bienestar proporcionan consideraciones esenciales para seguir desarrollando el concepto de bienestar digital de los niños.

Puede extrapolarse que comprender los factores que crean una inmersión profunda es clave para apoyar el bienestar digital. Los informes indican que los niños a menudo no son capaces de desconectarse fácilmente o que esto afecta negativamente a su estado de ánimo o comportamiento. Sin embargo, la atención debe extenderse más allá de esto para ayudar a los niños a desarrollar la confianza en su uso de la tecnología digital y construir la capacidad de autorregulación. El autocontrol se refiere a la capacidad de contenerse ante los impulsos, mientras que la autorregulación es más compleja e implica ser capaz de reconocer la causa de los impulsos, tomar medidas para minimizar su intensidad y, cuando sea necesario, ser capaz de resistirse activamente. Para los niños pequeños, esto empieza con la autoobservación, seguida del autojuicio y la autorreacción. La consideración de la autorregulación de los niños pequeños en los espacios digitales debe ser entendida, tanto en términos de las expectativas puestas en el comportamiento de los niños como en términos de considerar la orientación y el apoyo necesarios. Es necesario seguir investigando y comprendiendo el impacto de los medios digitales en el sistema nervioso de los niños y cómo esto afecta a su capacidad de autorregulación. A menudo, los niños pequeños no son

capaces de expresar sus estados de hiperactividad, sino que éstos se manifiestan en su comportamiento. El profesorado, las familias y los educadores deben ser capaces de reconocer las señales y apoyar una gestión eficaz. Profundizar en el conocimiento de esta área es un factor importante para desarrollar medidas que apoyen la ciudadanía digital y el bienestar digital de los niños.



Reflexione

Las tecnologías digitales son herramientas poderosas que pueden mejorar realmente la calidad y la eficacia de la enseñanza. Sin embargo, si se adoptan sin tener en cuenta las necesidades psicológicas y emocionales de todos los actores, pueden ser muy perjudiciales.

1.6 Evaluación en la enseñanza en línea



Resumen

Este apartado presenta las principales características de la evaluación que el profesorado debe seguir y adoptar con el alumnado de preescolar. Se ha estructurado teniendo en cuenta tanto la evaluación analítica como el uso de las tecnologías digitales.



Evaluación formativa
Herramientas de evaluación
Progreso del alumnado
Tecnologías digitales
Toma de decisiones del profesorado

Autores: Elisabetta Delle Donne, Andrea Anzanello



Introducción

La evaluación de los niveles de aprendizaje alcanzados por el alumnado es la acción más delicada de la enseñanza y hay que tener en cuenta que forma parte la calidad de la enseñanza que se les ofrece. En la práctica de la evaluación, atribuir valor a los resultados obtenidos por los alumnos proporciona al profesor herramientas de reflexión útiles para adaptar su forma de trabajar y de relacionarse con los alumnos y, es el modo fijarse el objetivo de construir un proyecto capaz de favorecer la plena expresión del potencial cognitivo de cada uno de ellos. Desde este punto de vista, la evaluación adquiere un carácter formativo, ya que contribuye a modificar y hacer eficaz el proceso de enseñanza-aprendizaje en función de las diferentes necesidades del alumnado. Por lo tanto, en la práctica diaria, la evaluación desempeña un papel estructural en la fase de planificación y permite la regulación constante de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, la evaluación es también uno de los momentos fundamentales de la trayectoria educativa de los alumnos: nunca es un juicio de valor sobre la persona, sino un instrumento para conocer su estado y, por lo tanto, funcional para calibrar las actividades que deben realizar los profesores y el compromiso que debe asumir el alumno.

La finalidad de los centros educativos es promover el desarrollo de la identidad, la autonomía y la competencia de los niños e iniciarlos en la ciudadanía activa. Los profesores tienen la tarea de acoger, valorar y ampliar las propuestas de los niños (curiosidad y exploración) y de organizar entornos y relaciones de calidad que favorezcan el aprendizaje a través de la experiencia directa, el juego y el ensayo y error.

Se trata, por tanto, de una práctica evaluativa "suave", que observa y documenta el proceso de madurez de los niños a lo largo del tiempo y no sólo el resultado obtenido, que detecta posibles dificultades, pero también talentos, el elemento sorpresa ante pequeñas competencias emergentes inesperadas, que

vincula la valoración del progreso de los niños (en términos muy amplios) con la calidad de los contextos educativos.

A continuación, se exponen algunos aspectos generales para observar, documentar y evaluar:

- Observación sistemática
- Documentación de los "productos" de los niños (dibujos, carteles, fotografías, vídeos, cuentos, reflexiones verbalizadas de los niños, narraciones del profesor)
- Herramientas narrativas escritas por el profesor sobre las actividades y los objetivos alcanzados por los niños (notas, reflexiones, perfiles, documento de paso)
- Juegos de observación individual del niño

Métodos de evaluación:

- Observación y reflexión sobre los datos emergentes relativos a las experiencias propuestas
- Evaluación global de la interacción entre compañeros y con adulto

Métodos de observación en función de la evaluación:

- Observación de los niños en situaciones de juego espontáneo
- Detección de la actuación de los niños en situaciones de compromiso educativo-didáctico de laboratorio (trabajo guiado, autónomo, individual o en pequeños grupos)

Herramientas y técnicas de detección:

- Documentación de las experiencias propuestas
- Observación de los trabajos realizados
- Actividades estructuradas compartidas
- Parrillas de observación estructuradas (observaciones al inicio de la asistencia, observaciones continuas y final por grupo de edad)

Fases de verificación y evaluación

- Verificación inicial de los requisitos previos (septiembre-octubre)
- Evaluación continua (bimensual) - Evaluación final (mayo-junio)

Evaluación formativa para una enseñanza y un aprendizaje eficaces

Tanto si utilizamos sesiones en línea síncronas o asíncronas, como si lo llamamos aprendizaje a distancia o virtual, todos nos enfrentamos al reto de proporcionar experiencias educativas significativas a distancia, ya que el mundo de la educación lidia con el impacto de COVID-19. Este tipo de aprendizaje no es nada nuevo, pero sí lo es para muchos de nosotros y nos ha hecho cambiar rápidamente nuestras prácticas. La evaluación formativa a distancia es difícil pero posible, y todavía tenemos que comprobar la comprensión y proporcionar una retroalimentación significativa. Las prácticas que utilicemos parecerán y sonarán diferentes de las que utilizamos en el aula. Como es importante tener rutinas y variedad, seleccione de dos a cuatro herramientas que funcionen bien para usted y sus alumnos. Centrarse en unas pocas permite

que los alumnos experimenten con herramientas a las que están acostumbrados, al tiempo que garantiza que la repetición de lo que han aprendido no resulte aburrida.

He aquí una lista de varias herramientas de evaluación que puede utilizar un profesor:

<https://www.nwea.org/blog/2021/75-digital-tools-apps-teachers-use-to-support-classroom-formative-assessment/>

Asegúrate de que las herramientas que utilizas se ajustan a tu propósito. Si necesitas ver los procesos de los alumnos, selecciona una herramienta que pueda capturarlos, como Animoto o Flipgrid. Si necesitas comprobar sus conocimientos, prueba con Kahoot o Quizlet.

La evaluación formativa es un proceso, y es importante recopilar pruebas del aprendizaje a lo largo del tiempo. Aunque enseñes y dictes qué herramientas digitales pueden utilizar los alumnos, trabaja con ellos para que documenten su aprendizaje a lo largo del proceso. Proporcióneles guías o puntos de control para que sepan qué deben presentar y cuándo deben hacerlo.

Concéntrate en la retroalimentación: Al comprobar la comprensión, es importante comunicar la retroalimentación que se deriva de ello. Como profesor, puedes proporcionar un feedback escrito y/u oral a través de vídeos o grabaciones de sonido. Si realizas sesiones síncronas, puedes reunir a los alumnos en grupos para que se comuniquen sus opiniones unos a otros. De forma asíncrona, los alumnos pueden publicar sus trabajos y proporcionar comentarios durante un periodo de tiempo más largo.

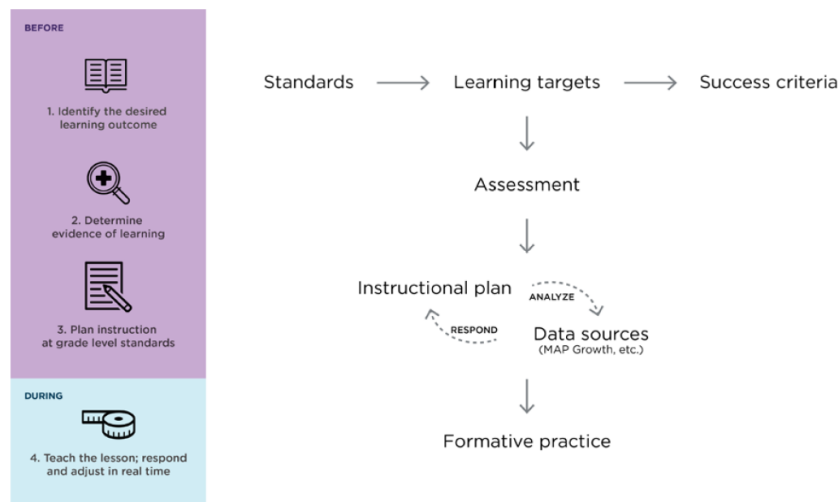
3 preguntas principales que debe plantearse un profesor:

¿Qué funciona?

¿Qué es lo que no funciona bien?

¿Qué me recomienda?

La planificación receptiva con el fin en mente es un enfoque que nos desafía a emprender nuestra práctica con más intención. Está diseñada para responder a las necesidades de los estudiantes antes y durante una lección y se basa en gran medida en la evaluación formativa para crear una imagen completa.



Como se describe en la imagen anterior, hay cuatro pasos para planificar bien una evaluación para los alumnos teniendo en cuenta cuál es el propósito final.

La evaluación formativa comienza antes del inicio de la lección. Los siguientes pasos deben realizarse antes de la instrucción.

1. Identificar el resultado de aprendizaje deseado

Para determinar el resultado de aprendizaje deseado -ese lugar al que quiere llegar, como diría el gato de Cheshire- tendrá que consultar los estándares de su grado. Desenvuelva el contenido para establecer objetivos de aprendizaje y criterios de éxito que ayuden explícitamente a los estudiantes a comprender los objetivos de su instrucción y los criterios para medir su progreso en el aprendizaje.

2. Determinar las pruebas del aprendizaje

Teniendo el fin en mente, debe considerar cómo usted y sus alumnos sabrán que han alcanzado el resultado de aprendizaje deseado identificado en el paso uno, estableciendo las pruebas que aceptará y cómo las recopilará. Esto implica identificar o diseñar las evaluaciones formativas y sumativas que utilizará cuando imparta la lección. Éstas son las evaluaciones que le permitirán ajustar continuamente su enseñanza.

3. Planificar la enseñanza según los estándares del grado

Una vez que conozca sus resultados de aprendizaje y cómo medir el progreso del aprendizaje, puede planificar las actividades de instrucción que apoyarán y guiarán a los estudiantes hacia esos resultados. Comience la planificación centrándose en los estándares y el rigor del nivel del grado, como si todos los estudiantes estuvieran preparados para la instrucción de ese nivel del grado. Luego, para promover el acceso a una instrucción equitativa, consulte sus múltiples fuentes de datos para determinar dónde pueden necesitar apoyo adicional los estudiantes o cuáles pueden ser los desafíos para acceder a la instrucción de una manera que promueva un esfuerzo productivo. Aquí es también donde puede considerar las necesidades de aprendizaje socioemocional de los estudiantes. Una buena manera de hacerlo es utilizar la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que surgió de un psicólogo ruso llamado Lev Vygotsky a principios del siglo XX. Él creía que cada persona tiene dos etapas de desarrollo de habilidades:

- Un nivel que puede alcanzar por sí misma
- Un nivel que puede alcanzar con la ayuda de un mentor o profesor experimentado.

La ZDP puede dividirse en tres etapas:

- **Tareas que el alumno puede realizar sin ayuda:** Esta categoría incluye todo lo que una persona puede hacer sin ayuda de un individuo más experimentado.
- **Tareas que el alumno puede realizar con ayuda:** En esta categoría se incluyen las tareas que una persona no puede realizar por sí misma, pero sí con ayuda.
- **Tareas que el alumno no puede realizar con ayuda:** La última categoría incluye tareas que son demasiado difíciles de realizar incluso con la ayuda de un instructor. Por ejemplo, un niño

pequeño puede ser capaz de deletrear su nombre por sí mismo, pero puede necesitar ayuda de otra persona para escribir el alfabeto completo.

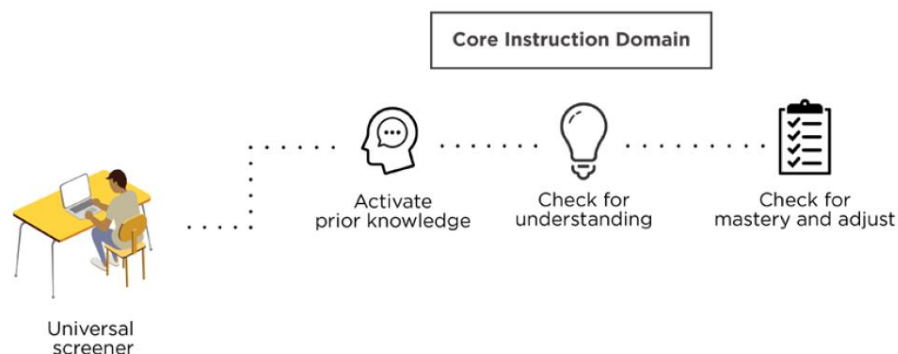


1. Enseñar la lección: responder y ajustar en tiempo real

Este cuarto paso tiene que ver con la enseñanza. Ponga en práctica su plan y utilice la práctica formativa para supervisar y ajustar el plan en tiempo real en función de los progresos de los alumnos. Sus métodos pueden parecer un poco diferentes después del cierre de las escuelas COVID19, pero hay innumerables maneras de ajustar lo que ha estado acostumbrado en el aula a un entorno de aprendizaje en línea o híbrido. Asegúrese de tomar notas sobre lo que funciona para que pueda utilizar sus reflexiones para anticipar y planificar de forma proactiva las posibles necesidades de los estudiantes en el futuro.

Analizar las fuentes de datos existentes para realizar ajustes en el plan antes de impartir la clase le ahorrará un tiempo precioso, ya que estará anticipando y planificando de forma proactiva las necesidades de los alumnos.

Esto comienza con la revisión por parte de los profesores del alcance y la secuencia del contenido alineado con los estándares, el establecimiento de objetivos de aprendizaje claros y el uso de datos de evaluación formativa para desarrollar planes de respuesta para lecciones y unidades.



Las lecciones y unidades deben comenzar con prácticas de evaluación formativa en forma de preevaluación o proceso de activación de conocimientos previos. El propósito es comprender lo que los estudiantes ya saben y ayudar a profesores y alumnos a entender el camino de aprendizaje que los estudiantes tendrán que seguir para alcanzar el objetivo de aprendizaje.

Las prácticas de evaluación formativa deben comprobar la comprensión. En una lección, por ejemplo, esto puede ocurrir cuando se supervisan las conversaciones en pequeños grupos, se revisan las tareas de escritura rápida de los estudiantes o se escucha cómo informan los estudiantes sobre las actividades de rompecabezas.

Al final de una lección o unidad, un sistema de evaluación equilibrado utilizará la evaluación sumativa intencionada. Si los objetivos de aprendizaje estaban claros desde el principio, la evaluación sumativa se centrará exclusivamente en los criterios de éxito mediante los cuales los alumnos demuestran que han aprendido lo que se esperaba de ellos.

Tecnologías y estrategias digitales para mejorar la evaluación

La investigación ha demostrado que la evaluación formativa (o evaluación para el aprendizaje), a diferencia de la evaluación sumativa (o evaluación del aprendizaje), es una poderosa herramienta que beneficia el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes.

Tanto la evaluación formativa como la sumativa están profundamente arraigadas en los sistemas educativos actuales. Reconociendo que ambos tipos sirven a fines educativos distintos, también es importante señalar que no son necesariamente procesos excluyentes y que a menudo están entrelazados en las actividades de enseñanza y aprendizaje. La evaluación mejorada por la tecnología puede ofrecer algunas alternativas a las sugerencias de que estos tipos de evaluación pueden coordinarse para proporcionar una retroalimentación más útil (por ejemplo, utilizar la evaluación sumativa con fines formativos).

La evaluación mejorada por la tecnología se ha utilizado tanto para actividades de evaluación sumativa como formativa, aunque es particularmente adecuada para fines de evaluación formativa, ya que proporciona mecanismos para compartir retroalimentación inmediata, diagnosticar y poner a prueba las habilidades y el conocimiento, la autoevaluación y la evaluación entre iguales, así como para ofrecer retroalimentación privada y sin juicios.

Así, el aprendizaje no se considera una acción pasiva o en solitaria, sino activa, social, contextual y situada en la vida real. Algunos estudios han relacionado las redes de estudiantes con la mejora del rendimiento en el aprendizaje, el desarrollo de un sentimiento de comunidad y el intercambio de información y recursos. El aprendizaje social a través de métodos como el trabajo en pequeños grupos también ha demostrado tener efectos positivos en el rendimiento y desplaza la atención de los contenidos a las actividades y las interacciones. Posteriormente, muchos sostienen que la evaluación debería reflejar estas características del aprendizaje. No parece razonable separar la evaluación del aprendizaje y que tenga lugar después de que éste se haya producido. Puesto que el aprendizaje ya no se considera un esfuerzo individual, la comunidad de aprendizaje también tiene un papel que desempeñar en este proceso.

El aprendizaje social o colaborativo incluye una variedad de actividades e interacciones, como interacciones relativamente informales en línea o a través de grupos de estudio o actividades colaborativas más formalizadas o actuaciones en grupo.

Tecnologías digitales para informar sobre el progreso de los niños

Los centros escolares deben tener en cuenta los fundamentos pedagógicos de cómo la tecnología mejorará el aprendizaje. Los principios sobre cómo utilizar la tecnología con éxito no son distintos de las cuestiones sobre cómo enseñar eficazmente o cómo aprenden los niños.

Sin un plan claro de apoyo y aplicación, es mucho menos probable que la tecnología tenga un impacto. Esto incluye considerar qué formación inicial será necesaria, qué tiempo y recursos se requieren y qué apoyo continuo debe estar disponible.

La decisión de introducir o no la tecnología debe incluir también un análisis de los costes de su implantación, junto con los beneficios esperados.

La tecnología puede resultar atractiva y motivadora para los alumnos. Sin embargo, la relación entre tecnología, motivación y rendimiento es compleja. Si se supervisa el uso que se hace de la tecnología y se comprueba que todos los alumnos disponen de las competencias necesarias para utilizarla con eficacia, es probable que se reduzca el riesgo de que la tecnología se convierta en una herramienta que amplíe la brecha entre los alumnos que obtienen buenos resultados y sus compañeros.

Trabajar la fotografía intrigando a los niños a través de la historia de la cámara es una oportunidad para acercarlos a la tecnología de forma constructiva y responsable y, al mismo tiempo, para que experimenten concretamente lo que significa fotografiar.

En cuanto a la dimensión expresiva, el juego con la cámara se convierte en una forma de trabajar sus emociones, de jugar a "fingir que...", cambiando, modificando la apariencia, imprimiendo en lo digital experiencias y estados de ánimo.

El uso de la tableta, a través del primer conocimiento de una aplicación educativa. Aunque las tabletas y los smartphones nacieron como herramientas pensadas para adultos, su uso es muy sencillo.

El uso de la tecnología puede aumentar la precisión de la evaluación, o la rapidez con la que se recoge la información de la evaluación, con el potencial de informar la toma de decisiones de los profesores y reducir la carga de trabajo.

La tecnología puede utilizarse para proporcionar información directamente a los alumnos a través de programas o intervenciones, pero en todos los casos es necesaria una aplicación y un seguimiento cuidadosos. Es probable que la retroalimentación a través de la tecnología sea más beneficiosa si se proporciona como complemento, y no en lugar de otras formas de retroalimentación.



Reflexione

*Hay que procurar que el aprendizaje no resulte aburrido para los niños.
Siempre deben sentir que aprenden a lo largo del proceso.
Como profesor, siempre debes considerar el uso de diferentes formas de retroalimentación para obtener la imagen completa de la mejora de los niños*

2. Competencias técnicas en la enseñanza en línea

2.1 Habilidades y consejos para utilizar Microsoft Office



Resumen

Word, Excel y PowerPoint son las herramientas proporcionadas por Microsoft para facilitar a los estudiantes la elaboración de trabajos escritos en el ordenador, la creación de tablas para la investigación escolar y la creación de diapositivas para la presentación de sus trabajos.



Texto
Tabla
Esquema
Presentación
Imagen

Autores: Marco Pandolfini, Edoardo Bacenetti



Introducción

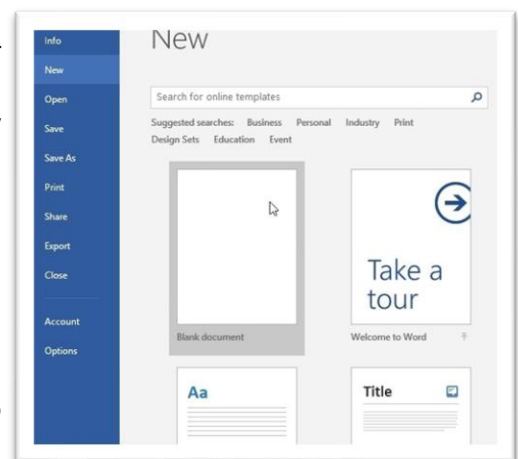
Word y Excel son dos herramientas útiles para crear textos o tablas muy largos y articulados y para trabajar en ellos repetidamente sin demasiado esfuerzo y sin gastar demasiado papel (positivo para el medio ambiente). Para los textos, se pueden utilizar diversas caligrafías, varios colores y diversos diseños, y es muy útil para corregir diferentes errores en curso de forma relativamente fácil y barata. Excel, por su parte, es muy útil para crear y editar fácilmente tablas y gráficos para la investigación escolar.

Hay muchas herramientas disponibles para la enseñanza en línea: tanto en línea como fuera de línea, se pueden hacer deberes, escribir y leer trabajos y libros, crear dibujos, presentaciones y gráficos para tareas, exámenes y proyectos de grupo.

En el próximo capítulo vamos a ver la funcionalidad de un grupo específico de herramientas proporcionadas por Microsoft, la empresa informática que crea software para ordenadores: el paquete Office, que incluye Word, Excel y PowerPoint.

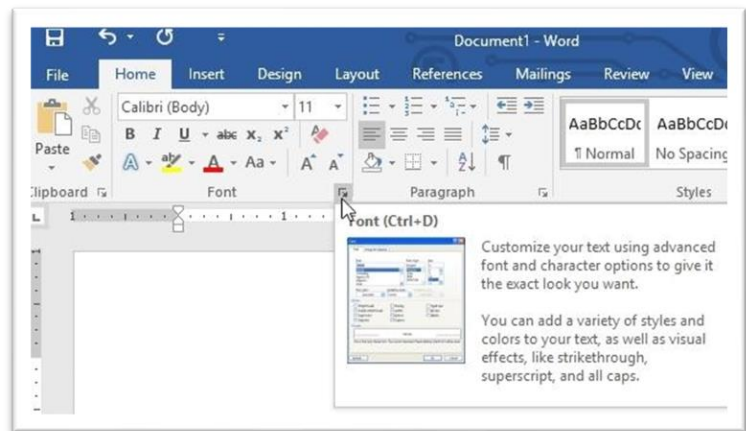
Word

Word es el servicio para escribir texto. El programa incluye la visualización de una hoja digital en blanco a nuestra completa disposición para cualquier tipo de modo de escritura de texto, inserción de imágenes, inserción de tablas, pegado, resaltado y conexión de hipertexto con páginas web.



Para empezar, sólo tiene que seleccionar Nuevo > Modo de documento en blanco si desea crear un texto nuevo, o Abrir si desea recuperar un texto antiguo para editarlo o volver a revisarlo. Con las opciones Guardar y Guardar como, evidentemente, puede guardar el nuevo documento o los cambios del antiguo en una carpeta de tu ordenador; con la opción Imprimir, puede imprimir el documento elegido, mientras que con Compartir, puede compartir el documento con otros usuarios o personas, por correo electrónico, Drive o Dropbox:

En el documento seleccionado, la barra de herramientas aparecerá en la parte superior. La función más importante es Inicio, donde puede seleccionar el tipo de letra de su texto (con color, estilo, tamaño, efectos, etc.) y la distribución del texto con Párrafo (alineación, sangría y espaciado entre palabras, líneas y bordes; creación de listas y títulos). También es importante la función Buscar, con la que puedes buscar una o varias palabras concretas dentro del texto:



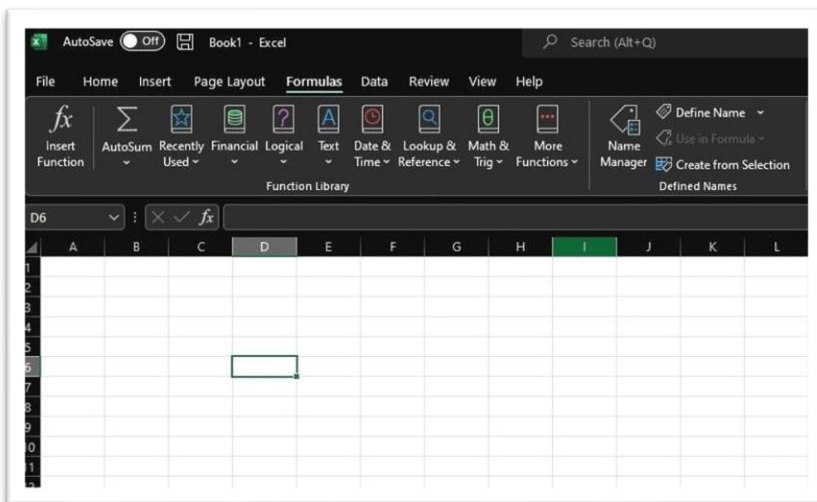
MS Word puede ayudar a los educadores a crear estrategias de enseñanza y aprendizaje nuevas y creativas, preparar lecciones, hacer pedidos, anuncios, actualizaciones y recordatorios. Una de las ventajas más significativas de MS Word en la educación es su respeto por el medio ambiente, ya que requiere menos papel.

Excel

El programa Excel tiene inicialmente un modo de inicio similar al de Word, con Guardar, Imprimir, Compartir y otros (y de hecho por esta razón ambos forman parte del paquete de programas Office). La funcionalidad de Excel, sin embargo, radica en la creación de tablas y gráficos, por lo que algunas opciones y herramientas serán diferentes. Como puedes ver en la primera imagen, de hecho, ya la página en la que vas a trabajar será diferente, pues está llena de celdas para organizarlas modificándolas, uniéndolas, coloreándolas, rellenándolas a tu gusto. Lo que caracteriza específicamente a Excel es su capacidad para realizar cálculos y modificaciones particulares sobre los datos insertados en las tablas. Haciendo clic en Fórmulas, es posible acceder a todas las funciones para editar texto, número, fecha y hora, utilizar sumas, órdenes crecientes o decrecientes, promedios, redondeos, desplazamientos y mucho más. Cada operación se identifica con un acrónimo específico, de modo que es fácilmente accesible desde el teclado pulsando las teclas adecuadas:

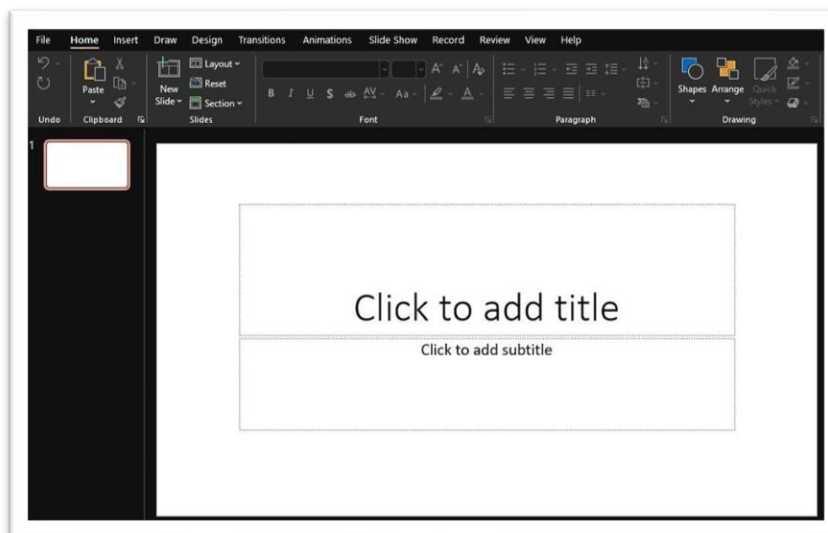
¿Cómo pueden los educadores utilizar Excel en el aula?

Los profesores pueden utilizar Excel para tomar asistencia, calcular promedios de notas, construir una plantilla de plan de clase y un horario, controlar el inventario del aula, hacer una lista de los libros de clase y registrar la conducta de los alumnos, entre otras tareas. En clase, los alumnos pueden registrar sus progresos.



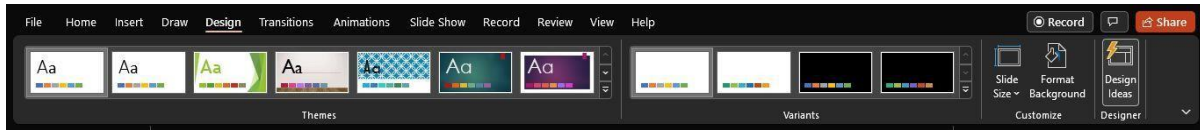
PowerPoint

Distinto es el caso de PowerPoint, el programa de presentaciones producido por Microsoft. Esta aplicación se utiliza principalmente para proyectar, y por tanto comunicar en pantalla, proyectos, ideas y contenidos, pudiendo incorporar texto, imágenes, gráficos, vídeos, audio, y pudiendo presentar todo ello con animaciones de alto nivel. Aparte de todas las características preestablecidas que todos los productos de Microsoft tienen en común (que hemos visto para Word y Excel), aquí es posible graficar y animar la página principal de PowerPoint, utilizando los colores, formas, estructura, fondo y primer plano, imágenes que prefieras:



Esta herramienta es muy útil si quieres presentar un proyecto muy complejo a la clase, o si quieres exponer tu propia investigación, utilizando imágenes o diagramas. También puede ser útil para que los

profesores complementen la lección con imágenes, diagramas o gráficos aclaratorios. Para facilitar estas actividades, PowerPoint ofrece varias herramientas en las secciones Dibujo, Diseño, Transiciones y Animaciones, con diversos temas, variantes, formas de cambiar las imágenes y conjuntos preestablecidos para su presentación:



Reflexionar

Es importante reflexionar sobre las herramientas que utilizamos para facilitar nuestros trabajos, saber aprovecharlas cuando nos sirven bien y comprender sus límites cuando percibimos que nos obstaculizan o perjudican.

2.2. Enseñanza asíncrona. Creación de un espacio de trabajo en línea para niños



Resumen

Google ofrece a los estudiantes la posibilidad, con una cuenta de Google, de vivir la experiencia del aula incluso con dispositivos tecnológicos, con la plataforma Google Classroom, que permite atender explicaciones, hacer deberes y exámenes, a distancia.



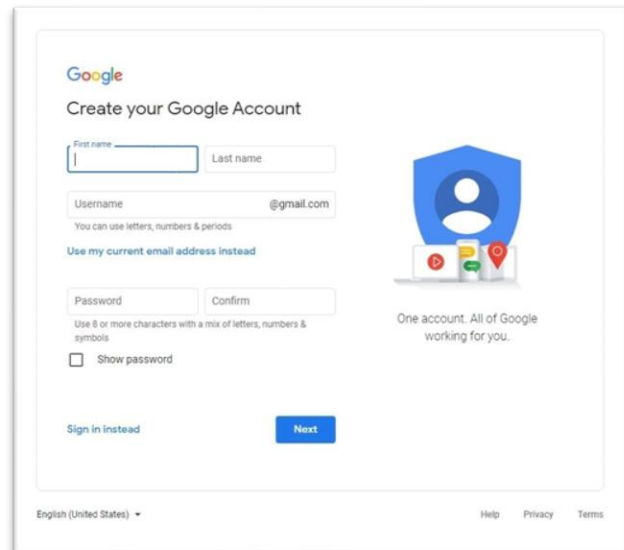
Google
Cuenta
Chat
Trabajo en clase
Datos

Autores: Marco Pandolfini, Edoardo Bacenetti



Google Account

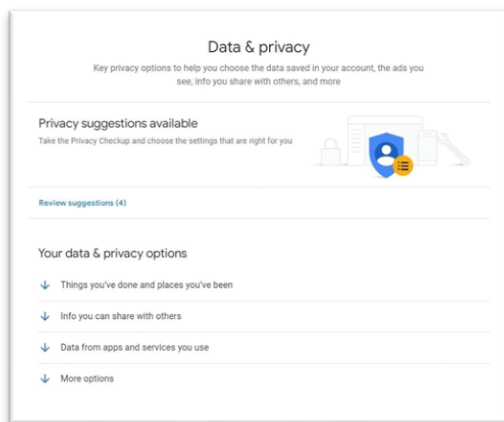
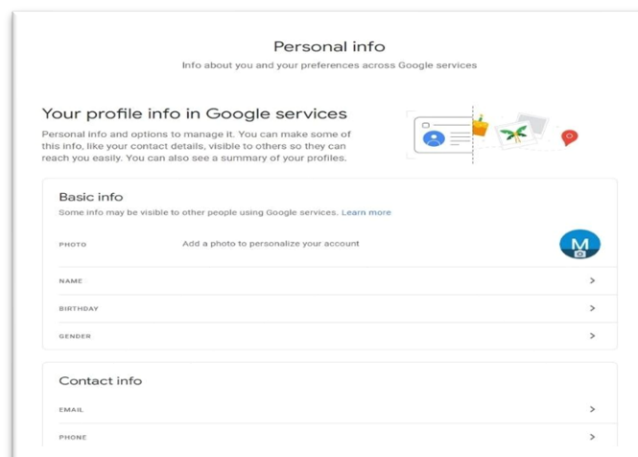
Google ofrece una amplia gama de herramientas para poder replicar la actividad de enseñar y la experiencia de aprender incluso a distancia, una situación que ha surgido con mayor claridad y necesidad con la emergencia sanitaria provocada por el SARS-Cov-2. Entre estas numerosas herramientas, una es la que más nos interesa en estos momentos: Google Classroom. Y para ello, primero tendríamos que hablar de otra herramienta de Google, la cuenta de Google, que es la precursora de todas las demás.



The screenshot shows the 'Create your Google Account' page. It includes fields for 'First name', 'Last name', 'Username', and 'Password'. There is a checkbox for 'Use my current email address instead' and a 'Show password' option. A 'Next' button is at the bottom right. The page also features the Google logo and a shield icon with a person silhouette.

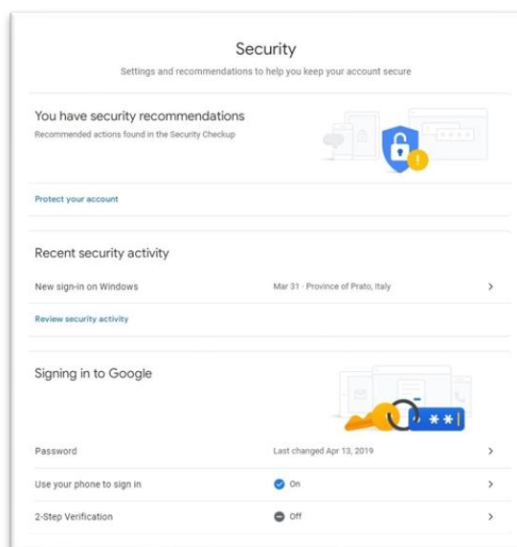
Para utilizar cualquiera de las funciones de Google, primero debes crear una cuenta de Google. Para ello, sólo tienes que ir a www.google.com y hacer clic en el botón superior derecho "Iniciar sesión". Se abrirá una ventana en la que tendrás que introducir algunos datos para crear tu cuenta: Nombre, Apellidos, Nombre de usuario y Contraseña. Una vez introducidos estos datos (con especial atención al nombre de usuario, ya que no debe repetirse con otras cuentas), podrás acceder inmediatamente a los servicios de Google:

Con Información personal, puedes mantener bajo control, y eventualmente modificar, los datos de tu perfil recién introducidos, tanto los básicos como los relacionados con tu contacto, así como muchas otras informaciones y preferencias para los servicios de Google, como contraseña, idioma, herramientas de entrada, accesibilidad a la navegación web. Con la opción ¿Buscas algo más?, tienes la posibilidad de buscar soluciones a posibles problemas de navegación:

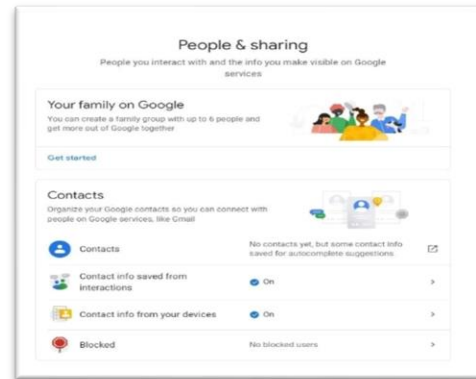


Con la opción Datos y privacidad, puedes organizar la información guardada en tu cuenta en relación con los anuncios, el material que verás y el que compartirás en tus cuentas sociales y de Google. Estas opciones incluyen: opciones para el historial, los anuncios y la personalización; configuración del historial (para gestionar los datos guardados, los mapas y los resultados de búsqueda relevantes); configuración de los anuncios para Resultados personales en la Búsqueda (para elegir si la Búsqueda puede mostrarte resultados personales basados en la información de tu cuenta de Google): Información que puedes compartir con otros (como perfil y ubicación); y Datos de apps y servicios que utilizas (como redes sociales)

En Seguridad, puedes encontrar los ajustes relacionados con la seguridad de tu cuenta. Te permite gestionar todos tus datos de forma segura, cambiar contraseñas, utilizar herramientas de verificación de la identidad del usuario para ahuyentar a intrusos, programas que tienen acceso a los datos de tu cuenta de Google, protección contra adversidades web, varias contraseñas guardadas y registros realizados con tu cuenta de Google:



En cambio, con la función Personas y compartir, puedes controlar las actividades de grupo en las que participas, como los miembros de tu familia o tus compañeros de clase (que es donde entra Google Classroom). Aquí puedes organizar tus contactos, tanto los activos como los bloqueados, junto con las cosas que compartes o podrías compartir con ellos.



Google Classroom

Google Classroom es un LMS, Sistema de Gestión del Aprendizaje. Esta plataforma es un servicio web gratuito desarrollado por Google, para centros escolares, destinado a simplificar el proceso de aprendizaje de los alumnos mediante el intercambio de contenidos entre profesores y alumnos. Puedes acceder a Google Classroom desde el menú superior de Google, o escribiendo classroom.google.com en la barra de herramientas. Una vez que entras, ya tienes la posibilidad de crear una clase, es decir, una especie de aula virtual donde realizar diversas actividades y relaciones telemáticas con los alumnos. Para ello (además de la licencia previa de Google Workplace for education) debes introducir Nombre de la clase, Sección, Asignatura y Aula, eligiendo para cada una un nombre, como en el ejemplo:

Create class

Class name (required)

Section

Subject

Room

Cancel Create



Create class

Class name (required)
Google Classroom

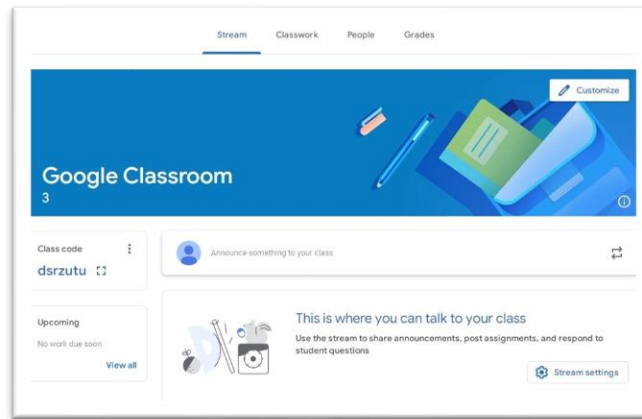
Section
3

Subject
Computer Programming

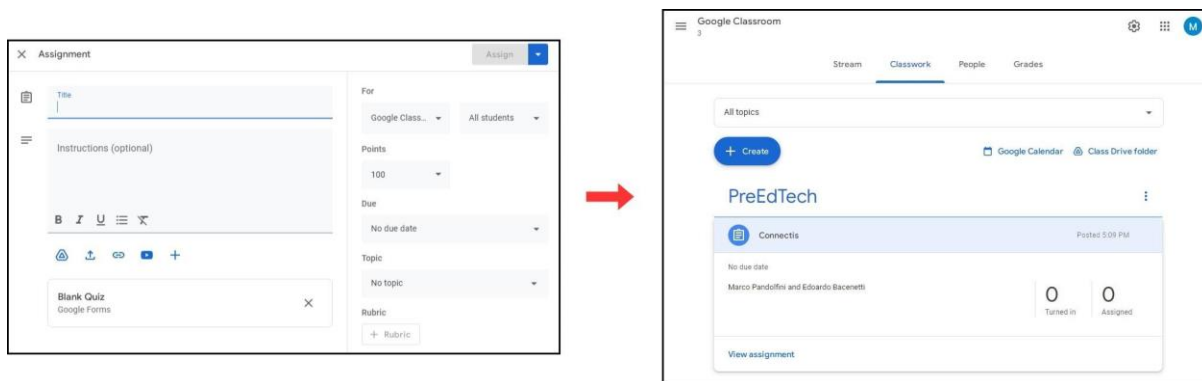
Room
[PreEdTech - Connectis](#)

Cancel Create

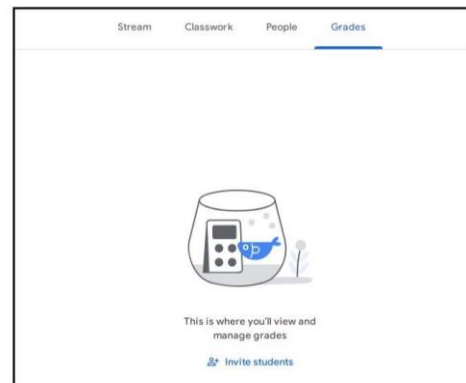
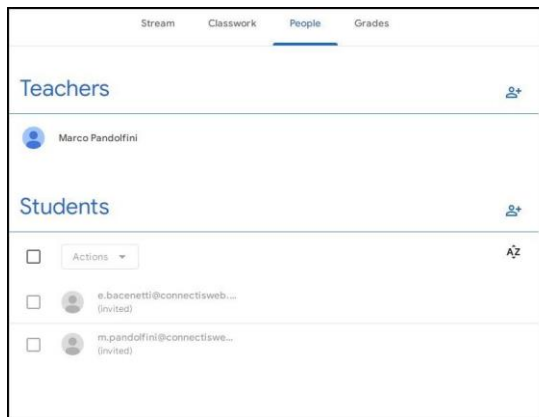
Una vez creada la clase con sus credenciales, al pulsar sobre ella aparecerá el menú principal desde el que se pueden elegir las distintas actividades posibles en Google Classroom: Stream, Trabajo en clase, Personas y Calificaciones. Con la primera opción, puedes enviar algún mensaje a la clase (ya sea una alerta, una tarea, una evaluación, una explicación, un resumen) o programarlo para que se envíe otro día. También puede utilizar un código de clase para invitar a los estudiantes a participar en esa clase, y con la configuración de Stream puede organizar la comunicación con los estudiantes:



Pregunta (para poner a prueba a los alumnos con preguntas abiertas, exámenes tipo test o pruebas de elección múltiple) y Material (escribiendo un texto o subiendo archivos desde el Ordenador o Drive). Todo ello con la posibilidad de asignar cada tarea a un tema, y comprobar cuántos alumnos han realizado la tarea y cuántos siguen haciéndolo. Todo esto debería presentarse de esta manera:



La parte Personas está dedicada a la lista de profesores y alumnos pertenecientes a esa clase, y a la posibilidad de organizar esta lista, añadir o eliminar usuarios, o editar alguna información. Calificaciones, por su parte, permite ver las calificaciones de los alumnos, introducirlas, editarlas o eliminarlas, haciendo anotaciones a posteriori



Con estas herramientas es posible reproducir totalmente la experiencia y las actividades de las clases presenciales también a distancia: explicaciones, deberes, ejercicios, laboratorios, actividades extra, experimentos. Y todo ello siempre bajo la supervisión y el control del profesor, que dirige y coordina la clase de acuerdo con los padres y las necesidades de los alumnos. Todo ello cómodamente a distancia y al alcance de cualquier persona con conexión a Internet y un ordenador.



Reflexione

Es importante reflexionar sobre las cuestiones de privacidad, las ventajas e inconvenientes de un método de enseñanza y aprendizaje a distancia, y lo importante que es interactuar tanto telemáticamente como presencialmente.

2.3. Enseñanza sincrónica. Cómo utilizar plataformas en línea en la enseñanza (Zoom, Webex, Teams).



Resumen

La enseñanza sincrónica también puede tener lugar a través del aprendizaje en línea, mediante el uso de videoconferencias y chat en directo o mensajería instantánea. El Módulo destaca las principales plataformas utilizadas para facilitar la enseñanza en línea.



*Enseñanza sincrónica
Plataformas en línea
Zoom
Equipos Microsoft
Webex*

Autores: Elisabetta Delle Donne, Andrea Anzanello



Introducción

La pandemia del COVID-19 ha puesto de moda el aprendizaje en línea. Dado que para aprender en un aula virtual se necesita un smartphone o un portátil con una buena conexión a Internet, a los estudiantes les resulta mucho más cómodo matricularse en un curso de su elección.

La enseñanza sincrónica es aquella en la que el profesor está presente al mismo tiempo que los alumnos. Esto ocurre casi siempre en un entorno presencial. La enseñanza sincrónica también puede tener lugar a través del aprendizaje en línea, mediante el uso de videoconferencias y chat en directo o mensajería instantánea. Al igual que en el entorno presencial, en la enseñanza en línea sincrónica los alumnos pueden hacer preguntas en tiempo real.

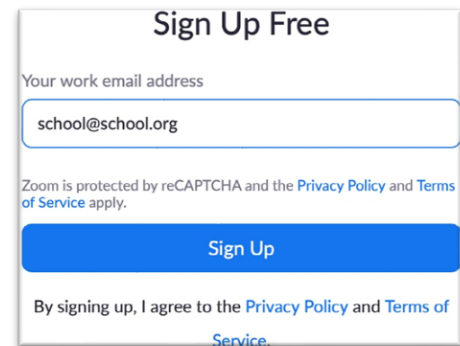
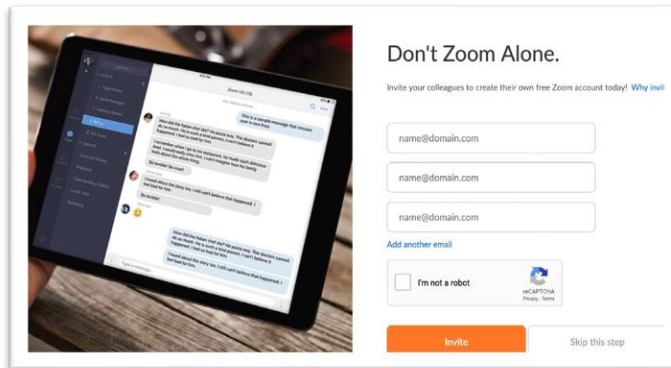
En el entorno asíncrono, la colaboración puede ser más complicada, pero sigue siendo muy importante para reducir la sensación de aislamiento que pueden sentir los alumnos cuando trabajan en línea. Los debates y las tareas en grupo pueden funcionar igual de bien de forma asíncrona que síncrona. De hecho, al no haber limitaciones de tiempo, los alumnos pueden dedicar tiempo a redactar una respuesta de calidad cuando participan en un debate en línea asíncrono.

A continuación se enumeran las tres aplicaciones más utilizadas para la enseñanza sincrónica:

ZOOM

Cómo registrarse por primera vez

Para empezar, visita zoom.us y haz clic en el botón azul "Regístrate, es gratis" situado en la esquina superior derecha. A continuación, podrás introducir la dirección de correo electrónico de tu centro y registrarte.

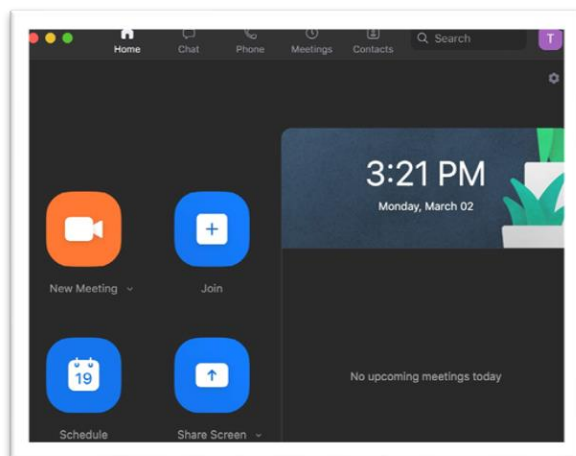
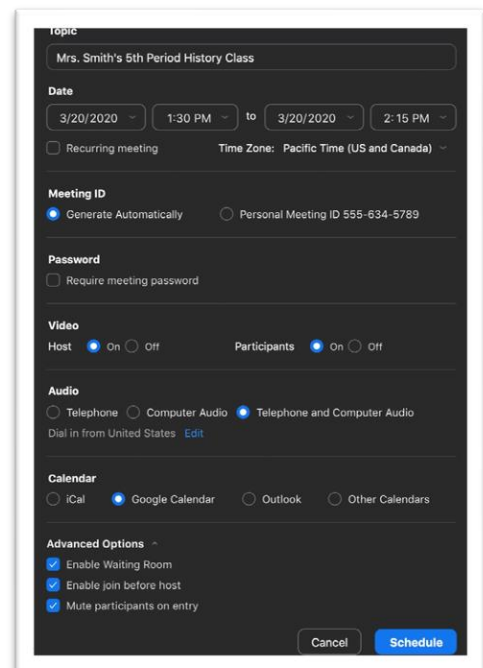



Recibirá un correo electrónico de Zoom para activarla. Vaya a su correo electrónico y haga clic en Activar cuenta. Se le redirigirá para que introduzca su nombre y apellidos y cree una contraseña.

Una vez que haya creado su cuenta, podrá utilizar Zoom tanto en línea como descargando la aplicación en su ordenador portátil. (<https://zoom.us/download>).

Cómo programar una reunión

Programar una reunión en Zoom es bastante rápido y sencillo. Al acceder a la aplicación, sólo tendrá que hacer clic en el botón Programar para introducir el Tema, la Fecha y otros detalles relacionados, y pulsar Guardar para finalizar. Puede abrir el servicio de calendario seleccionado para añadir la reunión.

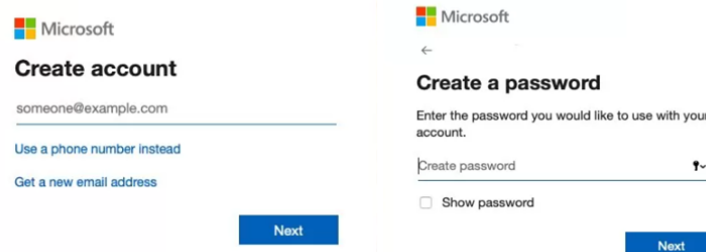



Nota: Si estás programando una reunión recurrente, tendrás que establecer la recurrencia en tu servicio de calendario.

Para unirse a una reunión de Zoom, simplemente haga clic en el enlace que le enviamos por correo electrónico o haga clic en la pestaña Reuniones para unirse a una reunión programada, y se le introducirá automáticamente en la reunión.

TEAMS

Microsoft Teams es una aplicación de mensajería y un centro digital para la colaboración dentro de un equipo, departamento o proyecto. Además de conversaciones, también permite compartir contenidos y acceder a otras aplicaciones. Para acceder fácilmente, puede descargar la aplicación Teams. Abra Teams y haga clic en el botón "Obtener aplicación" del menú de la izquierda. Tendrá que consultar con tu personal de asistencia informática local para confirmar que puede descargar e instalar la aplicación en tu escritorio. También puede descargar las aplicaciones para escritorio y móvil desde el sitio web de Microsoft. TEAMS ofrece un servicio de chat que permite chatear con otras personas de forma individual o con un grupo de personas sin ser miembro de un equipo. Hay muchas cosas que se pueden hacer en un chat, desde simplemente conversar utilizando mensajes instantáneos, hasta compartir pantallas, trabajar en documentos o iniciar llamadas de voz y vídeo desde el propio chat. Lo primero que hay que hacer es crear una cuenta Microsoft. En la ventana "Crear cuenta", introduce tu dirección de correo electrónico (preferiblemente la del trabajo) y haz clic en el botón "Siguiente". El siguiente paso es crear una contraseña, y una vez que hayas introducido todos tus datos y verificado tu correo electrónico, puede visitar la página de inicio de Microsoft Teams para empezar a utilizar la aplicación web de Teams.



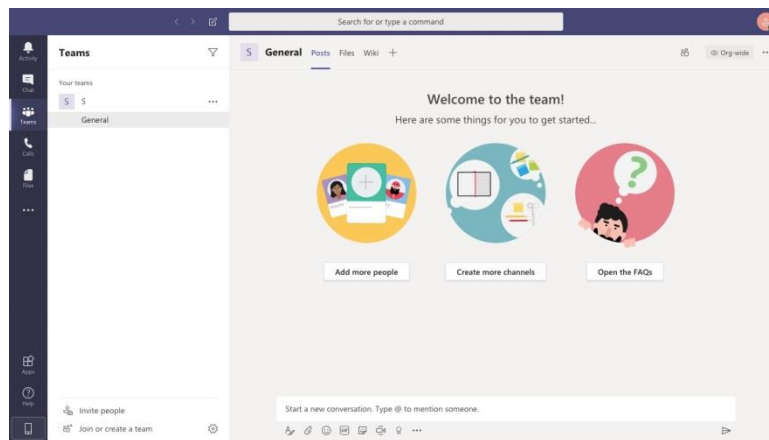
The image shows two sequential screenshots of the Microsoft account creation process. The first screenshot, titled 'Create account', displays the Microsoft logo, the heading 'Create account', and a text input field containing 'someone@example.com'. Below the field are three links: 'Use a phone number instead' and 'Get a new email address'. A blue 'Next' button is at the bottom. The second screenshot, titled 'Create a password', shows the Microsoft logo, a back arrow, and the heading 'Create a password'. It instructs the user to 'Enter the password you would like to use with your account.' and features a password input field with a strength indicator icon. A 'Show password' checkbox is visible below the field. A blue 'Next' button is at the bottom.

En Microsoft Teams, un equipo es un grupo de personas que colaboran, normalmente formado por toda la organización.

Para colaborar en Teams, primero hay que ser miembro de un hub de Teams o creador de uno. Para crear un equipo:

- Haga clic en Equipos en la barra de aplicaciones.
- Haga clic en el enlace Unirse o crear un equipo que aparece en la parte inferior de la barra de aplicaciones.
- Haga clic en la tarjeta Crear un equipo.
- Introduzca el nombre y la descripción del equipo.
- Elija la configuración de privacidad de su equipo (Privado o Público). Un equipo Privado significa que sólo los propietarios del equipo pueden añadir miembros, mientras que un equipo Público significa que cualquier persona de su organización puede unirse al Equipo.

Añada miembros a su equipo añadiendo un nombre, una dirección de correo electrónico, una lista de distribución o un grupo de seguridad habilitado para correo en el cuadro Añadir. Un equipo puede tener un máximo de 2.500 miembros de su organización o usuarios externos a través de un acceso seguro de invitados.



Para las reuniones importantes que requieren la presencia de todos, lo mejor es programarlas con antelación. De esta forma, las personas pueden despejar sus agendas para la reunión y sincronizarla con sus calendarios.

Para programar clases con TEAMS, hay que seguir unos sencillos pasos:

- Paso 1: Seleccione "Programar una reunión" (icono de calendario) debajo del cuadro de redacción.
- Paso 2: Vaya a "Calendario" en el panel izquierdo y haga clic en "Nueva reunión", que se encuentra en la parte superior derecha.
- Paso 3: Una vez que haya seleccionado un intervalo de tiempo en el calendario, se abrirá un formulario para ayudarte.
- Paso 4: Añada un título para la reunión, invita a los participantes y añada otros detalles. El Asistente de programación puede ayudarle a comprobar la disponibilidad de todos los participantes.
- Paso 5: Pulsa "Guardar" para completar el proceso. Se enviará automáticamente una invitación a la bandeja de entrada de Outlook de cada participante.

Por último, para iniciar un chat, haz clic en el cuadro Redactar y empieza a escribir el mensaje en las secciones Actividad, Chat o Equipos. Haga clic en el icono Enviar para publicar su mensaje. Dependiendo de la cultura de su equipo, puede animar tus chats con emojis, gifs o stickers. Encontrará una gran variedad de opciones al hacer clic en estos iconos debajo del Cuadro de redacción.

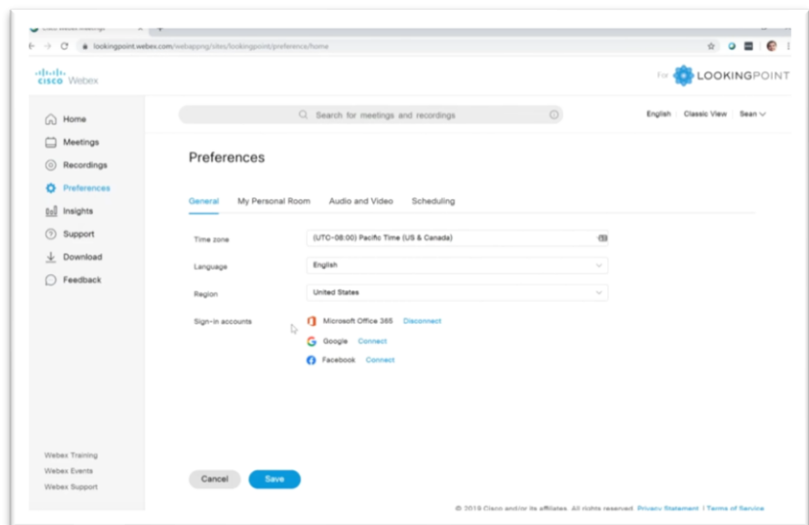
WEBEX

Aulas Webex es un lugar seguro donde los profesores pueden conectar de forma más natural con alumnos y padres, con una automatización que permite dedicar más tiempo a la enseñanza.

Muchos profesores se enfrentan a sistemas orientados a la administración que pueden ser demasiado rígidos para facilitar la comunicación con alumnos y padres. Con las Aulas Webex, los profesores pueden organizar clases en línea, programar horas de oficina virtuales y automatizar la toma de notas y la asistencia. Los alumnos se conectan desde un mismo lugar y consultan horarios, registros de clase, apuntes y tareas, tanto si están en casa como en el móvil o en el campus. Al mismo tiempo, los padres pueden participar más fácilmente.

Para planificar su clase, debe especificar la Fecha, Hora y Duración de la reunión. Establecer la duración de una reunión es sólo para planificarla, ya que la reunión continuará hasta que usted la finalice. Puede introducir las direcciones de correo electrónico de las personas a las que desea invitar o puede enviar la invitación más tarde.

Introduzca el Tema de la reunión y la Contraseña. Puede utilizar la contraseña generada automáticamente o crear una propia.



Verá que en la parte superior del campo aparece su "Nombre personal de la sala". Este es el nombre que los participantes verán cuando se unan a su sala. Debajo está el enlace de la sala personal. Se trata de un enlace que puede enviar a los participantes que deseen unirse a su sala personal. Todo lo que tienen que hacer es hacer clic en el enlace, poner su nombre y hacer clic en unirse para unirse a la reunión. Así podrán reunirse con usted en su sala personal.

Personal Room name	<input type="text" value="Sean Barr's Personal Room"/> <small>Your Personal Room name must be between 1 and 128 characters</small>
Personal Room link	https://lookingpoint.webex.com/meet/ <input type="text" value="webex"/>
Host PIN: ⓘ	<input type="text" value="2121"/> <small>Your host PIN must be exactly 4 digits. It can't contain sequential digits, such as 1234, or repeat a digit 4 times, such as 1111.</small>

Debe pensar en la duración de la sesión y en la mejor manera de incluir a todos, en persona y/o a distancia. A continuación, deberá enviar el enlace de invitación a todos los alumnos que desee que participen en la clase. Pueden encontrar el enlace en los calendarios de los alumnos de la aplicación.

Una herramienta importante es la posibilidad de cargar el material que se utilizará durante la lección en tu "espacio" para que los alumnos puedan leerlo y prepararse para debatir el tema al principio de la lección.



Reflexione

Independientemente de la plataforma que decida utilizar para su clase en línea, debe reflexionar sobre la duración de la sesión y la mejor manera de incluir a todos. Piensa también en la plataforma con la que te sientes más cómodo. También deberías preguntar a los alumnos si ya conocen alguna plataforma para la enseñanza en línea, para facilitarles el acceso a la lección en línea.

2.4. Cómo crear recursos digitales y utilizar plataformas interactivas (Bookwidgets, Worldwall, Liveworksheets, Canva, Animaker, Kahoot)



Resumen

La participación y el compromiso de los estudiantes están negativamente correlacionados con el aprendizaje en línea. Por lo tanto, los profesores tienen que esforzarse por establecer un aula virtual que cautive a sus alumnos. Este módulo presenta las herramientas más útiles y utilizadas para crear recursos digitales atractivos.



*Widgets
Kahoot
Hojas de trabajo interactivas
Animaciones*

Autores: Sonsoles Jimenez Gonzalez, Sandra Ubeda



Introducción

Hablemos de imágenes, documentos, archivos de audio, vídeos o recursos interactivos. A veces hay una combinación de ellos, como páginas web o juegos. Crear estos recursos es difícil si utilizamos herramientas profesionales para crearlos desde cero. Por ejemplo: si necesitamos crear un póster, podemos usar Gimp o Inkscape o, si queremos pagar por ellas, podemos usar Photoshop o Illustrator. Tenemos que aprender a utilizar estas herramientas profesionales y necesitamos algunos conceptos sobre diseño gráfico si queremos obtener resultados satisfactorios. Afortunadamente, hoy en día existen multitud de aplicaciones que simplifican este trabajo para su uso más común, proporcionando plantillas y recursos gráficos de diseño profesional. La desventaja de estos programas es que no se tiene un control total y a veces los resultados parecen demasiado similares. Estas herramientas suelen estar en línea y no es necesario instalar ningún programa.

En este capítulo vamos a explorar algunas de las muchas herramientas disponibles.

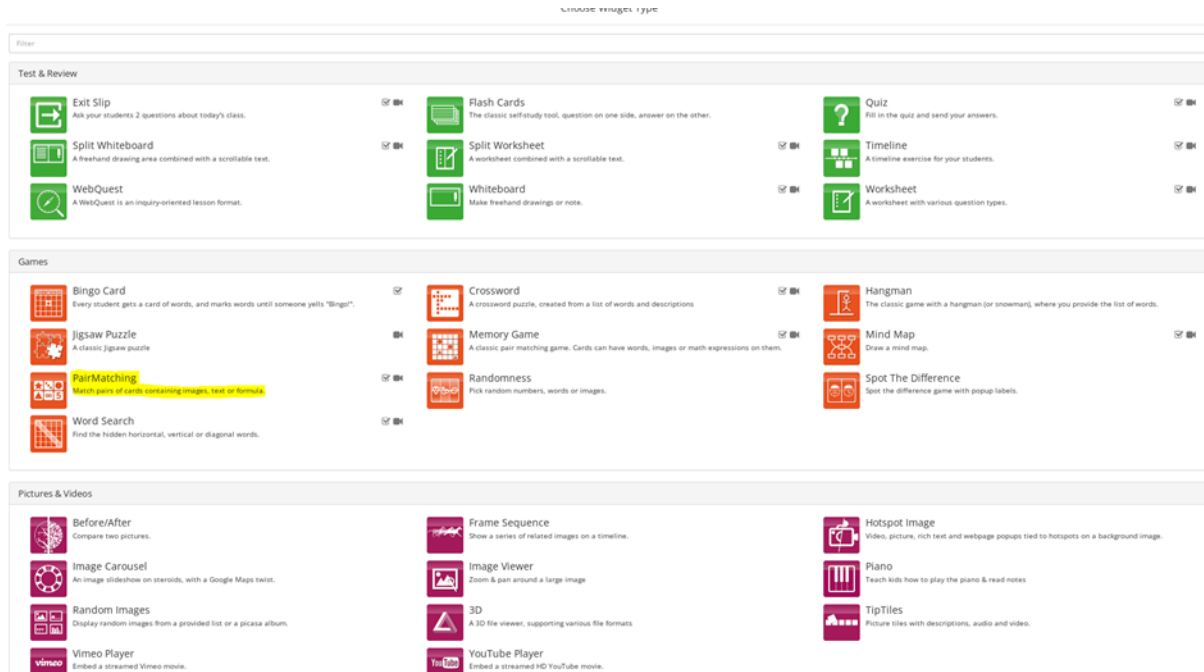
Bookwidgets

- URL: <https://www.bookwidgets.com/>
- Precio: Unos 9€/mes (para profesores). Hay descuentos para grupos.
- Prueba: 30 días de prueba gratuita.

Podemos utilizar esta herramienta para crear ejercicios interactivos que se califican automáticamente. Ofrece muchos "widgets" diferentes. Hay categorías como Tests, Juegos, Imágenes y Vídeos, Matemáticas y otras.

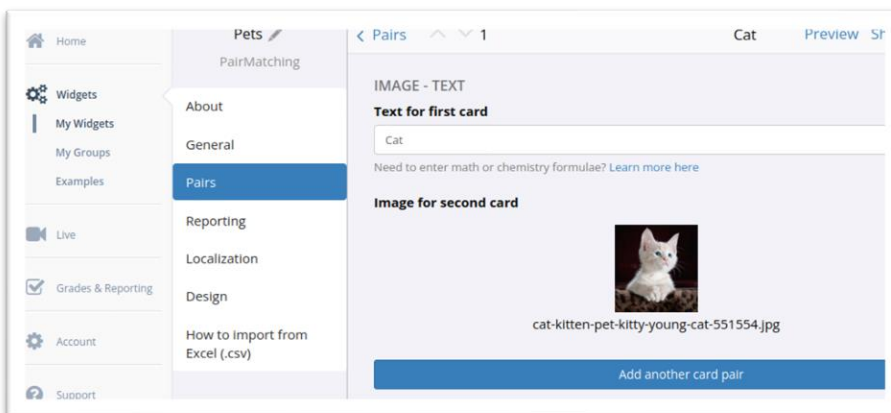
Para este manual, vamos a crear un widget desde el principio, los demás tienen un proceso similar.

Primero, debemos registrarnos. Luego, hacemos clic en Widgets en el Menú, hacemos clic en Crear nuevo Widget y seleccionamos el tipo de widget que queremos crear.



Para este ejemplo, hemos seleccionado el juego Pair Matching. Bookwidges tiene algunos ejemplos para inspirarse.

Primero, escribimos un título y algunas opciones, y luego creamos las distintas parejas:

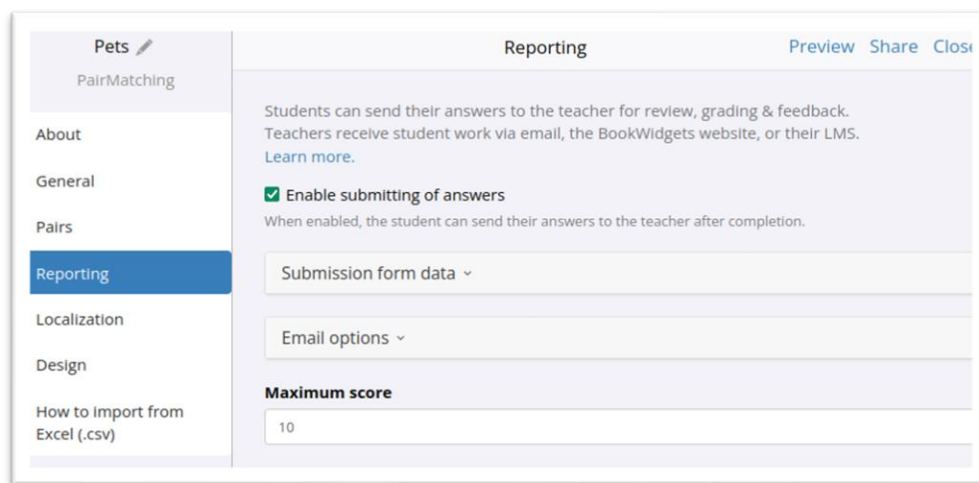
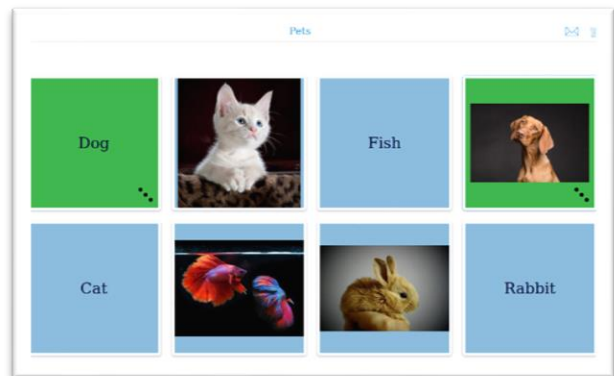


Las parejas pueden tener texto o imágenes. Podemos subir imágenes o buscarlas en Google.

Este es el resultado:

Si queremos compartir el juego con nuestros alumnos, debemos hacer clic en el botón Compartir y compartir el enlace por URL, Google Classroom o Código QR, por ejemplo.

Si queremos calificar el juego Pair Matching o hacer un examen, debemos activar Envío de respuestas en la sección Informes y configurar las opciones de envío y correo electrónico.

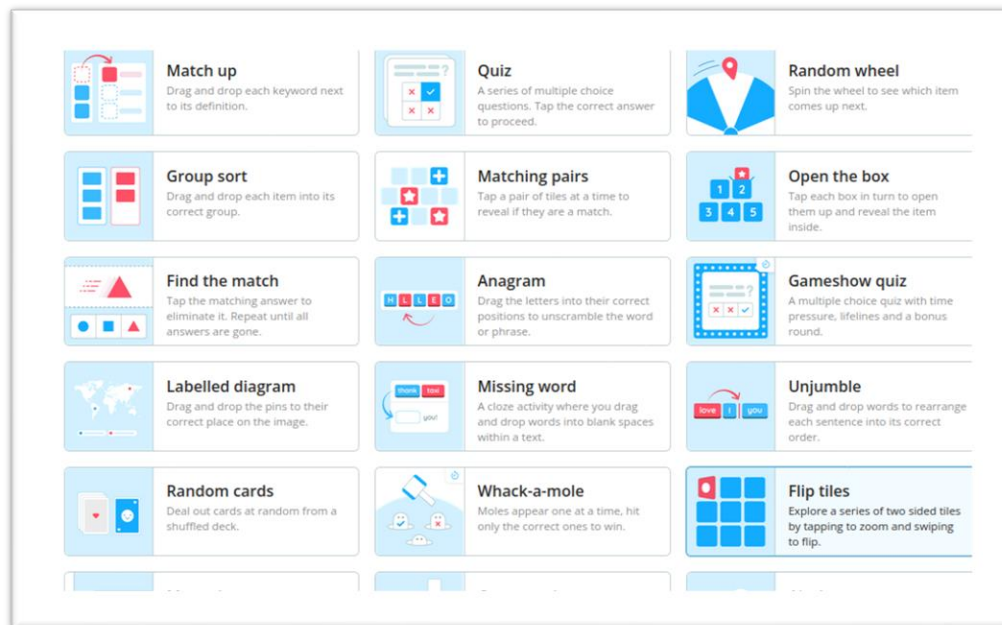


Hay un montón de actividades y opciones diferentes para compartir o calificar con ellos. Es imposible mostrarlo todo; por este motivo, lo mejor es registrarse con la prueba gratuita de 30 días, y utilizarla durante un tiempo.

WordWall

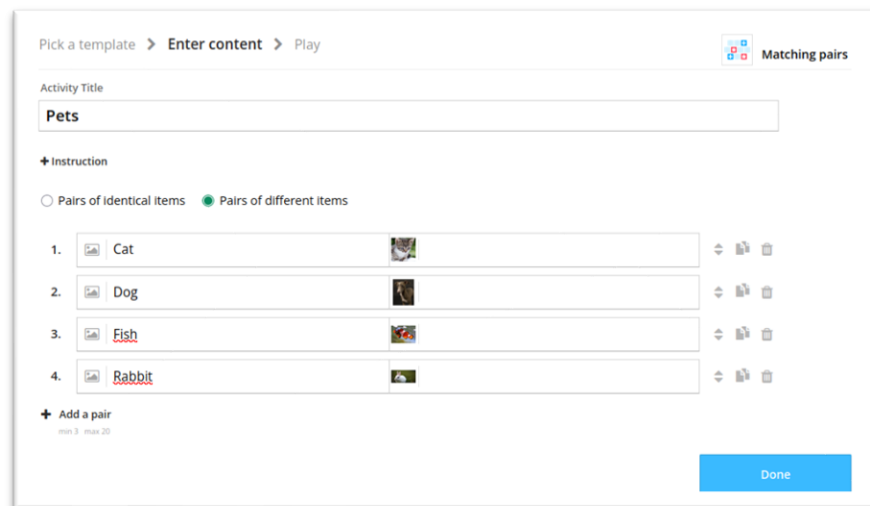
- URL: <https://wordwall.net/>
- Precio: de 0 a 7,5€/mes para crear recursos ilimitados y plantillas profesionales
- De prueba: Limitada a 5 recursos para crear.

Podemos utilizar esta herramienta para crear actividades para el aula. Hay muchos tipos de actividades, como se puede ver en la imagen:



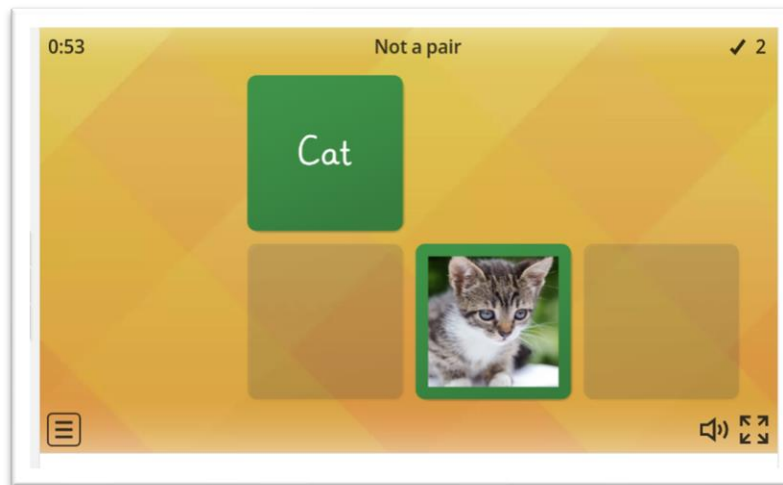
Algunos son simples juegos o herramientas para realizar otras actividades, como la rueda Random, por ejemplo. Otros son más bien ejercicios.

Vamos a hacer un ejercicio de Emparejar parejas para ver cómo funciona y cómo son los resultados. Al hacer clic en él, podemos escribir el título y, según lo que queramos, podemos emparejar elementos iguales o diferentes. Para este ejemplo, seleccionamos diferentes y empezamos a crear parejas:



Podemos añadir texto e imágenes. Las imágenes pueden ser de nuestro ordenador o buscarlas utilizando Bing.

Este es el resultado:



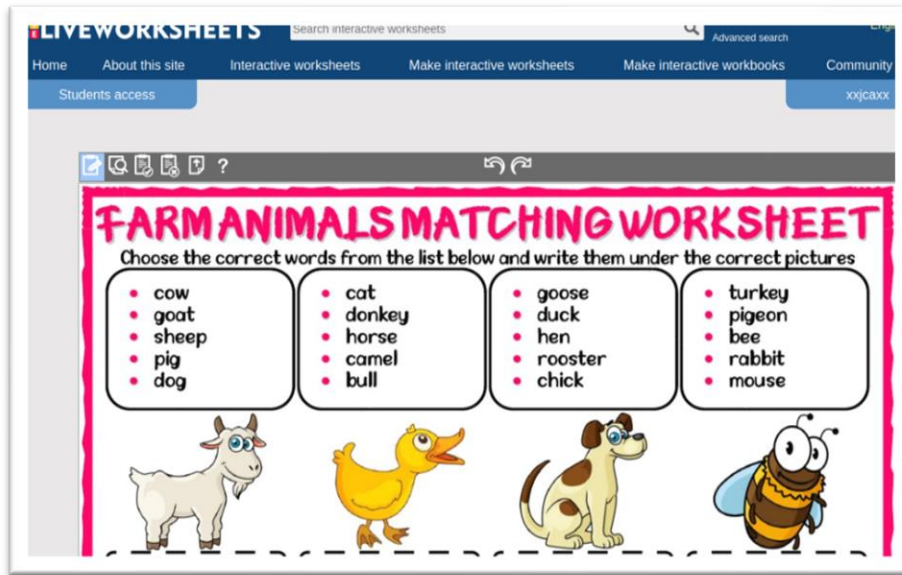
Podemos compartirlo en las redes sociales, como enlace, o incrustarlo en una aplicación educativa como Moodle. Si quieres calificarlo, hay una tabla de clasificación con estadísticas. Es útil para la gamificación y la autoevaluación.

Liveworksheets

- URL: <https://www.liveworksheets.com>
- Precio: De 10€ a 200€ al mes. Múltiples planes con opciones limitadas. <https://www.liveworksheets.com/mysubscription/mysubscription.asp>
- Gratuito: Limitado a 30 hojas de trabajo privadas. Hojas de trabajo públicas ilimitadas. Algunos añadidos.

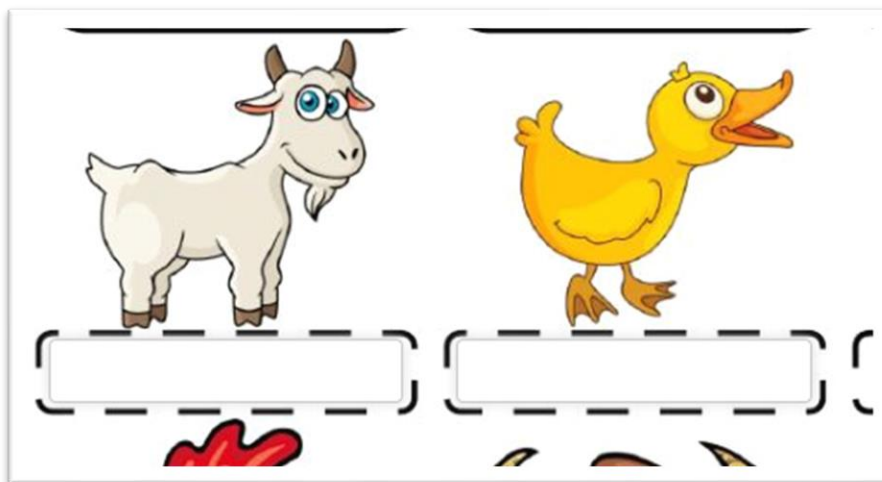
Con esta herramienta podemos crear hojas de trabajo interactivas. Como ellos mismos dicen, puedes transformar el tradicional papel con ejercicios en ejercicios online interactivos y autocorregibles. Puedes subir un PDF o similar con ejercicios tradicionales, y añadir algunas entradas de formulario para hacerlo interactivo. Es una buena opción si tenemos muchos ejercicios impresos en papel y queremos escanearlos y transformarlos en ejercicios digitales. No es recomendable empezar a crear ejercicios desde cero, porque hay que hacer dos tareas: 1. Escribir y exportar a PDF, y 2. Transformar el PDF con esta herramienta.

Debemos registrarnos como profesores. Si queremos crear una hoja de trabajo, debemos ir a Hacer hojas de trabajo interactivas y subir un PDF o un documento similar.



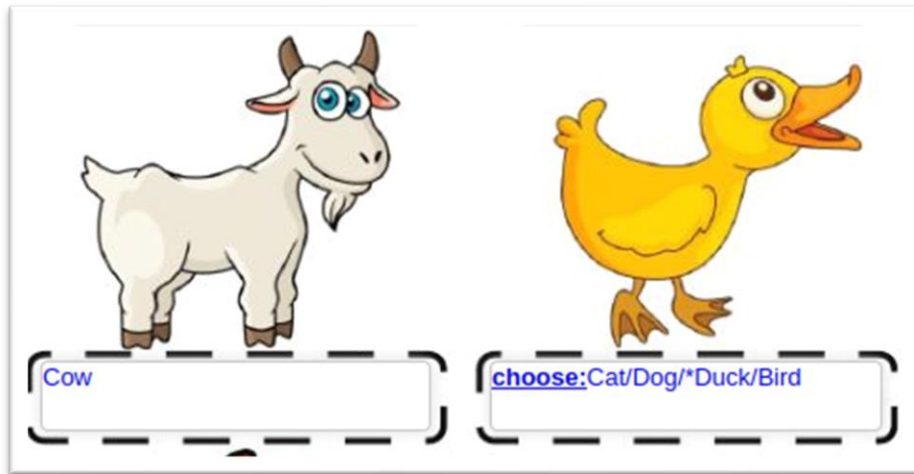
Una vez cargado, podemos añadir entradas. Para cada entrada, podemos cambiar la forma e introducir la respuesta correcta. Para la respuesta, podemos elegir entre desplegable, opción múltiple, casillas de verificación y más opciones. Tienes que aprender las palabras clave de estas opciones, pero no es difícil, y puedes hacer clic en el botón "?" para ver ejemplos.

Vamos a utilizar una entrada normal y entradas desplegables. Primero, debemos dibujar las cajas de texto.



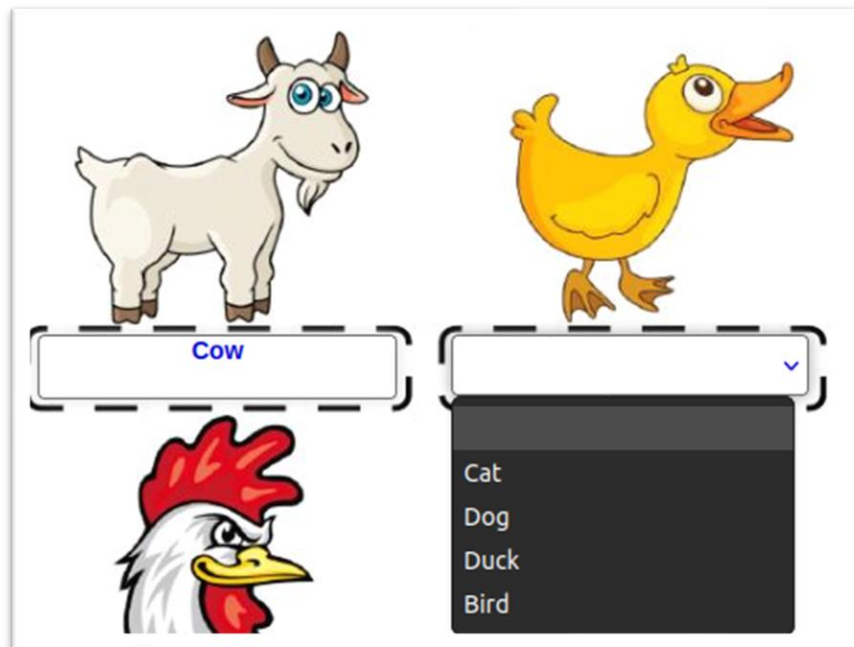
Puedes ver con detalle cómo la imagen del animal tiene debajo un cuadro de texto, dentro del cual añadimos la información.

Después, tenemos que poner la respuesta correcta en el cuadro de texto. Para la vaca, hay una respuesta, y para el pato, hay una respuesta desplegable.



Como puedes ver, ponemos un asterisco para seleccionar la respuesta correcta. Los otros tipos de ejercicios tienen su propio lenguaje. Puedes ver ejemplos en la documentación. Cuando rellenamos todo el documento, podemos guardarlo como público o privado y compartir el enlace con los alumnos.

Este es el resultado:



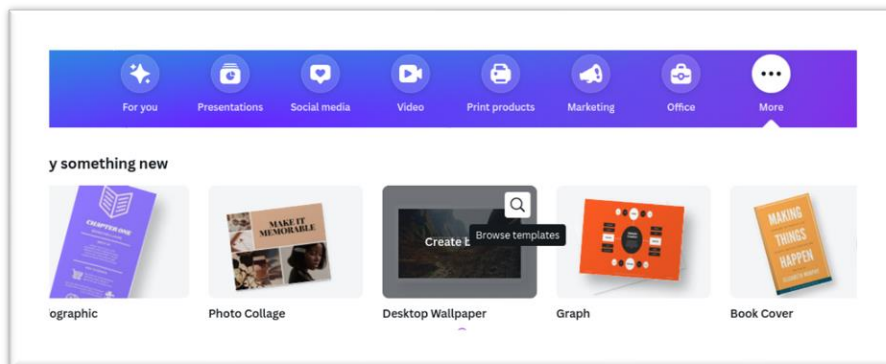
Hay dos formas de evaluación. La primera es hacer los ejercicios en una hoja de trabajo pública y enviar los resultados por correo electrónico. La segunda es registrar a los alumnos y hacer los ejercicios con cada nombre. Esta es la opción recomendada porque los resultados de la primera sólo están disponibles durante 30 días y es más difícil de controlar.

Canva

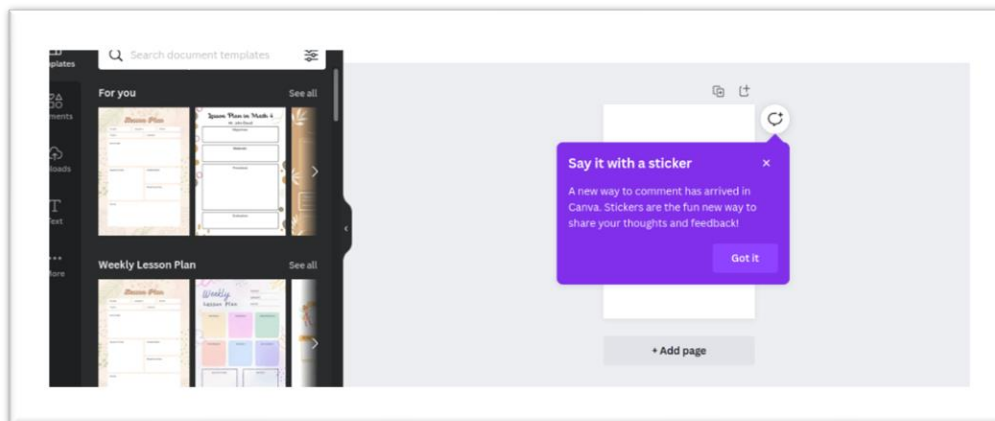
- URL: <https://www.canva.com/>
- Precio:
 - o Gratuito: Plantillas y exportaciones limitadas.
 - o Pro: Unos 9,16€/mes para 5 personas. (Hay promociones y planes educativos)
- Prueba: 30 días de prueba gratis para el plan Profesional.

Esta es una de las aplicaciones más famosas de esta lista. No es sólo una herramienta educativa, sino una potente herramienta de diseño multimedia para cualquier propósito. Mucha gente y organizaciones la utilizan para hacer diseños imprimibles o recursos para redes sociales. Puedes hacer vídeos, presentaciones, carteles, logotipos o infografías. A diferencia de Gimp, Inkscape, Photoshop o Illustrator, no necesitas ser un diseñador experimentado, sobre todo porque tiene muchas plantillas diseñadas por profesionales. Además, es muy sencillo de utilizar, y la aplicación ayuda al usuario en el proceso. Como desventaja, si quieres un control total de tu diseño, esta no es tu herramienta.

Cuando nos registramos, tenemos acceso a una página de inicio donde podemos gestionar nuestros proyectos o crear noticias. Para crear un nuevo diseño, primero podemos seleccionar una plantilla:



Para este ejemplo, vamos a seleccionar un Plan de Lección. Esta es la primera pantalla que podemos ver:

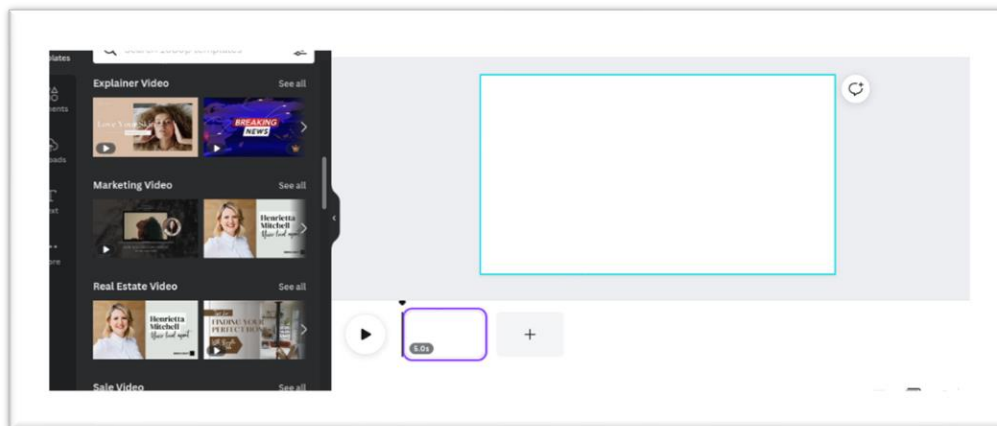


Podemos elegir una plantilla en la parte izquierda. Una vez seleccionada, podemos modificar la plantilla añadiendo más elementos:



Hay muchos elementos diseñados. Todos son modernos y profesionales. Por esta razón, es fácil hacer diseños atractivos para carteles, comunicaciones familiares, actividades o medios sociales.

También es fácil hacer una presentación de vídeo. Tienes muchas plantillas y elementos, y también puedes subir tus archivos multimedia:



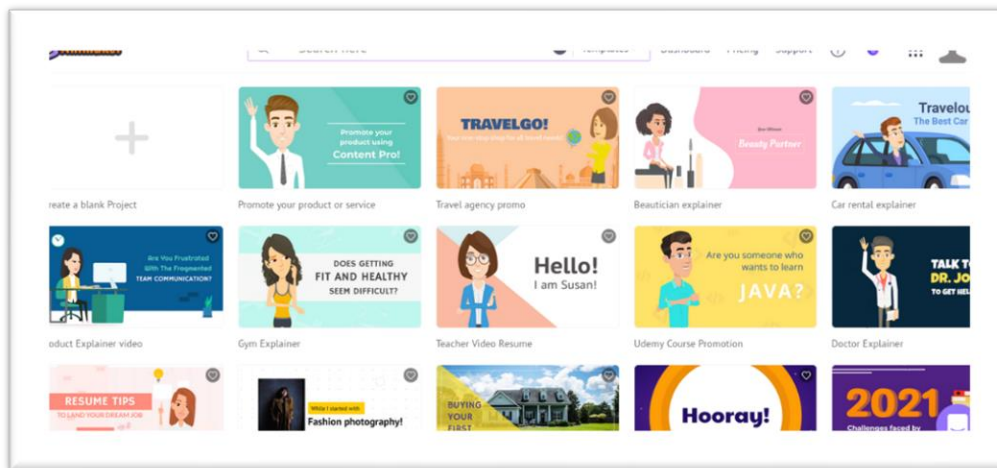
Animaker

- URL: <https://www.animaker.com/>
- Precio: Desde 10€ / boca hasta 49€ / boca.
- De prueba: Opciones limitadas, vídeos con marca de agua, menos resolución.

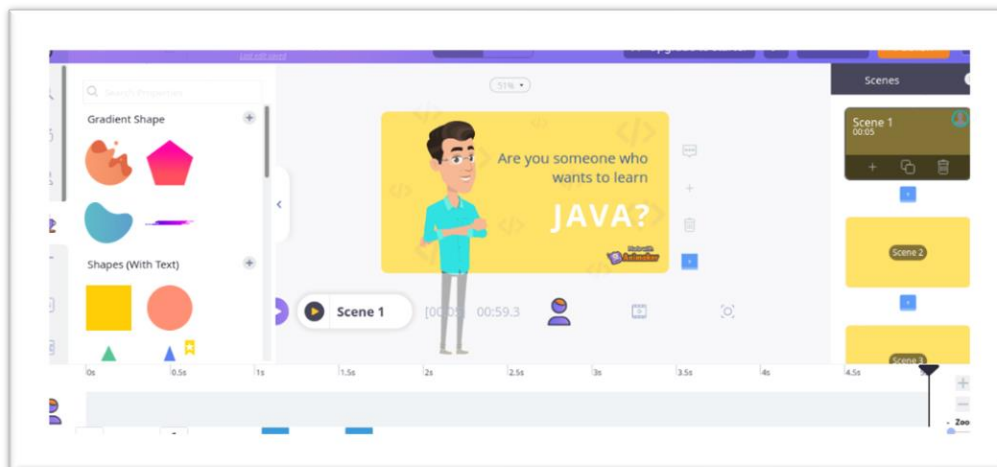
Animaker es una herramienta para crear vídeos con animaciones o acción en vivo. Simplifica la edición de vídeo y la creación de animaciones tipo dibujos animados y tiene muchas plantillas.

Es útil para que el profesor cree presentaciones o vídeos para compartir con las familias en las redes sociales. Para los estudiantes también es útil, porque pueden crear un vídeo como complemento a un trabajo sobre algún tema.

Podemos registrarnos gratuitamente y explorar las diferentes plantillas que tiene para empezar un proyecto. En este ejemplo, vamos a iniciar un proyecto para un vídeo educativo. En primer lugar, elegimos la plantilla:



Elegimos uno, y podemos ver la interfaz del editor de vídeo:

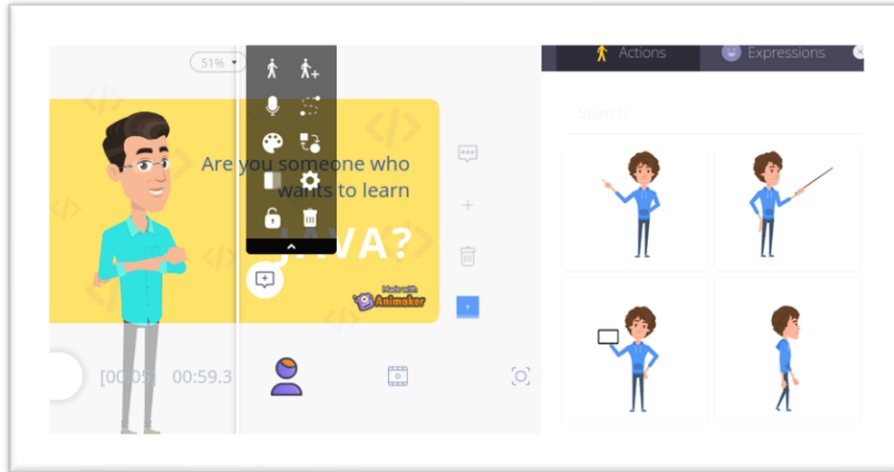


Un vídeo se divide en escenas, y puedes gestionarlas con la columna de la derecha. La columna de la izquierda sirve para añadir vídeos, personajes, formas, texto, imágenes o fondos.

Puedes seleccionar los elementos del vídeo, como un programa de edición vectorial, y cambiar su posición, tamaño, colores y animación para entrar en el vídeo, el tiempo que existe en el vídeo, y mucho más.

En la parte inferior, hay una línea de tiempo con el tiempo de la escena y el inicio de las animaciones.

Si seleccionas un personaje, puedes utilizar uno de los muchos gestos preanimados:



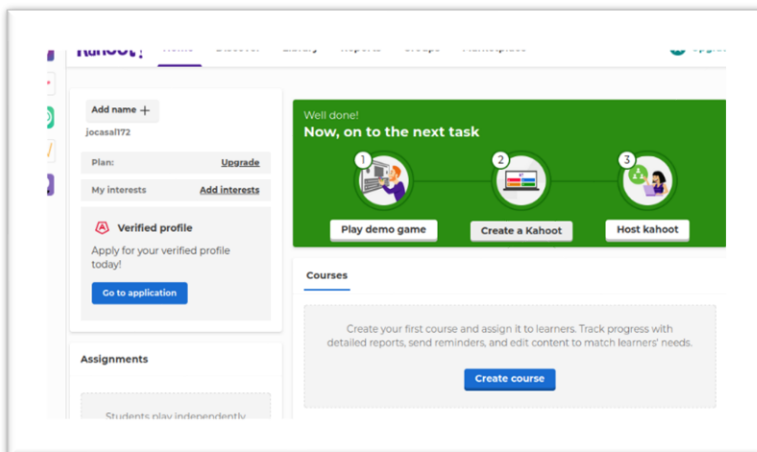
Es muy difícil hacer animaciones con estas aplicaciones porque es mucho trabajo, pero es más fácil si los personajes y los gestos preanimados te bastan.

Kahoot

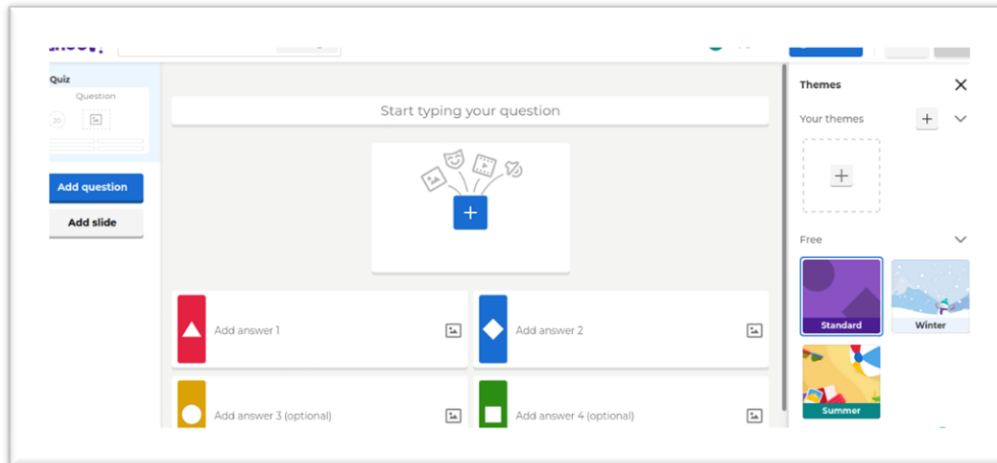
- URL: <https://kahoot.it/>
- Precio: De 3€/mes a 9€/mes
- A prueba: Equipos, jugadores y opciones limitadas.

Es una de las aplicaciones educativas más famosas. Un Kahoot es un juego de preguntas al que pueden jugar todos los alumnos a la vez en su ordenador o móvil. Es una competición y también se puede calificar. Se puede utilizar para gamificar en clase.

Tenemos que registrarnos como profesores y luego crear un Kahoot para nuestros alumnos. Esta es la página del panel de control:

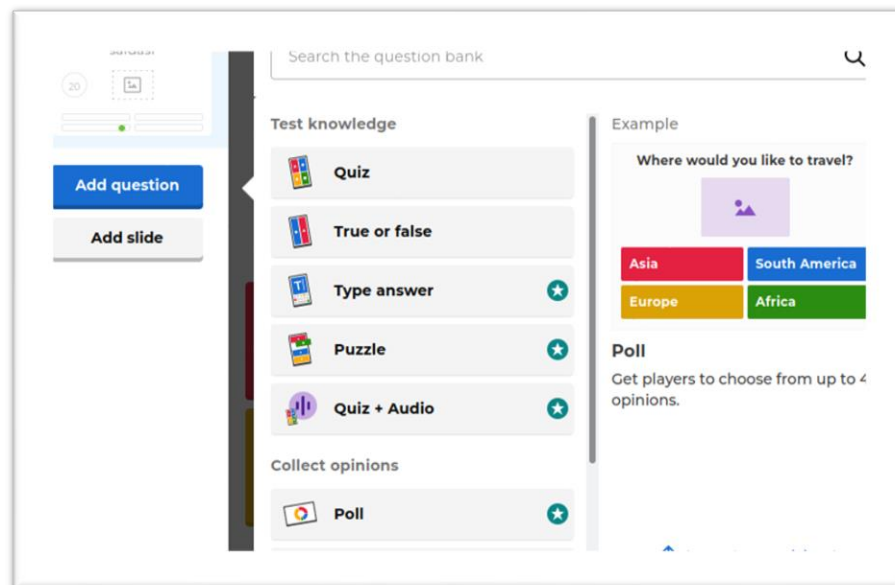


Tenemos que hacer clic para crear un Kahoot. Vamos a crear un Cuestionario desde cero. Este es el editor:



Podemos escribir las preguntas y luego las respuestas. Una de ellas tiene que ser correcta. Podemos cambiar el fondo y las imágenes.

Las preguntas pueden ser de diferentes formas: quizzes, verdadero/falso, respuestas escritas, puzzles. Algunos tipos son para cuentas premium:



Cuando terminemos de crear todas las preguntas, podemos guardar el Kahoot y utilizarlo. Podemos compartirlo por redes sociales o conseguir el enlace para ponerlo en plataformas educativas como Moodle.

Si queremos jugarlo, tenemos dos opciones: Iniciar un Kahoot en directo o asignarlo a los participantes.

La primera opción es para clases presenciales. Cuando empiece, verás un PIN y un código QR en la pantalla. Los alumnos pueden poner el PIN en la web de Kahoot, o escanear el código QR, si prefieren hacerlo con

el móvil. Con esta opción, los alumnos disponen del proyector en el aula para ver el juego en su totalidad y utilizar sus pantallas para responder a las preguntas.

La segunda opción es para clases no presenciales. Seleccionas los límites de tiempo y compartes el enlace con los alumnos. Pueden jugar al juego cuando quieran, antes de que se acabe el tiempo.



Reflexione

El aspecto más difícil de la enseñanza en línea en un aula virtual es aclimatarse a ella. Una vez que dispongas de las herramientas necesarias para ser eficaz y entretenido, cada clase será progresivamente más sencilla.

3.Cooperación entre profesores, alumnos y padres

3.1 El aprendizaje en línea no es un enemigo. Reglas del aprendizaje en línea para niños pequeños



Resumen

Tanto en clase como en casa, los niños necesitan límites y normas para adaptarse y comportarse correctamente. Crear y seguir normas ayuda a los niños a entender lo que se espera de ellos y que un comportamiento inadecuado tiene consecuencias.



*Normas
Procedimientos
Consecuencias
Responsabilidades
Entorno de aprendizaje
saludable*

Autores: Merve Öztemir, Tevfik Sezgin Akan, Samet Başkonuş



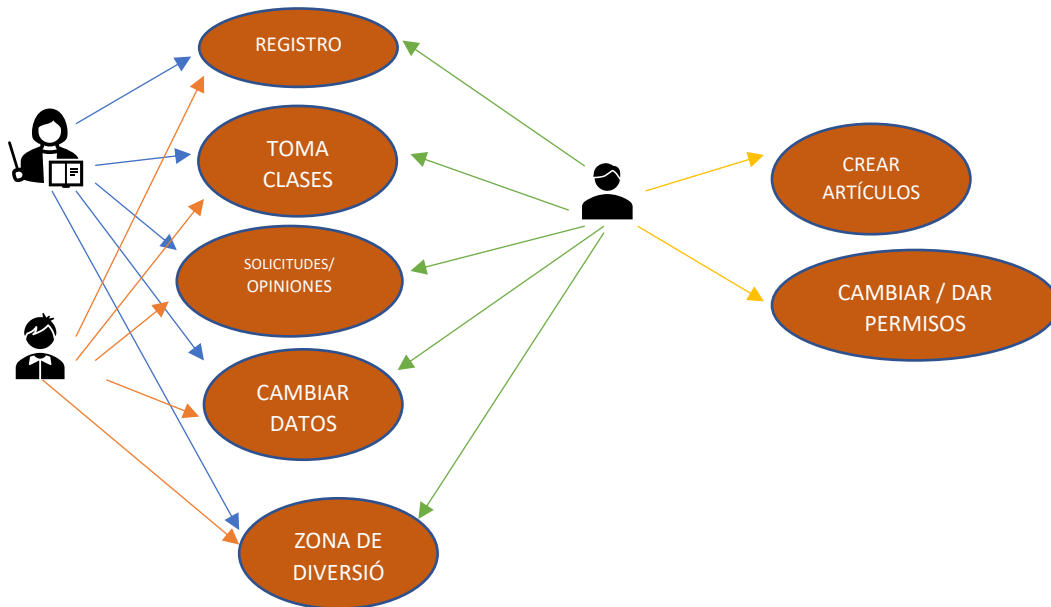
Introducción

Dado que en una clase hay muchos niños y a menudo un solo profesor, es especialmente importante crear normas de forma conjunta y democrática de un modo que los niños puedan entender.

Además, es evidente que los niños en edad preescolar tienen poca experiencia con las herramientas tecnológicas de aprendizaje y que no las utilizan de forma independiente. Los niños también suelen tener problemas de autogestión, motivación y comprensión del material educativo sin la ayuda del educador. Por lo tanto, la implicación de la familia resulta inevitable para que los niños en edad preescolar participen en el proceso educativo en línea de forma independiente. Las familias son de vital importancia, especialmente en el proceso de educación en línea, para garantizar la armonía entre el hogar y la escuela y minimizar los efectos negativos de la educación en línea.



Es importante que los profesores de guardería vean a los padres de sus alumnos como socios cuando los niños tienen que asistir a clase desde casa, como hemos experimentado durante el proceso pandémico. La mayoría de los niños de esta edad no pueden entrar en una clase en línea sin ayuda. Pero la mayoría pueden aprender a encender y apagar sus cámaras y a silenciar su propio sonido una vez que se acostumbran a utilizar Zoom o Google Meet. De hecho, después de un tiempo, son capaces de utilizar muchas funciones. Por lo tanto, las familias son excelentes aliadas y pueden apoyarte ampliando el aprendizaje de los niños en casa. Sin embargo, no debemos olvidar que las familias tienen otras responsabilidades además de apoyar los estudios.



Como se ve en el diagrama anterior, el proceso de aprendizaje en línea aparece como un proceso sistemático y un conjunto de reglas. Dentro de estas reglas generales, no hay que olvidar lo mucho que los niños necesitan algunas normas. Así como podemos crear reglas similares a las existentes en el aula, es inevitable que necesitemos crear un conjunto diferente de reglas para poder llevar a cabo las clases en línea de forma saludable. Las normas que se mencionarán a continuación pueden variar y los profesores pueden hacer adiciones actuales a estas reglas. El aprendizaje en línea no es nuestro enemigo, al contrario, es un instrumento increíble cuando las reglas están bien formuladas y claras.

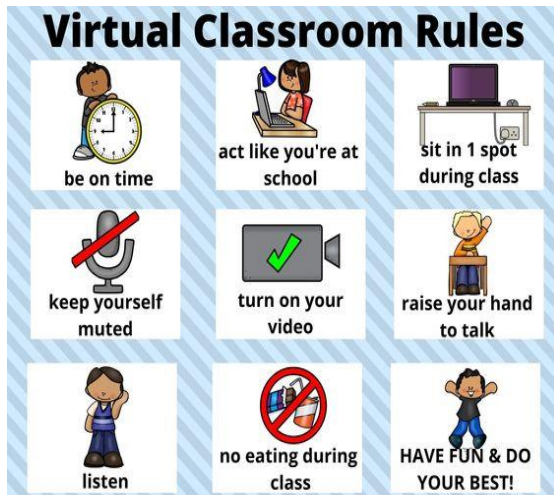
Reglas de clase en línea para tu aula virtual

Llegar a tiempo a clase

Una de las reglas más importantes del aula virtual es llegar a tiempo a clase. Los estudiantes pueden sentirse un poco más relajados o pueden dormir un poco más tarde mientras aprenden desde casa, pero llegar tarde a clase puede ser muy perjudicial para las clases en línea. Asegúrate de decirles a los estudiantes que estén en sus pupitres e inicien sesión 5 minutos antes de que empiece la clase para que estén listos para empezar la clase a tiempo.

Vístete adecuadamente

Una clase virtual no deja de ser una clase, por lo que los alumnos y los profesores deben vestir igual que cuando van a la escuela. Asegúrate de decir a los alumnos que vistan adecuadamente y que cosas como pijamas, camisetas ofensivas, etc. no están permitidas en el aula virtual.



Elija su espacio de estudio

El lugar donde deben estar los escritorios/portátiles de los estudiantes mientras aprenden en línea es muy importante. Los estudiantes deben establecer su espacio de estudio en un lugar tranquilo y alejado de distracciones. Por ejemplo, los estudiantes no deben colocar su ordenador portátil en un lugar donde sus padres y otros miembros de la familia puedan estar caminando y hablando en el fondo. Esto puede distraer mucho a todos los estudiantes en una clase virtual.

Enciende la cámara

La razón más importante por la que pedimos a los alumnos que enciendan sus cámaras al principio de la lección es que se concentren y presten atención a esa lección. Para conseguirlo, se trata sobre todo de garantizar que los niños se sientan bien y seguros. A continuación, se presentan estrategias que pueden utilizarse para animar a los alumnos a encender sus cámaras (cada profesor puede adaptar estas estrategias a su grupo de edad): [Haga clic para más detalles](#). Además, conocer las razones por las que los alumnos mantienen apagadas sus cámaras web durante las clases en línea también será útil para determinar estrategias de intervención. También se puede jugar desde Zoom.

No comer ni beber

Al igual que en las clases normales, en las clases en línea debe estar prohibido comer y beber. Los estudiantes pueden tener la tentación de levantarse de la cama y desayunar durante la clase, pero esto puede distraerles mucho. Además, los estudiantes no van a poder hablar y participar si tienen la boca llena de cereales.

De uno en uno/Mantente en silencio

Una clase online puede ser muy ruidosa, muy rápido. Sobre todo si enseñas a niños. Si todo el mundo está hablando a la vez, es muy difícil oír y ser oído por los demás alumnos. Para asegurarse de que todos puedan participar y ser escuchados, diga a los alumnos que deben hablar de uno en uno, y si otro alumno está hablando, deben escuchar. Si es necesario, puedes pedir a los alumnos que silencien sus micrófonos hasta que les llegue el turno de hablar. Alternativamente, como anfitrión, puedes silenciar los micrófonos de los participantes hasta que sea su turno de hablar. También deberías silenciar tu propio micrófono cuando no estés hablando. Por ejemplo, cuando estés observando en silencio a los alumnos, silencia tu micrófono y vuelve a desilenciarlo cuando quieras intervenir. Otra ventaja de silenciar a los alumnos es que así se da protagonismo a un solo estudiante que está hablando y se evitan interrupciones. El silenciamiento es especialmente necesario en aulas grandes. Sin embargo, en sesiones reducidas de hasta cinco o seis personas, dejar los micrófonos encendidos puede ayudar a que la conversación fluya con naturalidad.

Prepárese

Al igual que en las clases presenciales, los alumnos deben venir a clase preparados cuando aprenden en línea. Hay que animar a los alumnos a que tengan a su alcance libros de actividades, bolígrafos y papel, lápices de colores, pegamento, tijeras y materiales similares. Para ello, se puede utilizar un almacén para sus materiales en la zona donde asisten a la lección fija.

Nada de teléfonos ni juguetes durante la clase

Los alumnos saben que el profesor no puede verlos completamente durante la clase en línea, por lo que pueden caer en la tentación de utilizar su teléfono o jugar con otro juguete o artilugio fuera de cámara. Asegúrate de establecer la norma de la clase en línea de que no se permiten teléfonos en clase ni ningún otro juguete o dispositivo que pueda ser una distracción.

Levante la mano

Cuando enseñas en una clase normal, probablemente pides a tus alumnos que levanten la mano cuando quieren hablar, ¿verdad? También puede hacer de esto una norma para su clase en línea. Hay varias formas de hacerlo. Puedes simplemente pedir a los estudiantes que levanten la mano, pero esto es un poco difícil de ver cuando se enseña en línea, especialmente si tienes muchos estudiantes. Si utilizas Zoom, existe una función para levantar la mano.

Respetarse y animarse mutuamente

Pasar del aprendizaje en un aula al aprendizaje virtual puede ser estresante para los estudiantes, lo que puede tener un gran impacto en la motivación. Convierte en norma de la clase virtual que los alumnos escuchen, respeten y animen a los demás alumnos de la clase. Por ejemplo, si alguien tiene una buena respuesta o idea, los estudiantes pueden compartir un emoticono divertido para animar a sus compañeros.

Diviértete

Enseñar en línea es una oportunidad fantástica para jugar a un montón de juegos en línea a los que no tendrías oportunidad de jugar en una clase normal. Haz que jugar y divertirse en cada clase sea una norma de la clase en línea. Esto es especialmente importante si enseñas a niños, ya que aprenden mejor cuando se divierten. Si quieres inspirarte para tu próximo juego en línea, echa un vistazo a los posts sobre Juegos divertidos para el aula virtual y Juegos divertidos de dibujo en línea.

Ejemplos de juegos y actividades para que los profesores ayuden a los niños a interiorizar las normas.

La creación de las normas del aula virtual puede convertirse en un campo de batalla. Es muy importante que los profesores recurran a juegos a la hora de decidir las normas mencionadas junto con los niños. Los niños en edad preescolar, en particular, pierden la atención incluso en los mejores momentos; por lo tanto, disponer de una rica lista de juegos para el aula virtual nos facilitará mucho el trabajo. Puedes crear un grupo de juegos añadiendo actividades creativas a los juegos que se enumeran a continuación.

Creadores de reglas

Al principio, divide a los niños en grupos. Pregúntales qué normas creen que contribuirán a que el aula sea un buen entorno para el aprendizaje y deja que hagan una lluvia de ideas para elaborar una lista de normas. Deja que cada grupo elabore un cartel y presente sus normas a la clase. A continuación, discute las normas y elabore una lista de normas para la clase. Discute las consecuencias de incumplir las normas e inclúyelas en el póster. Pide a los padres que impriman el póster e invita a los niños a firmarlo.

Policía de las normas

Elige una pareja de niños que serán los policías de las normas. Los niños se controlarán mutuamente y se dirán pequeños comentarios de forma respetuosa al final de cada actividad. Al cabo de una semana, pueden escribir un informe sobre sus amigos emparejados con sus familias como policía de las normas. Se pueden preparar pequeñas recompensas para los niños que adopten y cumplan las normas. Se puede continuar cambiando las parejas cada semana.

Pregunta misteriosa

Al principio del curso, los alumnos tienen dudas sobre los procedimientos de clase. Prepare preguntas sobre situaciones que puedan molestarles en las clases en línea, en las que puedan aportar soluciones. Por ejemplo: "¿Hace mucho ruido uno de tus amigos mientras estás hablando? ¿Le molesta? ¿Qué puede hacer en esta situación?". Pon todas las preguntas en un sombrero. Para cada niño, saca una pregunta del sombrero y hazle la pregunta. A continuación, discute la respuesta con toda la clase y cread juntos una serie de normas para la clase.

Juego de roles

Podemos contar con el apoyo de las familias durante este acto. Divide a los alumnos en grupos. Distribuye los grupos en las aulas. Indícales que disponen de 5-10 minutos. Ese día, puede llevarse un reloj de arena antes de la clase. Dé a cada grupo una regla de clase y pida a los alumnos que demuestren o animen lo que ocurre cuando no se cumple. Pida a los demás alumnos que adivinen la regla y, a continuación, discuta por qué es importante.

Regla misteriosa

Escribe una regla al principio de la semana y no les digas a los niños de qué regla se trata. Si la clase no incumple la regla más de tres veces durante la semana, recibirá una pegatina en línea. Cada vez que la clase consiga 10 pegatinas, podrán elegir un premio de la clase. Pueden determinar los premios como clase. Por ejemplo, pueden desayunar, ir al cine o celebrar una fiesta durante una clase juntos en línea. Al final de cada semana, los alumnos aprenden cuál es la regla misteriosa. Para mayor comodidad, puedes llevar una tabla con las reglas misteriosas.

Gira la rueda

Las ruedas giratorias son herramientas enormemente versátiles y, de hecho, pueden utilizarse para muchos tipos de juegos de clase en línea. Utilizando esta herramienta, puedes preparar juegos competitivos y algunas actividades relacionadas con las reglas.

Zoom de imágenes

Prepara las imágenes relacionadas con las reglas en forma de impresión. Presente una imagen completamente ampliada en la pantalla. Asegúrate de omitir algunos detalles, ya que los alumnos tendrán que adivinar de qué imagen se trata. Una vez obtenidas las respuestas y los comentarios, abre la imagen. También puedes convertir este juego en un evento. Pide a los niños que hagan dibujos con las reglas que has establecido. Después, dales la oportunidad de que, por turnos, amplíen sus dibujos y adivinen la regla que ha dibujado su amigo.

Tabú

En este juego que requiere la participación de la familia, se preparan las reglas de la clase y las tarjetas de tabú. El profesor envía las tarjetas a las cuentas de WhatsApp o correos electrónicos de los padres con antelación. Cada padre empieza a contar a los otros niños y a sus padres las tarjetas que le han salido. Se continúa el juego en función de los intereses de los niños.

Pictionary

Empieza dibujando una palabra o regla en la pizarra virtual y haz que los niños adivinen de qué se trata. El primer alumno que adivine correctamente se lleva un punto. Antes de jugar a este juego, puedes hablarles del logotipo relacionado con las imágenes anteriores y pedirles que lo encuentren dibujándolo. Puedes aprender más sobre las diferentes formas de jugar al Pictionary en Zoom.

Orejas de conejo

Se preparan orejas de conejo con los niños. El profesor charla con los niños sobre por qué se han preparado las orejas. Se les dice que cuando las lleven puestas deben escuchar muy bien al profesor con sus largas y grandes orejas. Llevan esto con ellos en cada lección. Cuando el profesor se pone las orejas, los niños también se las ponen y escuchan al profesor en silencio. Sólo el profesor puede llevar las orejas en las siguientes lecciones.

Ver y encontrar

Se distribuyen a los padres las normas de la clase en línea y se les pide que preparen un vídeo teatral con sus hijos. A continuación, ven los vídeos en la lección en línea y pueden intentar averiguar de qué regla se trata.

La magia de las canciones

Podemos beneficiarnos de la música y las canciones mientras creamos o aprendemos las reglas. Incluso será muy útil para las necesidades de actividad física de los niños (bailar con las canciones). Primero, puedes escuchar ejemplos de canciones sobre las normas de la clase. Después, puedes animarles a crear sus propias canciones basadas en las normas de clase que hayas creado en línea.



Reflexione

La educación en línea es una alternativa maravillosa para la educación, ya que proporciona comodidad, precios más bajos y una experiencia personalizada. Además, ofrece una serie de ventajas a los estudiantes, como la accesibilidad, la oportunidad de adoptar nuevas tecnologías y el fomento del aprendizaje autónomo y autodirigido.

3.2. Amenazas digitales y seguridad en línea



Resumen

Para los niños pequeños, estar en línea proporciona numerosos beneficios, como la oportunidad de expresar su creatividad, mejorar sus habilidades lingüísticas, resolver problemas, pensar de forma crítica y desarrollar relaciones. Sin embargo, existen riesgos asociados al uso de dispositivos conectados por parte de los niños pequeños sin supervisión o durante largos periodos de tiempo.



*Riesgos de contenido
Riesgos de conducta
Ciberacoso
Control parental
Seguridad*

Autores: Mihaela Vatavu, Andreea Ionel, Elza Gheorghiu, Cristian Timofticiuc, Stefan Colibaba



Riesgos para la seguridad de los preescolares en el aprendizaje en línea

Los defensores de la educación, la protección de la infancia y los derechos del niño creen que las escuelas son fundamentales no sólo para educar a los niños, sino también para protegerlos. En tiempos de crisis, las escuelas ayudan a los niños y a las familias a restablecer la normalidad proporcionando previsibilidad o rutina. Las escuelas sacan a la luz las necesidades de los niños y contribuyen a la formación de una capa protectora de adultos afectuosos a su alrededor.

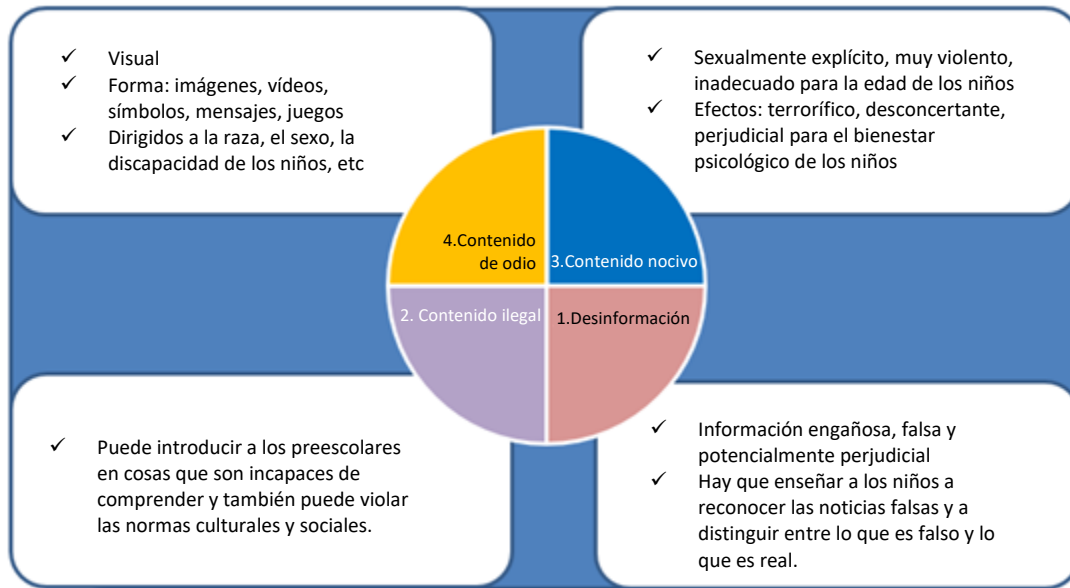
Las escuelas controlan la asistencia y los profesores vigilan el bienestar físico y emocional de los niños en colaboración con las familias para mantenerlos seguros.

Existen algunos riesgos de seguridad para los preescolares en línea, aunque no suelen ser tan numerosos como para los niños mayores. Esto se debe a que es menos probable que sean usuarios independientes de Internet.

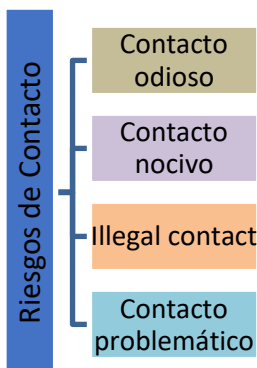
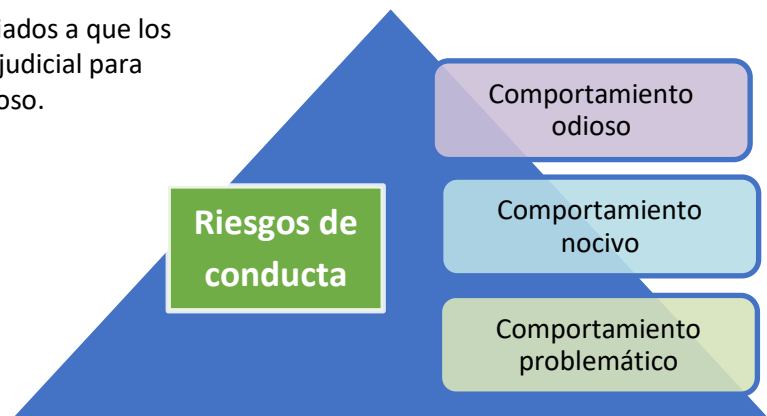
Aplicando algunas sencillas medidas de seguridad en Internet, podemos proteger a nuestros hijos contra contenidos y actividades de riesgo o inapropiados. Y como los niños sacan el máximo partido de su experiencia en línea, que les ofrece la oportunidad de aprender, explorar, los profesores deben ser creativos, y conectar con la familia y los amigos.

Para los niños en edad preescolar, estos son los tipos de riesgos de seguridad en línea más importantes:

Riesgos de contenido: se trata de riesgos asociados a contenidos que pueden resultar inquietantes, vulgares o perturbadores para los más pequeños.



Riesgos de conducta: son los riesgos asociados a que los niños actúen de forma que pueda ser perjudicial para los demás. El mejor ejemplo es el ciberacoso.



Riesgos de contacto: son peligros asociados a los niños que se encuentran con extraños. Por ejemplo, un niño puede utilizar una aplicación de comunicación para comunicarse con un desconocido.

Las escuelas tienen un doble deber en materia de seguridad electrónica: garantizar que las políticas en línea de la escuela protejan a los niños y educarlos sobre la seguridad en línea tanto dentro como fuera de la escuela. A este respecto, profesores y familias/tutores deben adoptar la siguiente conducta:

Profesores	<ul style="list-style-type: none"> imponer normas de comportamiento
	<ul style="list-style-type: none"> establecer repercusiones disciplinarias
	<ul style="list-style-type: none"> mantener contactos individuales con los alumnos
	<ul style="list-style-type: none"> supervisar activamente las interacciones en línea
	<ul style="list-style-type: none"> establecer explícitamente las expectativas de participación en el aula virtual
	<ul style="list-style-type: none"> concienciar a los alumnos de las normas de interacción en línea, como ser educados unos con otros y estar atentos a comportamientos potencialmente peligrosos.
	<ul style="list-style-type: none"> Relacionarse con sus alumnos y ganarse su confianza para ser notificados y recibir informes de ciberacoso.

Padres	<ul style="list-style-type: none"> supervisar activamente las actividades de sus hijos en Internet en casa, incluidos los sitios web que visitan, los mensajes que reciben y los contenidos que publican.
	<ul style="list-style-type: none"> crear límites para el uso de Internet
	<ul style="list-style-type: none"> abordar abiertamente los peligros en línea
	<ul style="list-style-type: none"> estar atento a los síntomas del ciberacoso
	<ul style="list-style-type: none"> educar a los niños sobre cómo, cuándo y dónde utilizar las plataformas educativas y las redes sociales en casa puede reducir el peligro de ciberacoso.
	<ul style="list-style-type: none"> restringir el tiempo de pantalla de sus hijos y mantenerlos informados sobre el horario de clases en línea
	<ul style="list-style-type: none"> asegurarse de que los dispositivos de los niños están actualizados con los últimos programas informáticos y antivirus
	<ul style="list-style-type: none"> entablar un diálogo abierto con los niños sobre cómo y con quién se comunican en línea
	<ul style="list-style-type: none"> estar atento a los signos de angustia en los niños que puedan surgir como resultado de su actividad en línea

Habilidades de seguridad en línea frente a las amenazas digitales

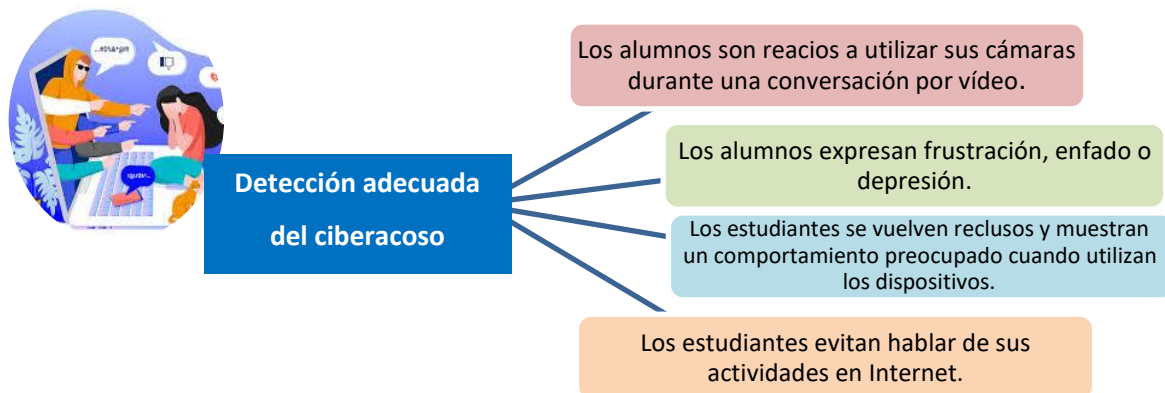
a. Ciberacoso

El ciberacoso es una conducta agresiva que un individuo o grupo lleva a cabo con el objetivo de causar daño a otro. Las personas utilizan las modernas tecnologías de la información y la comunicación, como mensajes de texto, llamadas telefónicas, correo electrónico, redes sociales y otras formas de

comunicación, para ridiculizar, humillar, amenazar o acosar con frecuencia y a propósito a quienes no pueden defenderse.

Hay diferentes razones por las que un niño es acosado: el aspecto, la forma de hablar o la falta de métodos de defensa. Investigaciones recientes indican que en muchas clases de preescolar se producen comportamientos agresivos con bastante regularidad. Aunque la presentación de la agresividad relacional en los niños en edad preescolar es comparable a la de los niños en edad escolar en muchos aspectos, también incluye características distintivas. Por ejemplo, cuando los alumnos pequeños participan en conductas hostiles relacionales, a menudo lo hacen de forma directa que implican una circunstancia o provocación presente, como informar a un compañero de que no será compañero de un compañero a menos que éste le dé un lápiz de color. En consecuencia, el preescolar puede ser el primer entorno fuera de la familia en el que las deficiencias de los niños en las relaciones sociales con sus compañeros pueden ser observadas y evaluadas en gran medida por adultos y expertos. Así pues, identificar y resolver estos problemas desde el principio evita que se agraven en años posteriores y minimiza su influencia perjudicial en el desarrollo social y emocional de los niños, al tiempo que fomenta su éxito.

El primer paso para prevenir conductas peligrosas en el aula es una detección adecuada. Es fundamental supervisar individualmente cualquier cambio en la participación o la conducta de los alumnos.



Aunque reconocer los indicadores de alerta es vital para erradicar el ciberacoso en el aula virtual, también es necesaria la prevención. Esto podría empezar por cultivar una buena actitud e instituir políticas que primen la seguridad de los alumnos en línea.

Padres y profesores pueden luchar juntos contra el ciberacoso siguiendo las siguientes recomendaciones:

- Demostrar a los niños cómo ser educados y corteses en línea y modelar el uso apropiado de los dispositivos y los comportamientos para compartir en línea.
- Fomentar el comportamiento pro-social en línea.
- Animar a los más pequeños a ser corteses y amables en línea explicándoles que ser cortés en línea contribuye a que todo el mundo se divierta. Hable con los niños en edad preescolar de los peligros del ciberacoso a medida que crecen y asegúreles que siempre estará ahí si alguien es desagradable con ellos en línea.
- Mostrar un comportamiento positivo en el uso de la tecnología.
- Los niños pequeños observan y aprenden de sus padres cuando cogen sus teléfonos y se centran en la pantalla. Incluso los bebés muy pequeños son conscientes de las pantallas de su entorno y

de la atención y el tiempo que sus padres les dedican. Al demostrar que pueden dejar el teléfono y centrarse por completo en sus hijos, los padres dan un ejemplo muy significativo a sus hijos, independientemente de su edad.

Herramientas antiacoso integradas

Numerosos sistemas, como Google for Education, incluyen herramientas y funciones que ayudan a prevenir comportamientos nocivos en línea y a fomentar la ciudadanía digital.



Google Workspace for Education

Transform how educators and students learn, work, and innovate together with free, secure tools from Google Workspace for Education.

[Explore Google Workspace for Education](#)

Google también ofrece iniciativas de seguridad en Internet basadas en las aulas, como el juego Be Internet Awesome. Este juego interactivo enseña a los niños el valor de la seguridad en línea y les enseña a colaborar con sus compañeros para resistir el acoso, frustrar a los piratas informáticos y desarrollar comportamientos responsables.



GoGuardian es otra popular herramienta de educación a distancia que prima la seguridad en Internet. GoGuardian Admin, su filtro web, permite a los instructores supervisar y gestionar cualquier dispositivo conectado a sus redes. Los profesores pueden prohibir comentarios censurables, palabras clave, conversaciones en directo y categorías enteras de vídeos en YouTube utilizando los ajustes de filtrado. Además, cuenta con una herramienta de informes para padres que permite a los profesores comunicarse directamente con los padres o tutores sobre la actividad de los alumnos.



Más recursos sobre ciberacoso para profesores: <https://cyberbullying.org/resources/educators> y par alas familias: <https://cyberbullying.org/resources/parents>.

a. Control de contenidos

Como profesores, educadores y familias, una de nuestras principales responsabilidades es garantizar que nuestro alumnado utilice Internet de forma adecuada, segura y protegida. La forma más eficaz de hacerlo es mediante el conocimiento y la práctica. Para empezar, son necesarias dos ideas teóricas fundamentales: la alfabetización digital y la ciudadanía digital. Comprender e impartir estas ideas a los alumnos les proporcionará sin duda los conocimientos y la experiencia necesarios para ayudarles a navegar por la red de forma segura y eficaz. Además de desarrollar las habilidades necesarias de alfabetización digital, la seguridad en línea de los niños puede mejorarse seleccionando sitios web y

plataformas digitales que ofrezcan material apto para niños. Algunos de los principales motores de búsqueda optimizados para los más pequeños son los siguientes:


Buscador	Descripción	Imagen
Kiddle	Un motor de búsqueda seguro y visual para niños desarrollado por Google. Los controles parentales de Kiddle incluyen el bloqueo de palabras clave y sitios para una mayor seguridad en las búsquedas.	
Kidtopia	Un motor de búsqueda de Google personalizado y seguro para estudiantes de preescolar y primaria, que sólo indexa sitios web aprobados por educadores.	
Kido'z	Un navegador autónomo protegido por contraseña que puede descargarse e instalarse gratuitamente. Cuando se abre, Kido'z se apodera de toda la pantalla, bloqueando el acceso de su hijo a cualquier contenido inapropiado y ofreciendo al mismo tiempo una variedad de sitios, juegos, vídeos y otras opciones de entretenimiento seguros para los niños.	
KidsSearch	Un motor de búsqueda seguro para niños que utiliza la tecnología de búsqueda segura de Google y herramientas avanzadas de filtrado de contenidos web.	



Reflexione


Nuestros hijos no son objetos de la experiencia de otras personas, y hay que dejarlos tranquilos para que desarrollen su propia imaginación y disfruten de su infancia. Dado que en el mundo en línea abundan los abusadores, debemos colaborar para garantizar que Internet sea seguro para los niños.

3.3 Cómo implicar a los padres en el proceso online de sus hijos



Resumen

El coronavirus obligó a muchos padres a asumir el papel de gestores de la educación de sus hijos pequeños. A cualquier edad, los padres actúan como entrenadores de sus hijos, guiándoles en el proceso de aprendizaje, y también pueden desempeñar un papel fundamental en la educación en línea de sus hijos.



Motivación
Mantenimiento de las rutinas
Orientación
Supervisión

Autores: Alla Stan, Simona Danila



A. Reticencias de los padres ante el aprendizaje en línea

Los padres tenían sus razones objetivas para rechazar el aprendizaje en línea, relacionadas con la deficiencia del mismo como, la insuficiente autorregulación de sus hijos y, lo que es más importante, la falta de tiempo y de capacidad profesional de los padres para apoyar el aprendizaje en línea de sus hijos. Tanto si se realiza en un entorno síncrono como asíncrono, el aprendizaje en línea ha ido creciendo en los últimos dos años. Sin embargo, las creencias y actitudes de los padres en relación con el aprendizaje en línea ha ido cambiando.



B. Beneficios de la participación de los padres en el aprendizaje en línea

Beneficio	Descripción
Los padres pueden aumentar la educación en línea de sus hijos	No se espera que los padres sean profesores a tiempo completo ni expertos en la educación de sus hijos. Sin embargo, pueden contribuir a la educación en línea de sus hijos mediante actividades prácticas como la lectura de libros, el juego con arcilla o bloques de construcción y el dibujo, así como el desarrollo del lenguaje a través de la conversación.
La participación de los padres y el rendimiento de los alumnos están estrechamente relacionados	Esta relación es fundamental en la era de la educación virtual. Cuando los niños son conscientes de que sus profesores no están presentes para supervisarlos, pueden estar poco atentos durante las lecciones virtuales. Sin embargo, si los padres estudian en línea con sus hijos, su presencia física puede tener un efecto positivo significativo.
Los padres pueden animar e instar a sus hijos a que muestren una etiqueta y una disciplina adecuadas delante de sus profesores.	Si los niños tienen dificultades para comprender algo en la clase en línea o tienen miedo de hacer alguna pregunta durante el curso, pueden pedir ayuda a sus padres/cuidadores para tener un buen dominio del tema. Los padres también pueden animarles a plantear sus dudas durante la clase. La presencia de los padres infundirá confianza en el joven, permitiéndole prestar atención durante el estudio.
El apoyo de los padres contribuye a que sus hijos desarrollen una actitud más positiva y confianza en sí mismos.	La confianza de los niños en sí mismos y su actitud positiva se manifiestan dando importancia a sus logros académicos y asumiendo como propios sus resultados escolares.
Los padres contribuyen al desarrollo de las relaciones con los profesores.	La participación de los padres en las aulas virtuales para niños les ayudará a entablar relaciones con los profesores. Si los padres tienen alguna duda sobre el horario o las tareas, pueden preguntar una vez finalizado el estudio. Del mismo modo, como los padres están presentes cuando sus hijos estudian en línea, los profesores pueden confiar en los padres para ofrecer información vital.
La participación de los padres en las clases en línea para niños acaba ayudando también a los padres.	Los padres, a su vez, adquieren confianza en sus interacciones con los instructores y crece la confianza de sus hijos. Se perciben a sí mismos más competentes para ayudar a sus hijos con las tareas escolares. Esto les permite continuar su educación junto a sus hijos.

C. El papel de los padres en la educación en línea

Numerosos padres se han visto obligados a modificar su estilo y grado de compromiso como consecuencia de la perturbación producida por COVID-19; el brusco paso al aprendizaje en línea ha incrementado la participación de los padres hasta niveles nunca vistos. Aunque la educación en línea es similar a la tradicional en cuanto al plan de estudios, el entorno de aprendizaje es drásticamente diferente.

Organizar el entorno de aprendizaje



Suministro de material para el aprendizaje en línea

Aunque la educación en línea puede requerir algunos recursos que los estudiantes de las escuelas regulares no necesitan, y viceversa, algunos suministros siguen siendo necesarios.

Los padres comprarían los suministros para una escuela ordinaria de la misma manera que lo harían para su educación virtual.



Organizar el puesto de trabajo

Los pasos más importantes son probar la conexión a Internet y acondicionar un lugar destinado al estudio. No tiene por qué ser un aula, pero debe proporcionar una zona apta para la concentración.

Mantener una rutina



Los padres deben respetar la rutina de los niños

- Es difícil conseguir que los niños pequeños sean lo bastante autónomos para mantener su horario por sí solos
- Una vez que la rutina empieza a fallar, los padres deben tomar el control y mantener al alumno en el buen camino.



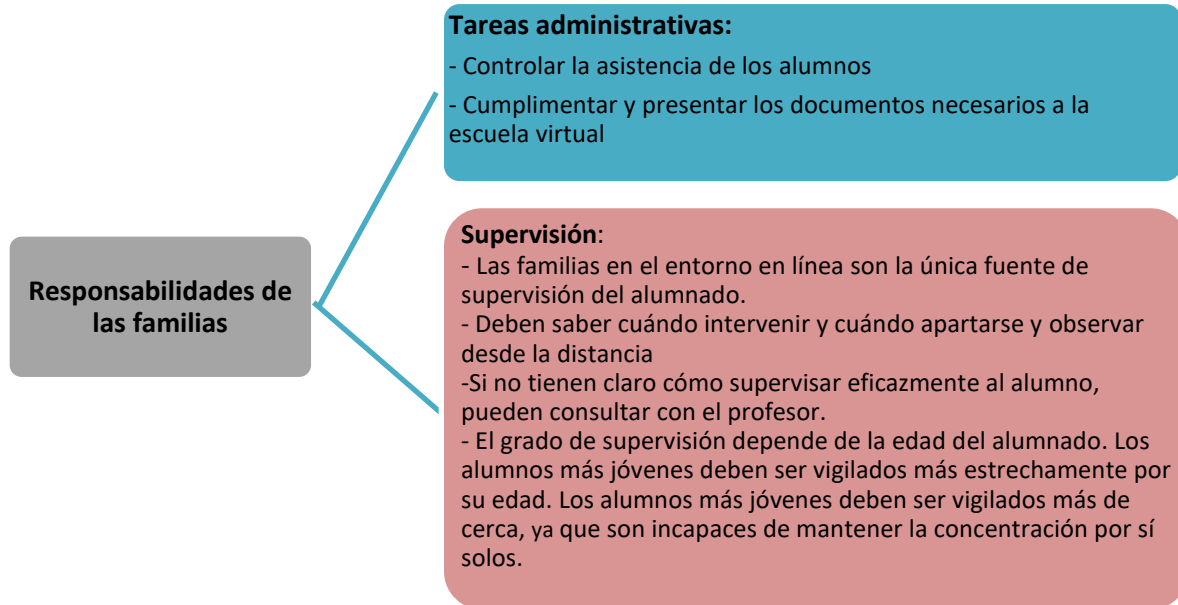
Los padres deben actuar como guías para demostrar que la rutina debe seguirse siempre



Los padres deben incluir pausas entre clases

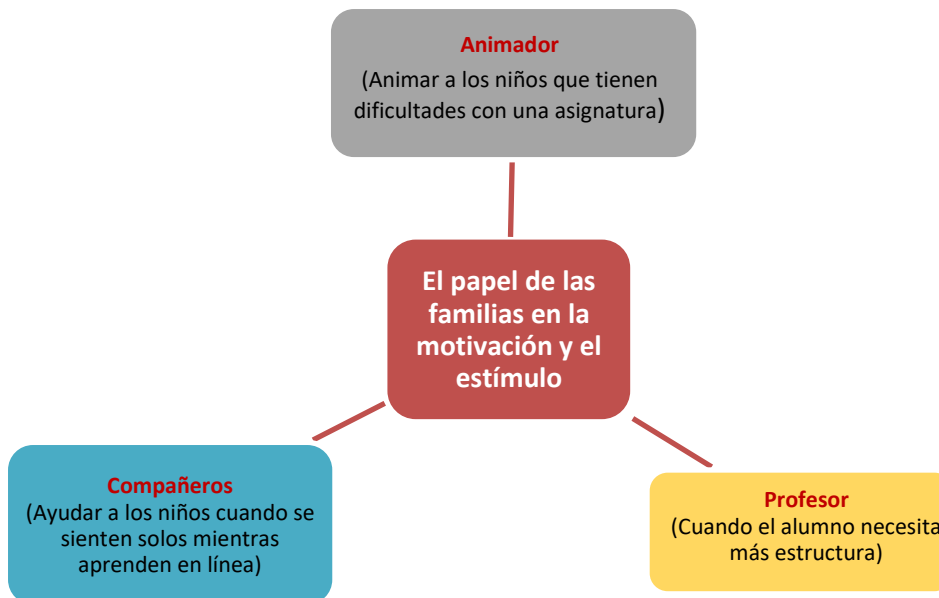
- Los niños pequeños no pueden pasar toda la jornada escolar sin hacer una pausa.
- Deben incluirse intervalos para el almuerzo y el recreo, retirando al alumno del puesto de trabajo durante un periodo de tiempo para aumentar la productividad y evitar el aburrimiento.

Administración y supervisión



Motivación y estímulo

El papel de las familias como animadores y motivadores es crucial cuando su hijo empieza la escolarización virtual. Aunque es fundamental mantener estas responsabilidades, también hay que reconocer los límites.



Anime siempre al niño a participar en actividades extraescolares, ya sea apuntarse a un equipo deportivo o hacer voluntariado los fines de semana. La socialización es fundamental para el desarrollo del niño. Al

carecer de la socialización propia de un sistema escolar típico, los niños se sienten motivados para participar en otras actividades.

D. Formas de motivar a las familias para que participen en la educación en línea de sus hijos

Colaboración entre familias y profesores

Durante los primeros años, las familias son los primeros educadores de sus hijos. Cuando los niños pequeños hacen la transición a la escuela primaria, las familias asumen el papel de mentores del aprendizaje de sus hijos. Las familias ayudan a sus hijos a organizar su tiempo y fomentan su afán por aprender cosas nuevas dentro y fuera de la escuela mediante consejos y recordatorios.

En el aprendizaje en línea, las familias y tutores asumen el deber de convertirse en una parte vital del entorno de aprendizaje de sus hijos. Están obligados a trabajar como miembros del equipo responsable de la experiencia educativa del niño. Esto requiere la colaboración entre el personal docente y de apoyo de la escuela. Mientras que EL profesorado y los orientadores cumplen con sus obligaciones ayudando a los niños a través de su entorno en línea, las familias son responsables de proporcionar la asistencia adecuada en casa. Esta colaboración es fundamental para que la educación en línea ofrezca una experiencia educativa óptima. Sin embargo, la participación de las familias en la experiencia de aprendizaje en línea de sus hijos varía en función del curso en el que estén matriculados. Mientras que el alumnado de cursos superiores dedica un porcentaje significativo de su tiempo lectivo a estudiar en línea, la situación es casi la inversa para el alumnado de cursos inferiores. De hecho, los niños de cursos inferiores dependen en gran medida de la ayuda de sus familias o tutores, ya que la mayor parte del aprendizaje se produce fuera de Internet.

Establecer una comunicación eficaz

Los canales de comunicación entre profesores y familias deben mantenerse abiertos para mantener el compromiso familiar en el aprendizaje a distancia, así como para animar a ambos. Una buena comunicación con la familia permite a los profesores mantener a las familias al corriente de los avances educativos de sus hijos, realizar un análisis de la situación actual y evaluar las necesidades. Además, padres y madres pueden ponerse en contacto con los educadores para resolver problemas u obtener información y apoyo educativo. Una comunicación bidireccional eficaz profesor-familias debe tener en cuenta lo siguiente:

- comunicación frecuente (semanal)
- diversos medios de comunicación, de acuerdo con los modos elegidos por la familia
- establecimiento de horarios especiales para que familias e hijos puedan comunicar sus necesidades y preocupaciones.

Asistencia ofrecida siempre que sea necesario

Además de establecer una buena comunicación con las familias, los educadores deben conocer mejor la situación de sus alumnos, como la pérdida temporal o permanente del trabajo de los padres o tutores, su incapacidad para cubrir las necesidades básicas (comida, ropa, etc.), la supervisión por parte de las familias de la educación de los hijos con discapacidades y/o la supervisión de uno o más hermanos, la incapacidad para conseguir equipos tecnológicos esenciales o acceso a Internet para la educación en línea,

etc. Los profesores que son capaces de comprender las necesidades y dificultades de las familias pueden responder más eficazmente a sus preocupaciones y, en consecuencia, ofrecerles ayuda. Los profesores deben tener en cuenta tanto el apoyo académico como el no académico.

E. Consejos de las familias para ayudar a los niños con el aprendizaje en línea

La comunicación positiva y el cuidado de la salud mental son esenciales. Saber escuchar, crear lugares seguros para el diálogo y ofrecer apoyo emocional contribuyen a la gestión del estrés, al fortalecimiento de los lazos familiares y a que los niños desarrollen la valentía y la confianza necesarias para compartir más libremente con sus familias tanto los sentimientos positivos como los difíciles.

Las familias pueden adoptar las siguientes medidas para fomentar la comunicación constructiva y el apoyo a la salud mental:

• Con empatía, escuchar y aportar sugerencias.
• Brindar apoyo emocional y atención ofreciéndose y estando disponible.
• Consultar a otras familias para que les orienten en la crianza de sus hijos, y enseñe a los jóvenes a buscar ayuda entre sus iguales.
• Elogiar a los demás por sus esfuerzos y logros.
• Evitar la coacción, la fuerza y la presión
• Animar a los jóvenes a darse cuenta y aceptar las cosas y los sentimientos que escapan a su control.
• Como modelo positivo, demostrar un comportamiento responsable y respetuoso, así como flexibilidad para gestionar el trabajo desde casa.
• Ayudar con los requisitos educativos
• Establecer un horario coherente y fomentar hábitos positivos en los deberes.
• Reducir el tiempo de pantalla y ayudar a crear un ambiente y una zona adecuados para el aprendizaje en línea.
• Animar a los jóvenes a identificar objetivos futuros, desarrollar estrategias y gestionar su tiempo, esfuerzo y emociones.



Reflexione

La educación a distancia presenta un conjunto único de dificultades para las familias con niños pequeños. Afortunadamente, los profesores de educación infantil proporcionan lazos fundamentales y un vínculo con personas conocidas y lugares seguros.

3.4. Enfoques y herramientas útiles para la enseñanza en línea en casa



Resumen

Las pandemias obligaron a profesores, preescolares y familias en conjunto a hacer que el aprendizaje en línea funcionara, pero la transición de la enseñanza presencial a la en línea fue un proceso difícil e incluso doloroso, con requisitos para que las familias compartieran su entorno de "trabajo" con sus hijos.



Apoyo de los padres
Comunicación
Recursos
Estrategias
Plataformas digitales

Autores: Mihaela Vatavu, Andreea Ionel, Elza Gheorghiu, Cristian Timofticiuc, Stefan Colibaba



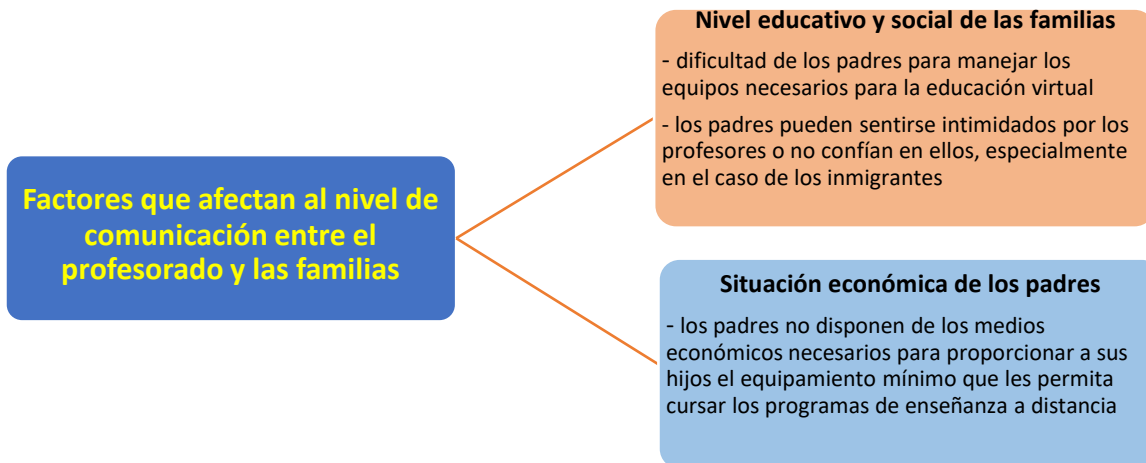
Colaboración profesor-familia

La colaboración entre familias y profesores no es un concepto nuevo. Sin embargo, aunque el aprendizaje a distancia y las aulas virtuales son cada vez más comunes, no quiere decir que nos hayamos acomodado a ello.

Desde el comienzo de la pandemia, los profesores se han visto obligados a replantearse sus enfoques educativos y la relación con la comunidad. Además, millones de familias de todo el mundo han tenido que implicarse y tomar las riendas de la educación de sus hijos. La mayoría de las familias han hecho todo lo posible por reducir y mejorar la grave interrupción del aprendizaje que supuso el cierre de las escuelas afrontando situaciones difíciles. Familias y educadores han descubierto y diseñado métodos para colaborar en beneficio de los niños.

Que las familias o tutores ayuden a los niños en edad preescolar cuando están en línea marca una diferencia significativa. Por eso es fundamental que los educadores de preescolar vean a las familias de su alumnado como colaboradores. La mayoría de los niños de esta edad son incapaces de conectarse a una clase en línea sin ayuda, aunque, una vez conectados, pueden desconectarse y silenciarse. Para ayudar a las familias que tienen que mantener un equilibrio entre trabajar desde casa y supervisar la educación de sus hijos, los profesores deben simplificar al máximo el proceso educativo.

En este nuevo tipo de aprendizaje, las familias y otros cuidadores tienen un papel más importante en el aprendizaje y desarrollo de sus hijos que en el pasado. Más aún dado que la mayor parte de la educación tiene lugar fuera de los centros escolares, sin la presencia real del profesorado.



En todas estas situaciones, los profesores son los que tienen que desarrollar las habilidades interpersonales necesarias para comunicarse con confianza y éxito con el alumnado y las familias.

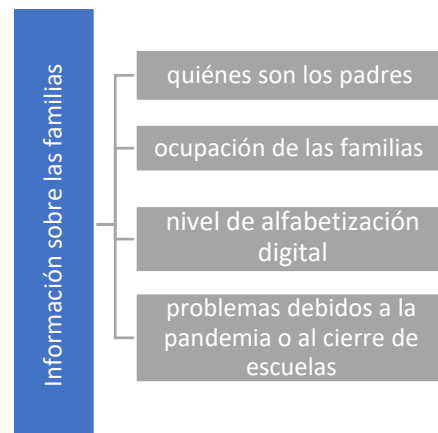
Las ventajas de una relación fructífera entre profesores y familias en el proceso educativo	Las familias tienen una comprensión más completa de lo que aprenden sus hijos y pueden ayudar al profesor contribuyendo a una mejor retención de los conocimientos de forma pasiva fuera del aula a distancia.
	Para ambas partes, existe un entendimiento mutuo, completado con apoyo adicional, principalmente en el aprendizaje en línea.
	Cuando un niño tiene dificultades de aprendizaje, un diálogo abierto entre el profesor y la familia puede resolver pacíficamente la situación.
	Los propios niños sienten el beneficio resultante de una relación positiva entre sus familias y el profesorado.
	Según los estudios, una buena asociación entre familias y profesores está asociada a que el niño demuestre hábitos de aprendizaje saludables, mejores habilidades sociales y más flexibilidad.

Enfoques para ayudar a las familias en el aprendizaje en línea

Para establecer una relación beneficiosa con las familias, los profesores deben adoptar diferentes estrategias y enfoques:

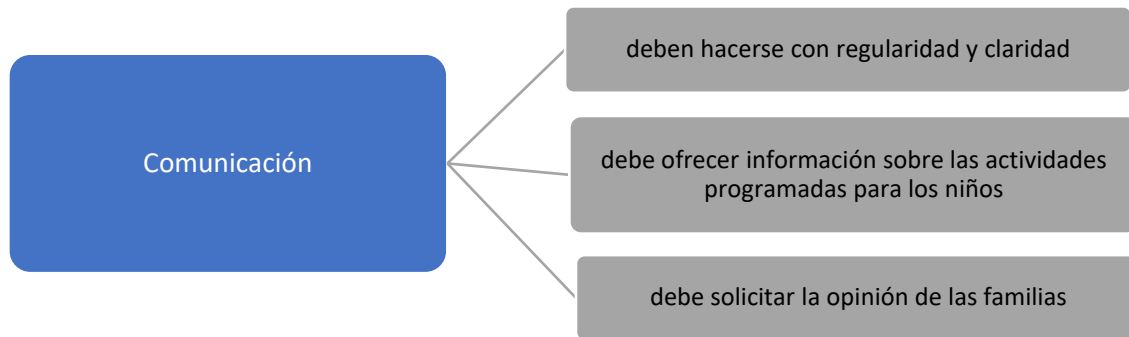
a. Recopilar información sobre las familias

La información puede recopilarse utilizando diferentes métodos, siendo el más utilizado los cuestionarios en línea (Google Forms).



b. Establecer una comunicación sólida con las familias

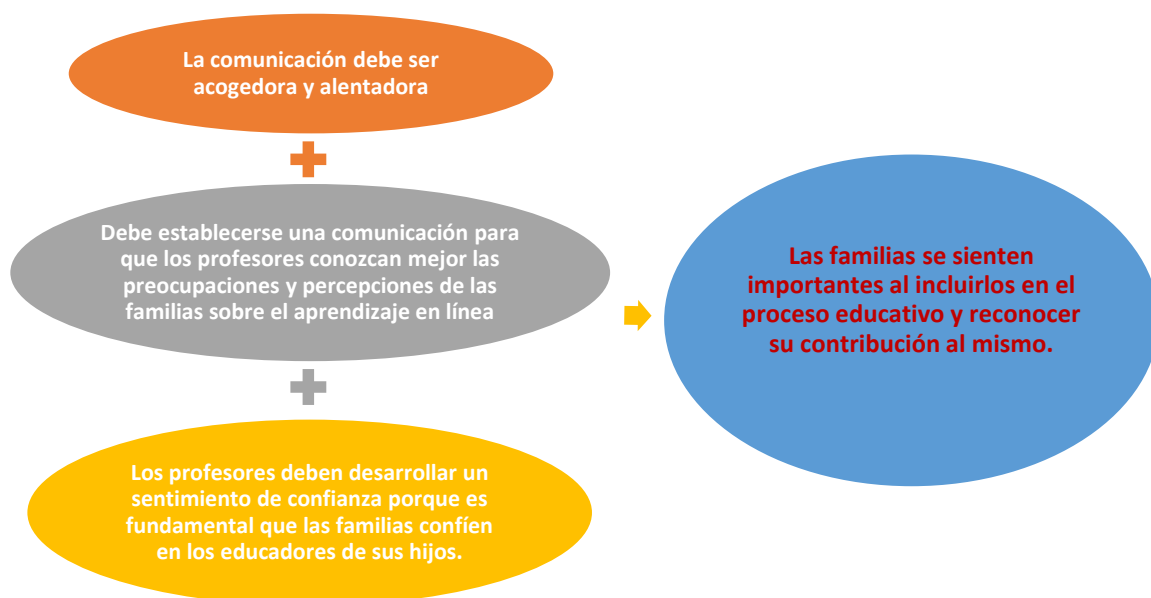
No existe una única forma de comunicarse con las familias en el aprendizaje en línea; es fundamental utilizar una serie de estrategias para satisfacer las demandas de estas y sus horarios. No todos los padres están localizables ni interactúan de la misma manera.



Técnicas:

- Videoconferencias con las familias (a través de Zoom, Skype, etc.)
- Conversaciones telefónicas y mensajes por teléfono
- Grupos virtuales (WhatsApp, Messenger)
- Correo electrónico
- Sitio web de la escuela o plataforma de conferencias en línea;
- Plataformas para medios sociales (Facebook)

c. Utilizar el tono adecuado al comunicarse con las familias



d. Diseñar actividades que puedan ayudar a las familias a adaptarse al nuevo estilo de aprendizaje

- Estas actividades no son académicas
- Deben implicar a la familia como unidad y ofrecer oportunidades de interacción social en el entorno virtual o físico.
- Los padres pueden complementar la educación en línea de sus hijos con actividades prácticas como la lectura de libros, el juego con arcilla o bloques de construcción y la realización de bocetos, así como la práctica del lenguaje a través de la conversación.

e. Ayudar a las familias a crear un entorno favorable para el aprendizaje en casa.

Los hogares de los niños están llenos de distracciones, lo que dificulta que mantengan la atención en el proceso de aprendizaje. Debido a las múltiples distracciones que hay en un hogar, las familias pueden ayudar a configurar adecuadamente el entorno de aprendizaje de sus hijos como una atmósfera productiva y estudiosa. Los profesores pueden ayudar a los padres enviándoles recomendaciones útiles sobre tácticas y rutinas de clase en línea. Utilizar recursos que suelen estar presentes en los hogares de los niños facilitará la enseñanza en línea. El profesor debe pedir a las familias que tengan un kit o una caja con artículos de uso frecuente en clase, como plastilina, ceras, rotuladores, papel de colores, cartulinas, tijeras, etc.

f. Explicar las estrategias y los objetivos de aprendizaje

Los profesores deben:

- definir el panorama general de lo que tienen que aprender los niños a lo largo de todo el curso escolar. Explicar a las familias el plan de estudios en su totalidad puede servir de apoyo a estas para prepararse para las clases en línea.
- comunicar a los padres que determinados contenidos deben enseñarse gradualmente, con un enfoque de andamiaje
- hacer hincapié en la necesidad de crear objetivos de aprendizaje claros para las familias y tutores.

Cuando las familias comprendan el objetivo final, podrían encontrar experiencias de aprendizaje adicionales para lograrlo y evaluar si sus hijos son capaces de realizarlo cuando terminen la tarea.

g. Proporcionar recursos a las familias

Una vez informadas del alcance y el objetivo de las actividades realizadas en el entorno en línea, las familias también deben recibir una lista de actividades o posibilidades de tareas. Los profesores deben tener en cuenta los requisitos y necesidades de los padres para poder proporcionar materiales y recursos a medida. Las actividades no deben ir acompañadas de explicaciones o fundamentos pedagógicos para cada herramienta, sino que deben ser amenas y fáciles de usar.

h. Fomentar la autosuficiencia de los niños



La mayoría de los niños en edad preescolar tienen la necesidad de pedir instrucciones a su profesor sobre cómo, dónde y cuándo hacer una tarea, y posteriormente también necesitarán más ayuda durante la actividad. Es difícil desarrollar la independencia en los niños de preescolar, pero hay formas de hacerlo posible: mediante la colaboración con las familias de los niños, que pueden crear un espacio de aprendizaje para ellos, provisto del material escolar necesario. Como los niños de preescolar necesitan la aprobación de los adultos, es importante que el profesor, junto con los padres, ofrezca elogios positivos y personales cada vez que el niño se dedique al estudio autónomo.

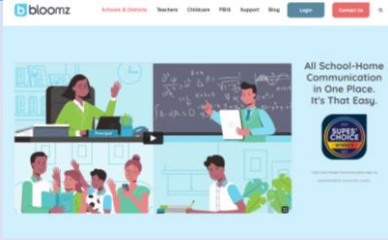

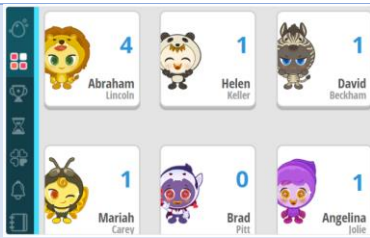
i. Ayudar a los padres a elaborar un horario

En la escuela tradicional hay mucha estructura, lo que es difícil de reproducir en el entorno en línea. Los alumnos jóvenes, especialmente, tienen grandes dificultades para adaptarse a la mayor autonomía que ofrece el nuevo entorno de aprendizaje. Por lo tanto, es fundamental tener una rutina diaria bien diseñada y específica, y las familias son quienes pueden desarrollar ese plan y asegurarse de que se sigue. El debate sobre las rutinas que deben seguir los niños pequeños debe llevarse a cabo con la participación de los profesores, que pueden proporcionar información vital sobre el plan de estudios, sus expectativas personales y, también, qué cantidad de trabajo conllevan las actividades en línea.

Herramientas de apoyo a las familias de niños pequeños en el aprendizaje en línea

La comunicación entre familias y profesores es siempre de suma importancia. Sin embargo, cuando los niños participan en el aprendizaje virtual, esto se vuelve esencial. Numerosos profesores están mejorando la comunicación durante el aprendizaje a distancia mediante el uso de aplicaciones nuevas y creativas, que van desde las más comunes, como Google Classroom, hasta Class Dojo, Bloomz, Klassly, Class123. Algunas de estas aplicaciones están construidas incluso como redes sociales populares, lo que las hace reconocibles al instante y fáciles de usar.

Herramienta	Descripción	Imagen
Google Classroom	Una herramienta tecnológica educativa gratuita que le permite crear un aula en línea, invitar a sus alumnos y asignarles tareas. También puede discutir las tareas con sus alumnos en línea y seguir su progreso.	
Class Dojo	Una potente herramienta para supervisar el crecimiento de los alumnos, establecer objetivos y comunicarse con los padres. Class Dojo conecta a los profesores con los alumnos y las familias para crear comunidades de clase.	

<p>Bloomz</p>	<p>Puede ayudar a los profesores a gestionar las tareas, la comunicación, la salud de los alumnos y el aprendizaje social y emocional desde la perspectiva del alumnado. Las tareas, actividades y recordatorios pueden compartirse mediante archivos, fotografías, vídeos y texto.</p>	
<p>Klassly</p>	<p>Tiene un diseño humorístico que contribuye a la diversión de la plataforma. Los profesores tienen una flexibilidad considerable en cuanto a la personalización de los contenidos, los alumnos pueden aportar trabajos y los padres agradecerán la oportunidad de participar. Además, incluir a las familias puede ayudar en el aprendizaje de los alumnos.</p>	
<p>Class123</p>	<p>Una plataforma de gestión del aula que contiene una pizarra, una tabla de asientos, un temporizador, un selector aleatorio de nombres y muchas otras herramientas necesarias para una gestión eficaz de la clase. También puedes controlar la asistencia y el comportamiento del alumnado, compartir historias y fotos en las pizarras y comunicarte mediante mensajes privados.</p>	



Reflexione

Los niños se enfrentan a un futuro en el que los cursos en línea probablemente formarán parte del plan de estudios. Afortunadamente, con la ayuda de una cooperación eficaz entre familias y profesores, superar algunas de las dificultades asociadas al rápido cambio al aprendizaje en línea puede resultar más fácil.



Referencias

Capítulo 1.1 Competencias pedagógicas en la enseñanza en línea

- Anderson J., and McCormick R. (2005). *Ten pedagogical Principles of Successful E-Learning*. Observatory for new technologies and education.
- Awad B.(2002). *Methodology of Online Teaching and Learning*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/220058956_Methodology_of_Online_Teaching_and_Learning
- Benedetti F., Bonanni J., Cavini S., Panatta S., Pocchiari L.(2020). *GENDER SCHOOL. Affrontare la violenza di genere*. Available at: <https://www.genderschool.it/wp-content/uploads/2020/02/Report.pdf>
- Berge Z. L., Mrozowsk S. E.(1999). *Barriers to Online Teaching in Elementary, Secondary, and Teacher Education*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/309142495_Barriers_to_Online_Teaching_in_Elementary_Secondary_and_Teacher_Education
- Edutopia (2020). *7 Tips for Managing Distance Learning in Preschool*. Available at: <https://www.edutopia.org/article/7-tips-managing-distance-learning-preschool>
- Gayatri M. (2020). *The implementation of early childhood education in the time of COVID-19 pandemic: A systematic review*. Available at: https://www.researchgate.net/profile/Maria-Gayatri/publication/348096116_The_implementation_of_early_childhood_education_in_the_time_of_COVID-19_pandemic_A_systematic_review/links/6001a82145851553a0490c31/The-implementation-of-early-childhood-education-in-the-time-of-COVID-19-pandemic-A-systematic-review.pdf
- Great Plan Idea (2010). *Principles of Effective Online Teaching*. Available at: https://www.gpidea.org/document_center/download/Principles-of-Effective-Online-Teaching.pdf
- Jinyoung K. (2020). *Learning and Teaching Online During Covid-19: Experiences of Student Teachers in an Early Childhood Education Practicum*. Available at: <https://link.springer.com/article/10.1007/s13158-020-00272-6>
- Magna Publications. (n.d.). *10 principles of effective online teaching: Best practices in distance education*. Distance Education Report. Madison, WI.
- Pocket of preschool (2022). *Distance learning idea list for preschool, pre-k, and kindergarten*. Available at: <https://pocketofpreschool.com/distance-learning-idea-list-for-preschool-pre-k-and-kindergarten/>
- Reinen B. (n.d.). *ECE Technology: 10 Trending Tools for Teachers*. Available at: <https://www.earlychildhoodteacher.org/blog/ece-technology-10-trending-tools-for-teachers/>
- Rolland Sobral S. (2020) *Online Teaching Principles*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/344628713_Online_Teaching_Principles
- Taimur S., Sattar H., Dowd E. (2021). *Exploring Teachers' Perception on Successes and Challenges Associated with Digital Teaching Practice During COVID-19 Pandemic School Closures* <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1321607.pdf>
- The Advisory Board Company. (2010). *Engaging faculty in online education: Rightsizing incentives and optimizing support*. Washington, DC. 91-92.
- Unicef (2021). *ENSURING EQUAL ACCESS TO EDUCATION IN FUTURE CRISES: Findings of the New Remote Learning Readiness Index*. Available at: <https://data.unicef.org/resources/remote-learning-readiness-index/>

Capítulo 1.2 Estimular la motivación de los niños

- Brown E. (2022). *4 Types Of Extrinsic Motivation*. Learn from blogs. Available at: <https://learnfromblogs.com/4-types-of-extrinsic-motivation>
- Cherry K. (2022). *Extrinsic vs. Intrinsic Motivation: What's the Difference?* image by Verywell / Joshua Seong. Verywell Mind. Available at: <https://www.verywellmind.com/differences-between-extrinsic-and-intrinsic-motivation-2795384>
- Che Soh M., Puteh F., Mahmud M. B., Rahim M. A., Soegiono A. N., Rahmat N. H. (2021). *Investigating the Source of Motivation for Online Learning*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/358694155_Investigating_the_Source_of_Motivation_for_Online_Learning
- Donohue C., Fox S., and Torrence D. (2007). *Early Childhood Educators as eLearners. Engaging Approaches to Teaching and Learning Online*.
- Dwijuliani R., Rijanto T., Munoto, Nurlaela L., Basuki I. and Maspiyah (2020). *Increasing student achievement motivation during online learning activities*. Available at: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1810/1/012072/pdf>
- Edutopia (2020). *11 Tips for Teaching Preschool Online. From scavenger hunts to obstacle courses to read-alouds, many activities from the classroom can be adapted for little kids learning from home*. Available at: <https://www.edutopia.org/article/11-tips-teaching-preschool-online>
- Hartnett M. K. (2016). *The Importance of Motivation in Online Learning*. https://www.researchgate.net/publication/315033704_The_Importance_of_Motivation_in_Online_Learning
- Li, P. (2022). *7 Science-Proven Steps To Motivate Your Child*. Parenting for brain, Available at: <https://www.parentingforbrain.com/what-motivates-your-child/>
- Li, P. (2022). *How parents can motivate students during distance learning*. Parenting for brain, Available at: <https://www.parentingforbrain.com/motivate-children-in-distance-learning/>
- Loveless, B. (n.d.). *12 Strategies to Motivate Your Child to Learn*. Education corner - Education that matters. Available at: <https://www.educationcorner.com/motivating-your-child-to-learn.html>
- Meşe E., Sevilen Ç. (2021). *Factors influencing EFL students' motivation in online learning: A qualitative case study*. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1286748.pdf>
- Sphero Team (2020). *4 Types of Learning Styles: Explaining the VARK Model*. Sphero. Available at: <https://sphero.com/blogs/news/learning-styles-for-kids>
- Taimur S., Sattar H., Dowd E. (2021). *Exploring Teachers' Perception on Successes and Challenges Associated with Digital Teaching Practice During COVID-19 Pandemic School Closures*. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1321607.pdf>

Capítulo 1.3 Gestión del aula y planificación en línea

- Debra A. Lieberman, Maria Chesley Fisk, and Erica Biely, *Digital Games for Young Children Ages Three to Six: From Research to Design*, 2009.
- Kristin Foght, *7 Strategies for Managing an Online Classroom*, 2020. Retrieved from <https://www.kickboardforschools.com/distance-remote-learning/7-strategies-for-managing-an-online-classroom/>
- Australian Institute for teaching and school leadership Limited, *What works in online/distance teaching and learning?*, 2020. Retrieved from

<https://www.aitsl.edu.au/research/spotlights/what-works-in-online-distance-teaching-and-learning>

- Jessica Young, 11 Tips for Teaching Preschool Online, 2020. Retrieved from <https://www.edutopia.org/article/11-tips-teaching-preschool-online>
- Patrick Felicia. Digital games in schools: Handbook for teachers. 2009. hal-00697599
- U.S. Department of Education, Office of Educational Technology, Future Ready Learning: Reimagining the Role of Technology in Education, Washington, D.C., 2016. Retrieved from <https://tech.ed.gov/netp/teaching/>

Capítulo 1.4 1.4. Actividades síncronas y asíncronas. Clases presenciales, semipresenciales e híbridas

- <http://www.svietimonaujienos.lt/kategorija/nuotolinis-mokymas/>
- https://www.emokykla.lt/upload/nuotolinis/Nuotolinio%20mokymo%20vadovas_3.pdf?fbclid=IwAR0ihHMrCQJVLrvxK69g8fPCmZael2BUrhK2hA4m9j6N_XiY2jdl42Tynpo
- https://www.ku.lt/shmf/wp-content/uploads/sites/60/2021/11/Forumo_leidiny.pdf?fbclid=IwAR1TGOoDssUckWAqxN4tSILV6-KTPRjIzJagzSz6xk1r-2XyJytQsVT7Juc#page=7
- https://www.fsf.vu.lt/dokumentai/Nuotolinis_vaiku_ugdymas_pandemijos_del_COVID-19_metu.pdf?fbclid=IwAR0ihHMrCQJVLrvxK69g8fPCmZael2BUrhK2hA4m9j6N_XiY2jdl42Tynpo

Capítulo 1.5 Gestión del bienestar en línea

- U.S. Department of Education, Office of Educational Technology, Future Ready Learning: Reimagining the Role of Technology in Education, 2016. Retrieved from <https://tech.ed.gov/netp/teaching/>
- ISAMS, 5 Ways to Promote Student Wellbeing During Online Learning, 2019. Retrieved from <https://blog.isams.com/how-to-manage-mental-health-in-schools>
- Council of Europe, Well-being Online, Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/wellbeing-online>
- Jill Anderson, Harvard EdCast: The Negative Effects of Remote Learning on Children's Wellbeing, 2022. Retrieved from <https://www.gse.harvard.edu/news/22/02/harvard-edcast-negative-effects-remote-learning-childrens-wellbeing>
- Johannes Conrads, Morten Rasmussen, Niall Winters, Anne Geniet, Laurenz Langer, Digital Education Policies in Europe and Beyond, 2017
- Christopher Roche, How Schools Can Develop a Digital Wellbeing Guide in Partnership with Parents. Retrieved from <https://mentallywellschools.co.uk/how-schools-can-develop-a-digital-wellbeing-guide-in-partnership-with-parents/>
- Dr. Nicholas Kardaras, The Clinical, Neurological and Behavioral Effects of Screens. Retrieved from <http://www.drkardaras.com/research.html>
- Kelly Johnston, Engagement and Immersion in Digital Play: Supporting Young Children's Digital Wellbeing, 2021. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8507672/>
- Kwon, K., Han, D., Bang, E., Satara, A. (2010). Feelings of Isolation and Coping Mechanism in Online Learning Environments: A Case Study of Asian International Students, International Journal of Learning, 17(2), p.343-355.
- Filho, W. L., Wall, T., Rayman-Bacchus, L. et al. (2021). Impacts of COVID-19 and social isolation on academic staff and students at universities: a cross-sectional study, BMC Public Health, 21.

Capítulo 1.5 Gestión del bienestar en línea

- <https://educationendowmentfoundation.org.uk/education-evidence/guidance-reports/digital>
- Assessment in a Digital Age: A research Review, Alison Oldfield, Patricia Broadfoot, Rosamund Sutherland and Sue Timmis, Technology Enhanced Assessment: Review of the Literature, 2012.
- Attività di Media Education nella Scuola dell'infanzia, Anna Soldavini, Media Education – Studi, ricerche, buone pratiche Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a., 2019
- <https://www.edutopia.org/article/formative-assessment-distance-learning>
- https://icgiuliocesaresavignanosr.edu.it/wp-content/uploads/sites/514/PROTOCOLLO_VALUTAZIONE_ISTITUTO-1.pdf
- Making it work: How formative assessment can supercharge your practice, Steve Underwood, Lauren Wells, NWEA, 2021
- <https://www.healthline.com/health/zone-of-proximal-development>

Capítulo 2.1 Habilidades y consejos para utilizar Microsoft Office

- <https://support.microsoft.com/>
- https://kids.kiddle.co/Microsoft_Excel
- https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint

Capítulo 2.2 Enseñanza asíncrona. Creación de un espacio de trabajo en línea para niños

- <https://support.google.com>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Account
- https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom

Capítulo 2.3 Enseñanza sincrónica. Cómo utilizar las plataformas en línea en la enseñanza (Zoom, Webex, Teams).

- <https://www.indiatoday.in/education-today/featurephilia/story/tips-to-make-effective-use-of-online-learning-platforms-1721141-2020-09-12>
- <https://www.open.edu/openlearn/mod/oucontent/view.php?id=77528§ion=1>
- <https://zoom.us/>
- <https://biz30.timedoctor.com/how-to-use-microsoft-teams/>
- <https://support.microsoft.com/en-us/office/get-started-with-microsoft-teams-b98d533f-118e-4bae-bf44-3df2470c2b12>
- <https://www.webex.com/it/index.html>

Capítulo 2.4. Cómo crear recursos digitales y utilizar plataformas interactivas

- <https://www.bookwidgets.com/>
- <https://wordwall.net/>
- <https://www.liveworksheets.com>
- <https://www.canva.com>
- <https://www.animaker.com/>
- <https://kahoot.it/>

Capítulo 3.1 El aprendizaje en línea no es un enemigo. Reglas del aprendizaje en línea para niños pequeños

- <https://games4esl.com/online-classroom-rules/>
- <https://games4esl.com/virtual-classroom-games-and-activities/>
- <https://classroom.synonym.com/classroom-games-teaching-rules-5997815.html>
- <https://ahaslides.com/blog/online-classroom-games-for-all-ages/>
- <https://ahaslides.com/features/spinner-wheel/>
- <https://www.weareteachers.com/20-fun-zoom-games-for-kids/>
- <https://www.edutopia.org/article/why-teaching-kindergarten-online-so-very-very-hard>
- <https://www.edutopia.org/article/7-tips-managing-distance-learning-preschool>
- <https://edtechenergy.org/blog/2021/5/12/31-ways-to-encourage-students-to-turn-on-their-cameras-in-live-classes>
- <https://www.ualberta.ca/the-quad/2021/10/why-we-dont-turn-our-web-cameras-on-in-zoom-the-impact-on-teaching-and-learning.html>

Capítulo 3.2 Amenazas digitales y competencias en seguridad en línea

- <https://www.webwise.ie/teachers/online-safety-skills/> - Digital Literacy Skills: Online Safety
- <https://usa.kaspersky.com/resource-center/threats/top-seven-dangers-children-face-online> - Internet Safety for Kids: How to Protect Your Child from the Top 7 Dangers They Face Online
- <https://edu.gcfglobal.org/en/internetsafetyforkids/teaching-kids-about-internet-safety/1/> - Teaching kids about Internet safety
- <https://raisingchildren.net.au/school-age/play-media-technology/online-safety/internet-safety-6-8-years> - Internet safety: children 6-8 years
- https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/71817/ssoar-2021-livingstone_et_al-The_4Cs_Classifying_Online_Risk.pdf?sequence=4&isAllowed=y&lnkname=ssoar-2021-livingstone_et_al-The_4Cs_Classifying_Online_Risk.pdf
- <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374365> - Child online safety: minimizing the risk of violence, abuse and exploitation online

Capítulo 3.3 Cómo implicar a los padres en el proceso en línea de sus hijos

- <https://www.edutopia.org/home-school-team> - The Home-School Team: An Emphasis on Parent Involvement
- <https://achievethecore.org/blog/parent-resources/parent-engagement-with-student-online-learning-is-important/> - Parent Engagement with Student Online Learning Is Important
- <https://www.himama.com/blog/why-parent-involvement-is-important-in-preschool/>
- <https://iris.peabody.vanderbilt.edu/module/fam/cresource/q2/p07/>

Capítulo 3.4 Enfoques y herramientas útiles para la enseñanza en línea a domicilio

- <https://www.edutopia.org/article/4-tips-supporting-learning-home> - 4 Tips for Teachers Shifting to Teaching Online
- <https://www.albert.io/blog/strategies-for-teaching-online/> - Strategies for Teaching Online: The Ultimate Guide for Educators

- <https://creately.com/blog/education/online-teaching-methods/> - The Ultimate List of Effective Online Teaching Methods
- <https://www.onlineeducation.com/guide/instructional-methods> - Instructional Methods for Online Learning