Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Coloquio Interinstitucional de Docentes 12° Coloquio - 2021

Plataforma de contenidos como recurso para el seguimiento al trabajo autónomo en entornos virtuales

Paz Loaiza, Javier

2021-07

https://hdl.handle.net/20.500.11777/4960

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

Plataforma de Contenidos como Recurso para el Seguimiento al Trabajo Autónomo en Entornos Virtuales

Javier Paz Loaiza
Prepa Ibero Tlaxcala
DECIMOSEGUNDO COLOQUIO INTERINSTITUCIONAL DE PROFESORES
01 de julio de 2021

Resumen

La pandemia de la COVID-19 ha obligado a trasladar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a entornos virtuales apoyados en diferentes plataformas, con el propósito de que los profesores ofrezcan a los alumnos clases y actividades dinámicas e interactivas, tratando que a los estudiantes se les facilite el aprendizaje; sin embargo, en esta modalidad virtual, se hace difícil que los profesores puedan monitorear al trabajo autónomo de cada alumno. En este trabajo se presenta la plataforma de creación de contenidos interactivos *H5P* como un recurso efectivo para el seguimiento al trabajo autónomo de los alumnos.

Palabras clave: Plataforma, Virtual, Dinámicas, Seguimiento, Autónomo

En la modalidad de clase virtuales, en muchas ocasiones los estudiantes experimentan problemas con sus computadoras o con la conectividad a Internet, lo que dificulta el seguimiento puntual de las sesiones, y por ende, la elaboración de actividades, pues la explicación de las mismas la pierden por las causas mencionadas. Para realizar la actividad, el alumno tiene que invertir tiempo para indagar con sus compañeros o esperar a que el profesor les responda las dudas, esto generalmente conlleva a que el estudiante realice actividades que no corresponden a los criterios de calidad establecidos o en el peor de los casos decide no hacerla, pues no cuenta con la suficiente información para realizarla. Para atender esta situación se ha generado la necesidad en los profesores de incrementar actividades autónomas, en palabras de Mario de Miguel.

> El estudio y trabajo autónomo es una modalidad de aprendizaje en la que el estudiante se responsabiliza de la organización de su trabajo y de la adquisición de las diferentes competencias según su propio ritmo. Implica por parte de quien aprende asumir la responsabilidad y el control del proceso personal de aprendizaje, y las decisiones sobre la planificación, realización y evaluación de la experiencia de aprendizaje (2006).

En este sentido al ser el aprendizaje autónomo un proceso en el que el alumno debe movilizar diferentes competencias para la realización de las tareas, toca a los profesores asumir la responsabilidad de diseñar actividades que, además de ser dinámicas y atractivas, sean pertinentes para su realización de manera autónoma. Hoy en día existe una diversidad de plataformas para la creación de actividades interactivas y atractivas, por lo que se puede decir que estos aspectos están resueltos; la dificultad que se tiene muchas veces como profesores, es el seguimiento al trabajo que debe realizar un alumno de manera autónoma,

una lectura, una presentación, revisión de un video, etc. Actividades indispensables para que obtengan información o conocimientos sobre algún tema, el ir revisando si un alumno va comprendiendo la lectura o la información que se le está presentando, es difícil en la educación presencial, y se acentúa más en un entorno virtual si no se hace uso de algún recurso que permita a los alumnos y profesores ir dando seguimiento durante el desarrollo de las tareas.

Por la importancia que tiene el seguimiento al trabajo autónomo de los estudiantes, en este trabajo se describe cómo la plataforma *H5P* puede apoyar a esta tarea, pues se considera un recurso efectivo para el seguimiento al trabajo autónomo en entornos virtuales.

El seguimiento a las actividades autónomas puede implicar a un docente generar mecanismos que permitan conocer y registrar información del avance de una actividad, con la finalidad de retroalimentar de manera oportuna a los alumnos o en su caso, reorientar la actividad para que cumpla con los propósitos para los cuales fue diseñada; en las clases presenciales este proceso se puede llevar a cabo con mayor eficacia, pues se tiene la observación como herramienta principal y se puede validar haciendo preguntas de manera aleatoria. Aun así, resulta difícil verificar que todos los alumnos están comprendiendo lo que están haciendo.

En los entornos virtuales se complica un poco más, pues se hace difícil observar a todo el grupo en pantalla y aún más poder ver si realmente están trabajando en la actividad indicada. Existen diferentes plataformas como *Moodle* y *Blackboard* por mencionar algunas, que permiten generar reportes del uso de recursos (lecturas, videos, presentaciones, audios etc.), pero estas plataformas por sí solas no permiten ir verificando si el alumno va comprendiendo lo que está leyendo, escuchando o viendo, solo al final se puede pedir que realicen un producto que dé cuenta de lo que se aprendió, lo que no es malo pero se puede

correr el riesgo de caer en “activitis” e implica tiempo para su realización por parte del alumno y tiempo para la revisión y retroalimentación del producto por parte del profesor. Para evitar estas situaciones y favorecer el seguimiento al trabajo autónomo, se puede hacer uso de alguna plataforma que proporcione las herramientas y recursos para tal fin, como *H5P*.

H5P es una plataforma digital que ofrece herramientas para la creación de diferentes tipos de contenidos interactivos, facilita los procesos de creación, intercambio y reutilización de contenidos. Este contenido interactivo ha permitido a los alumnos de la Prepa Ibero Tlaxcala en la materia de Informática, participar en el proceso de aprendizaje, aplicando sus conocimientos en tareas y evaluaciones, monitoreando su progreso y de ser necesario, volviendo a revisar las lecciones para mejorar los rendimientos pasados. Esta dinámica apoyada con *H5P* promueve que los alumnos vayan construyendo de manera efectiva aprendizajes significativos.

Para crear contenido interactivo en la plataforma *H5P* que brinde la posibilidad de que el alumno dé seguimiento a su propio proceso de aprendizaje durante la realización de una actividad y que al mismo tiempo el profesor tenga la certeza de que el alumno ha realizado la actividad, y de arrojarle datos sobre el nivel de desempeño de cada alumno se propone realizar lo siguiente:

1. Lanzar la plataforma *H5P* desde la plataforma *Moodle*. Hacerlo desde este espacio permitirá enlazar la actividad hecha desde *H5P* a *Moodle* como una actividad nativa, de manera transparente se ancla al libro de calificaciones, dando oportunidad al docente de monitorear qué alumnos realizaron la actividad y quiénes no, también podrá conocer automáticamente la calificación que obtuvo cada alumno, además de que dichos resultados numéricos han de dar cuenta de la pertinencia de la actividad en relación a los propósitos para la cual fue creada.

2. Seleccionar cuidadosamente la información que se va a utilizar en la actividad interactiva (lectura, video, audio, mapa, imágenes, presentaciones etc.) El poner a disposición la información precisa de lo que se quiere que aprenda el alumno, evita el riesgo que sesgue su búsqueda por la inmensa cantidad de información que existe en Internet, perdiendo tiempo y propósito de la actividad.
3. Seleccionar que tipo de recurso de *H5P* se va a utilizar (video interactivo, presentación interactiva, audio, tarjetas interactivas, imágenes deslizables, línea de tiempo, etc.). El recurso a utilizar debe ser acorde al formato de la información que seleccionó con anterioridad. Se puede utilizar una presentación interactiva, pues permite incluir en diferentes diapositivas los otros recursos.
4. Para que las actividades se puedan realizar de manera autónoma sin dificultades, es necesario que el docente coloque las instrucciones precisas de lo que se debe realizar, agregarle elementos de interactividad para hacer atractiva la actividad. "*H5P* permite agregar eventos interactivos que comprenden diferentes tipos de instancias de autoevaluación (selección múltiple, verdadero falso, arrastrar y soltar, etc.), comprobación de respuestas correctas, retroalimentación del docente y calificación final." (Vallejo, A. 2021). Con estos elementos interactivos, los alumnos pueden dar seguimiento puntual de su nivel de compresión sobre lo que van haciendo en la actividad y le da la posibilidad de reorientar sus procesos de aprendizaje. Si el profesor agregó los elementos de evaluación y retroalimentación pertinentes durante el desarrollo y al final de la actividad interactiva, el seguimiento al trabajo autónomo será transparente, es decir, que los resultados numéricos que se generan automáticamente en el libro de calificaciones en *Moodle* le darán objetivamente, el

nivel de comprensión de lo que realizó cada alumno en una determinada actividad autónoma.

Se concluye que la plataforma *H5P* facilita el seguimiento al trabajo autónomo en entornos virtuales, ya que permite la creación de actividades en las cuales el docente puede incluir elementos interactivos para orientar al alumno sobre lo que tiene que hacer, además que se pueden incluir elementos de autoevaluación y de evaluación que permiten a un estudiante dar seguimiento a su propio proceso de aprendizaje; al docente se le facilita el seguimiento individual y grupal, pues basta con consultar el libro de calificaciones y tendrá la información necesaria para validar la actividad o tomar la decisión de reorientar los procesos o la posibilidad de enfocarse en trabajar puntualmente con aquellos alumnos que salieron mal en una actividad.

Las actividades realizadas en *H5P* ayuda a que se disminuya considerablemente el número de no entregas, pues los alumnos pueden realizar la actividad en cualquier momento ya que cuentan con la información necesaria para que se realice de manera autónoma. En palabras de alumnos de Prepa Ibero Tlaxcala de la materia de Informática IV, estas actividades en *H5P* les resultan atractivas y dinámicas además que puede realizar la actividad si requieren reforzar sus aprendizajes. Por lo anterior, se puede decir que *H5P* es una plataforma que permite dar seguimiento objetivo al trabajo autónomo de los alumnos en un entorno virtual.

Referencias

De Miguel, M. (2006). *Métodos y Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias*. Alianza Editorial.

Vallejo, A. (2021). *Presentaciones interactivas H5P*. Argentina,Universidad Nacional de la Plata. http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/70116