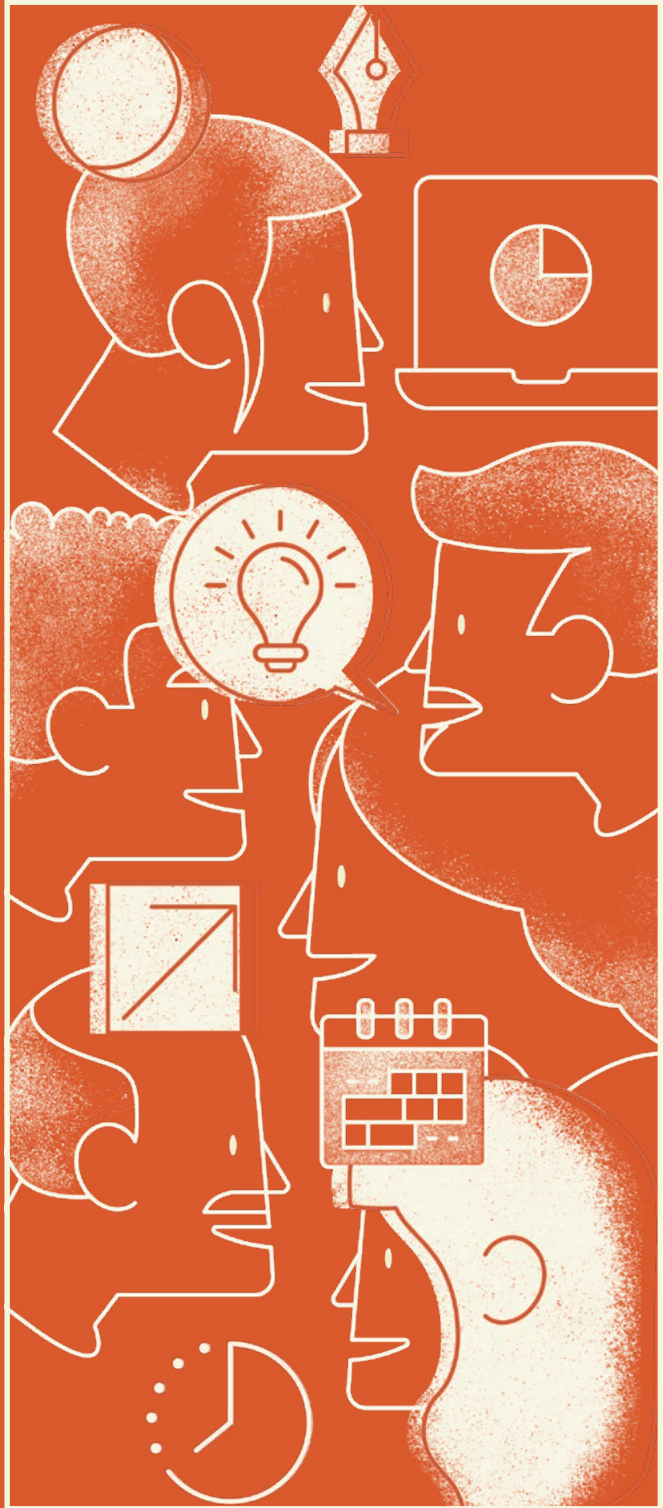


estructuras Canvas

**CONECTADOS
CON EL
APRENDIZAJE**

aprender
digital



Módulo 1

+Planeación y organización

Guía para el maestro

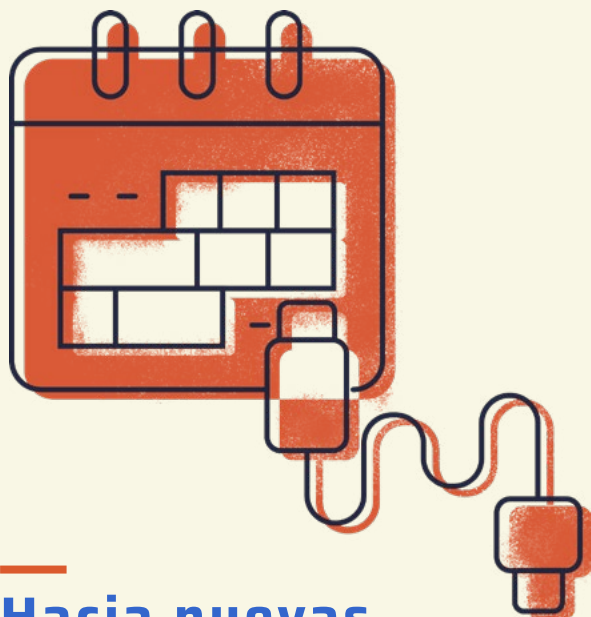


La educación
de todos

Mineducación

Índice

03	— +	Hacia nuevas conexiones
04	— +	Un aula en la virtualidad
04	— +	Herramientas digitales
05	— +	Una señal
06	— +	Instructure Canvas Descripción general Ficha descriptiva Criterios de decisión
07	— +	Un camino
14	— +	Un reto
15	— +	Un momento
15	— +	Una idea
16	— +	Un ejemplo
17	— +	Otras herramientas digitales



Hacia nuevas conexiones

Viajes al centro de la Tierra y al fondo del mar. Vueltas por el universo y por la ciudad. Poemas, cuentos y rondas. Retos matemáticos y experimentos. Debates y mesas redondas. Los encuentros entre los estudiantes y nosotros, los docentes, pueden ser tan variados como la creatividad lo permita. En medio de la crisis sanitaria generada por el COVID-19, la imaginación no se detiene y la distancia física no nos limita: somos cientos de educadores que continuamos en la misión de inspirar a niños, niñas, adolescentes y jóvenes en todos los rincones de Colombia.

Además de nosotros, también los estudiantes, directivos, familiares y cuidadores han acelerado el tránsito hacia el uso de tecnologías en la educación para responder al ritmo que marcan los cambios globales y locales a raíz de la pandemia. Los procesos de enseñanza y aprendizaje están en evolución; nuestras ideas y determinación son esenciales para construir experiencias significativas.

Mientras enseñamos, podemos despertar la curiosidad y detonar preguntas a través del uso de herramientas que nos permitan adaptarnos al proceso de aprendizaje activo desde casa. Podemos probar y repetir una serie de pasos, esperar pacientemente un resultado, experimentar lo desconocido, crear con otros, borrar y volver a intentar.

Para acompañarnos en este camino, el Ministerio de Educación propone una estrategia con una serie de herramientas digitales, las cuales permiten desarrollar actividades propias de la escuela y vincular recursos educativos digitales seleccionados de acuerdo con las necesidades de nosotros, los docentes, y las del resto de la comunidad educativa. Para su recopilación, el Ministerio se orientó por criterios técnicos, pedagógicos y de diseño, los cuales posibilitan que estas sean de fácil acceso y permiten su adaptación en la comunidad docente. Cada módulo nos presenta dos herramientas digitales a través de un video y un documento que describe sus principales características y muestra cómo podemos usarlas para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Todas ellas tienen una versión gratuita, están disponibles en español y son de fácil instalación. Asimismo, permiten el diseño y enlace de contenidos, la interacción entre usuarios y la presentación de temas de forma simple, amigable y dinámica. Su diseño, por su parte, facilita la lectura, uso e interactividad.

Es importante que entendamos esta estrategia como parte de otras desarrolladas en paralelo y que reconozcamos sus limitaciones para incluir poblaciones con acceso y conectividad restringida o inexistente, especialmente en contextos rurales.

Esperamos que estos contenidos sean útiles para acompañar nuestra labor docente, que las conexiones se multipliquen y las emociones viajen por cables y pantallas.

Un aula en la virtualidad

Las ideas que nos surgen deben escribirse, así no se nos escapan y podremos proyectarlas adecuadamente para hacerlas realidad. Por eso es importante encontrar estrategias que faciliten la planeación y organización de clases, de acuerdo con las condiciones del aprendizaje en casa.

La planeación es el momento en el que pensamos cómo conectar los intereses y conocimientos de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes a través del diseño de clases inspiradoras. La selección de recursos que se ajusten a nuestras necesidades nos permitirá optimizar el tiempo y sistematizar el trabajo.

En este módulo conoceremos dos herramientas, *Instructure Canvas* y *Google Classroom*. Estas plataformas nos permitirán crear un aula en la virtualidad, un espacio de encuentro colaborativo entre nosotros y los estudiantes. El ratón reemplaza a los marcadores y la tiza, en vez de tablero tenemos la pantalla y en lugar de consultar libros en la biblioteca, podemos subir contenido en diversos formatos.

Este documento incluye una descripción general de la herramienta digital y una sección que nos guiará por sus usos principales, a la que hemos llamado **Un camino**. A continuación, encontraremos cuatro secciones con actividades que podemos incluir como experiencias en la planeación y el desarrollo de las clases. **Un reto** es una actividad para romper con la rutina y propiciar un acercamiento con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. **Un momento** sugiere que hagamos una pausa en medio de las labores para descansar, estirar y recargar energías.

Una idea hace referencia a propuestas puntuales para usar las herramientas digitales. También encontramos la sección **Un ejemplo**, que nos servirá como modelo para la planeación de una actividad usando la herramienta digital.

Las actividades incluidas son referencias usadas en el contexto educativo, pero han sido seleccionadas y adaptadas al objetivo de este material.

Herramientas digitales

Las herramientas digitales son todas aquellas plataformas o software que pueden usarse por medio de computadores o dispositivos móviles y que nos permiten realizar una gran cantidad de tareas como construir contenidos, comunicarnos, hacer planeaciones, seguimientos o evaluación de procesos. En estos documentos encontraremos algunas herramientas que desde su creación fueron diseñadas para la educación y otras que, si bien no fueron pensadas para el contexto escolar, sí permiten el uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes necesarias para hacer de las clases un ambiente activo, dinámico, divertido y eficaz para la construcción de conocimientos.

Una de las grandes ventajas que tiene el manejo de estas herramientas en el contexto educativo es la posibilidad de desarrollar competencias y habilidades en niñas, niños, adolescentes y jóvenes partiendo de la alfabetización digital y de la crea-

tividad para proponer otras formas de interactuar con la virtualidad.

Tengamos presente que a través de las herramientas digitales podemos vincular los denominados Recursos Educativos Digitales, RED¹, materiales cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa que apunta al logro de objetivos de aprendizaje respondiendo a características didácticas propias del aula. Los RED están hechos para:

- + Informar sobre un tema
- + Ayudar en la adquisición de un conocimiento
- + Reforzar un aprendizaje
- + Remediar una situación desfavorable
- + Favorecer el desarrollo de una determinada competencia
- + Evaluar conocimientos

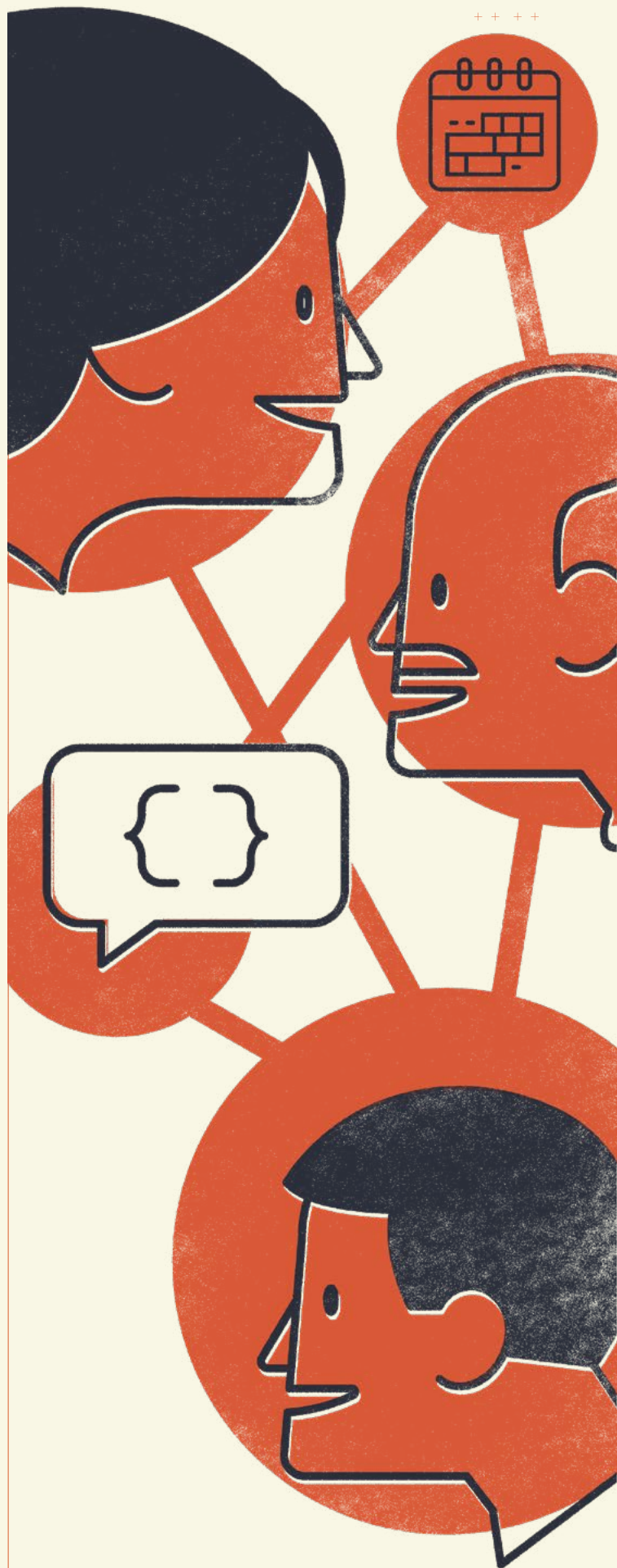
A través de los RED podemos vincular imágenes, videos, simulaciones, tutoriales, laboratorios virtuales y páginas web disponibles en múltiples portales. Además, podemos sumar aprendizajes propios que surgen desde nuestra práctica.

Estos recursos permiten pensar una educación diversa. Nosotros, los docentes, podemos innovar en nuestra práctica con lo que tenemos a disposición. Exploremos este documento y conectémonos con otras formas de vivir el aprendizaje a través de la virtualidad.

Una señal

Aquí encontraremos posibilidades para pensarnos como artífices de prácticas educativas genuinas, diversas y creativas que buscan construir experiencias memorables para nuestros estudiantes por medio de la enseñanza.

Entendemos que la actual crisis limita de manera significativa la construcción de los contenidos previstos en los planes de estudio y abre la posibilidad a otros. Por esto, es importante **que comprendamos en detalle el contexto de nuestros estudiantes y planeemos con ellos** las opciones que nos permitan vivir el aprendizaje activo desde la seguridad de nuestras casas.



1. Manual para el docente digital. Convenio Andrés Bello. Disponible en: http://convenioandresbello.org/cab/wp-content/uploads/2020/04/Manual_Docente_Digital.pdf

Instructure Canvas

Instructure Canvas es una plataforma LMS* para el aprendizaje que nos permite desarrollar y planear contenidos virtuales para compartir con nuestros estudiantes. Esta herramienta facilita el diseño de estrategias pedagógicas para la comprensión de diversas temáticas, aprovechando los ambientes virtuales.

*LMS son las siglas en inglés de “Learning Management System”, que en español se traduciría como sistema de gestión educativa. Es un programa que le facilita al docente la planeación, entrega, comunicación, administración y seguimiento de las actividades educativas.

Dirección Web	https://canvas.instructure.com/	
Posibilidades para la labor docente	<ul style="list-style-type: none"> + Construcción de secuencias didácticas + Creación de contenidos educativos + Unión de recursos educativos digitales + Evaluación formativa + Fortalecimiento del intercambio de saberes + Contacto activo entre participantes 	
Accesibilidad	<ul style="list-style-type: none"> + Herramienta de código abierto <p>Nota: Código abierto se refiere a un producto o servicio cuyo diseño, plano o código es gratis para su uso o su modificación</p> <ul style="list-style-type: none"> + Acceso gratuito a todas las funciones incluidas en la herramienta + Requiere crear una cuenta en el sitio web para usarla 	
Especificaciones técnicas	<ul style="list-style-type: none"> + Aplicación para celulares y tablets categorizada por docente, alumno o familiar + Requiere 17 MB libres en el dispositivo <p>Sistemas operativos</p> <ul style="list-style-type: none"> + Windows 7 y más reciente + Mac OS X 10.10 y más reciente + Linux - chrome OS <p>+ A partir del 5 de enero de 2019, las aplicaciones de Android requieren la versión 5.0 o posterior y las aplicaciones de iOS requieren la versión 12 o posterior. Todos los dispositivos Android e iOS son compatibles con las dos versiones más recientes de sus respectivos sistemas operativos</p> <p>+ Junto con la compatibilidad y los estándares web, <i>Instructure Canvas</i> ha sido cuidadosamente diseñada para adaptarse a entornos de bajo ancho de banda. Mínimo de 512 kbps</p> <ul style="list-style-type: none"> + Versión de Android 6.7.0 	
Criterios de decisión	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Fácil navegación <input checked="" type="checkbox"/> Uso gratuito <input checked="" type="checkbox"/> Sirve para todas las asignaturas <input checked="" type="checkbox"/> Disponible en español <input checked="" type="checkbox"/> Posibilita la inclusión 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Versión Off-line <input checked="" type="checkbox"/> Interacción <input checked="" type="checkbox"/> Autonomía en el uso <input checked="" type="checkbox"/> Accesibilidad en diferentes dispositivos <input checked="" type="checkbox"/> Compatibilidad con otros formatos



Un camino

A continuación vamos a ver, paso a paso, la forma de utilizar esta herramienta.



01

Crear una cuenta

En nuestro navegador de preferencia, escribimos el enlace <https://www.instructure.com/canvas/es/prueba-canvas>, para ir a la página principal de **Instructure Canvas**.



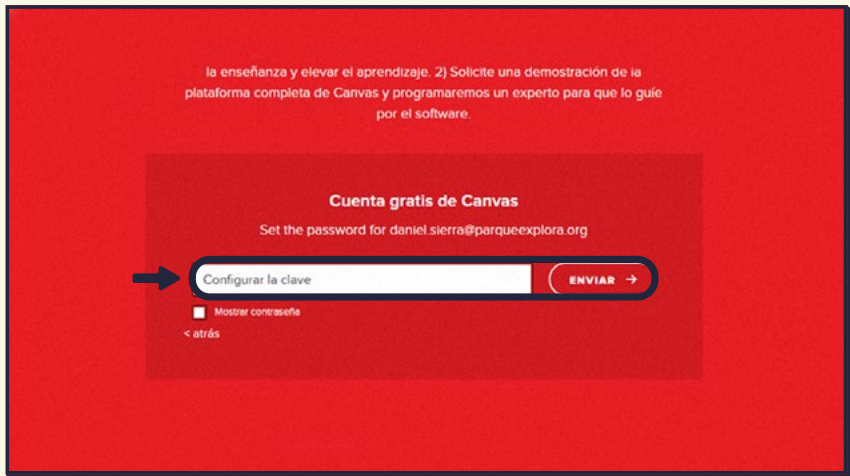
02

El primer paso para usar la herramienta con nuestros estudiantes es crear una cuenta. Para esto, damos clic en el botón **Obtenga una cuenta gratuita de Canvas**.



03

Ahora, llenamos con nuestros datos personales la información que se nos pide en cada uno de los cuadros de texto en blanco: *Nombre, Apellido, Escuela/organización, Tipo de la organización, Función/cargo, Email institucional, Teléfono, ¿Por qué Canvas?* y *País*. Para finalizar, seleccionamos con un clic el cuadro pequeño para aceptar las condiciones y luego damos **Enviar**.



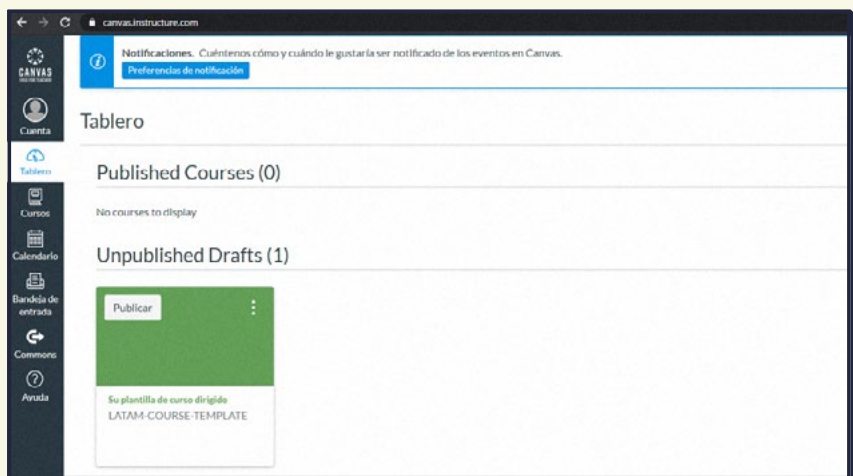
04

Creamos la contraseña que deseamos para nuestra cuenta y volvemos a dar clic en el botón **Enviar**. Debe llegarnos un mensaje al correo electrónico que escribimos en el paso anterior para confirmar nuestro acceso a la herramienta.



05

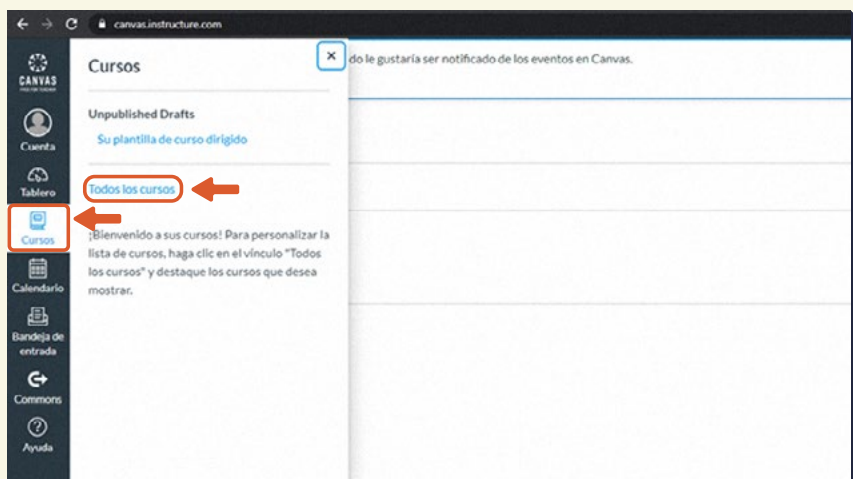
Para empezar a usar la herramienta, basta con entrar al siguiente enlace: <https://canvas.instructure.com/login/canvas>. Aquí se nos pedirá correo y contraseña.



06

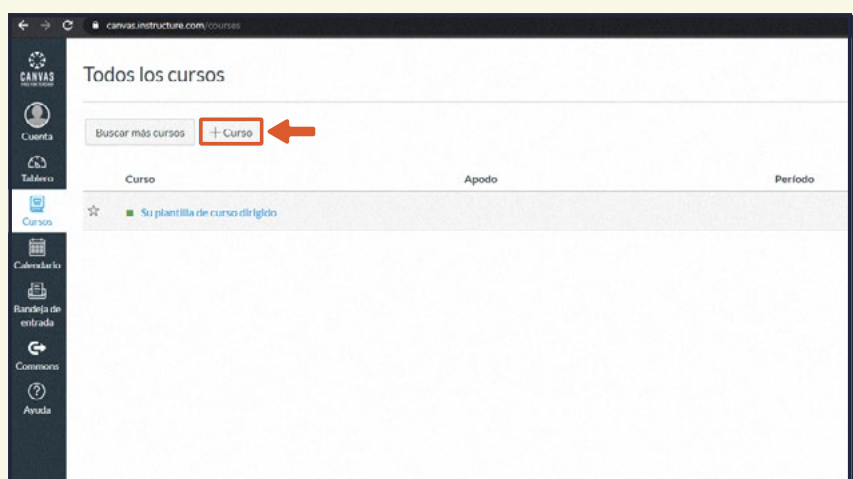
Subir una clase

Al ingresar a nuestra cuenta de Canvas, nos encontramos con una ventana llamada **Tablero**. En ella podemos rastrear los cursos que vamos creando.



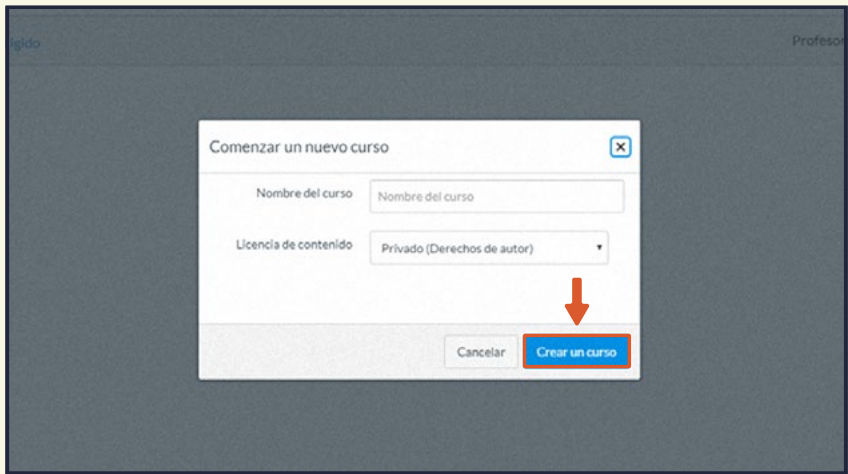
07

En la barra lateral izquierda, encontramos la opción **Cursos**. Al darle clic, se despliega una pestaña donde seleccionamos **Todos los cursos**.



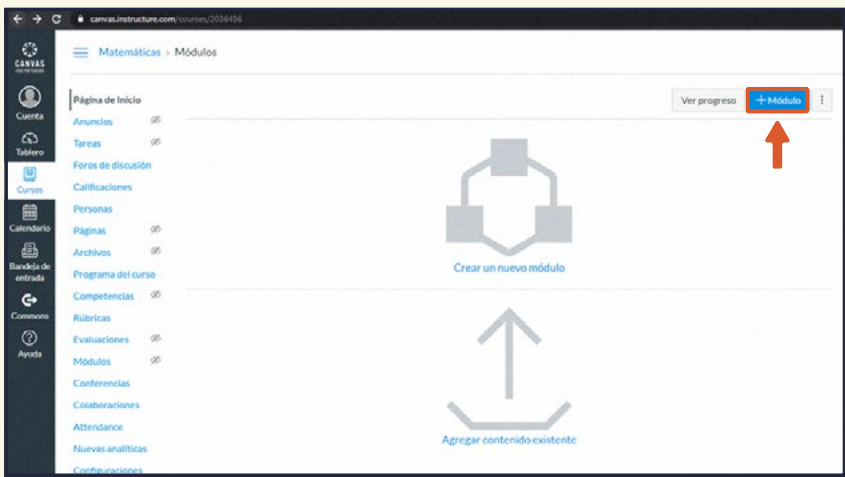
08

Luego, veremos una ventana que nos presenta la lista de cursos que hemos desarrollado. De manera predeterminada, aparece un ejemplo llamado "Su plantilla de curso dirigido". En la parte superior de la lista, encontramos un botón con el nombre **+Curso**. Damos clic en este para comenzar nuestra propia creación.



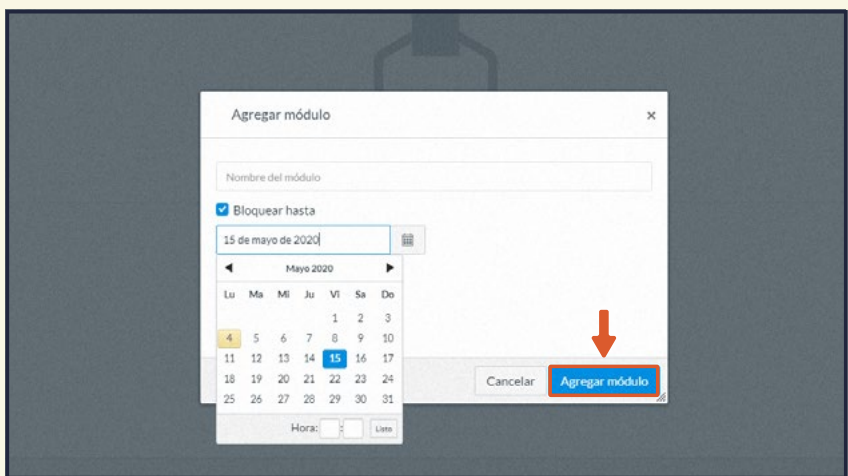
09

A continuación, aparece una ventana llamada **Comenzar un curso nuevo**. Ingresamos el **Nombre del curso** y cerramos dando clic en el botón **Crear un curso**.



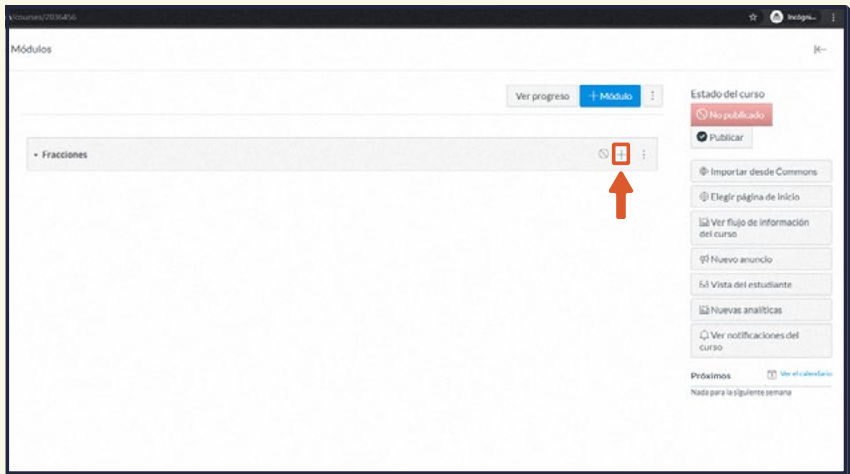
10

Una vez en nuestro curso, comenzamos a crear los módulos con el material que vamos a compartir con los estudiantes. En la parte derecha, encontramos el botón **+ Módulo**.



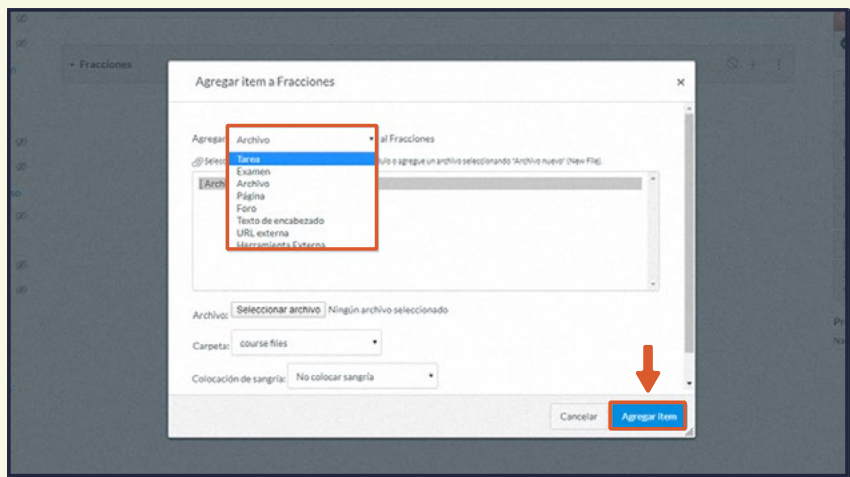
11

Al darle clic, aparece un cuadro donde agregamos el **Nombre del módulo** y señalamos la opción de **Bloquear hasta**, la cual nos permite dejar oculto el contenido del módulo para nuestros estudiantes hasta la fecha indicada. Ahora, damos clic en **Agregar módulo**.



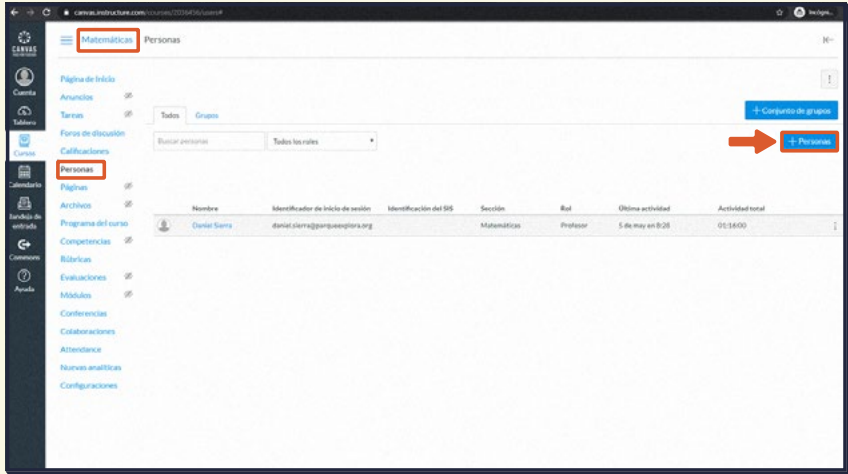
12

Al agregar el primer módulo, aparece una pantalla donde podemos asignar nuestra primera tarea haciendo clic en el símbolo más +.



13

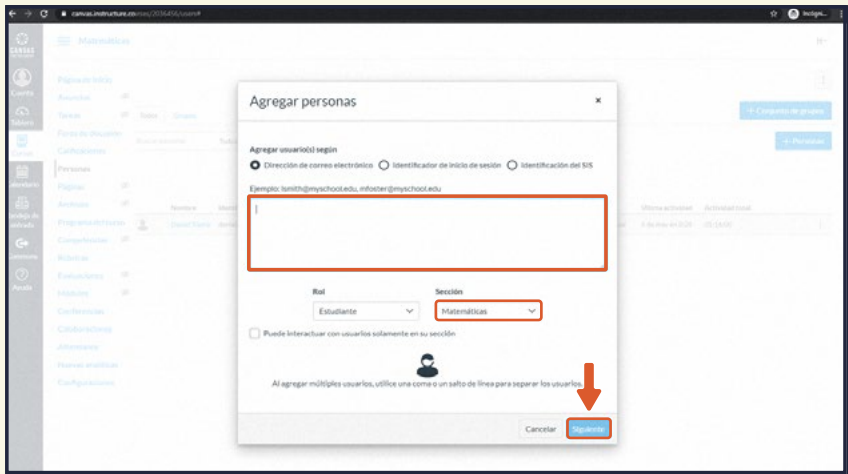
Una vez creada nuestra tarea, se abre una ventana con diferentes opciones: **Tarea, Examen, Archivo, Página, Foro, Texto de encabezado, URL externa y Herramienta externa.** Seleccionamos la opción más adecuada para nuestro curso. En este caso, seleccionamos **Tarea** y, luego, en el cuadro más grande, **Nueva tarea**. Diligenciamos el espacio en blanco del **Nombre** y, de ser requerido, añadimos el archivo. Finalizamos dando clic en **Agregar ítem**.



14

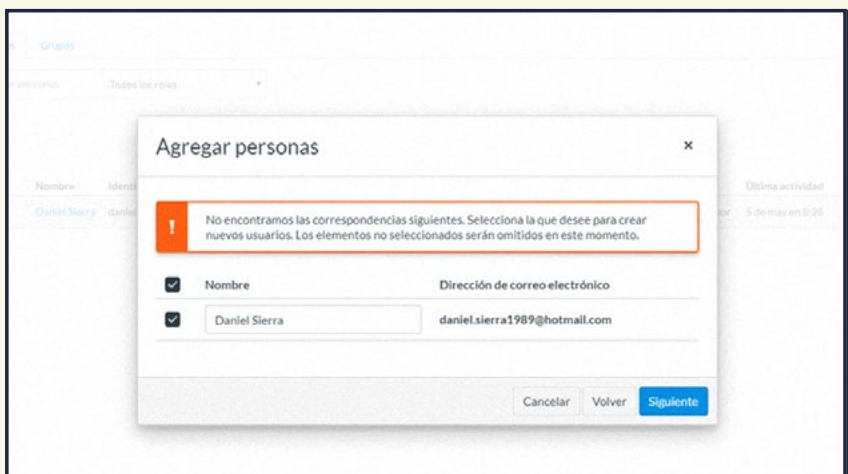
Agregar estudiantes

Una vez el contenido esté listo, podemos agregar estudiantes. Para esto, vamos al curso y en las opciones de la izquierda encontramos **Personas**. Al darle clic, podemos sumar todos nuestros estudiantes y a través del botón **+Personas**, ubicado a la derecha.



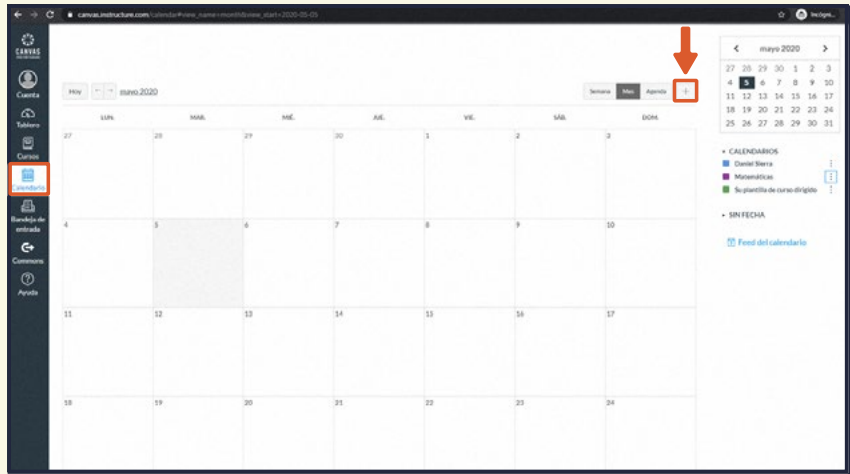
15

En esta ventana, es posible agregar los correos de nuestros estudiantes, separados por comas. Ejemplo: estudiante1@gmail.com, estudiante2@hotmail.com, estudiante3@yahoo.com. Seleccionamos el **Rol** de estudiante y la **Sección** que corresponde al curso en el cual quedan registrados. Para continuar, damos clic en **Siguiente**.



16

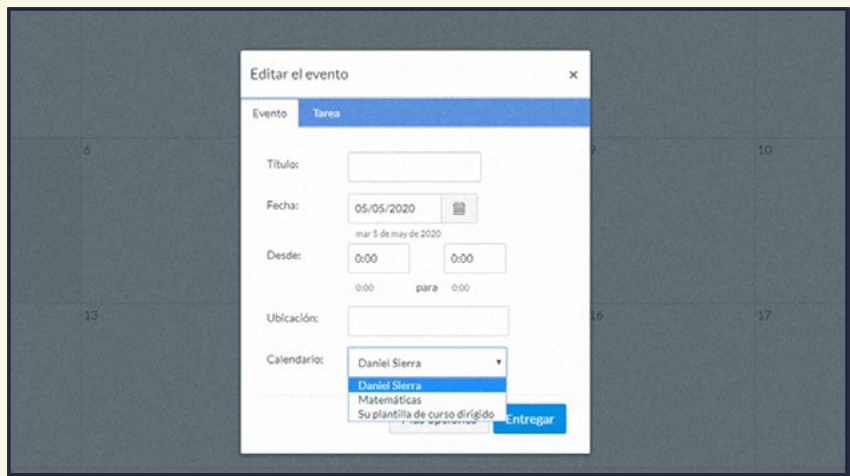
Para finalizar, en la nueva ventana agregamos el nombre de cada estudiante en el cuadro de la izquierda y concluimos dando clic en **Siguiente** y **Agregar usuarios**.



17

Planeación de actividades desde el calendario canvas

En el menú principal, ubicado de forma vertical en el lado izquierdo, damos clic en **Calendario**. Aquí podemos sumar actividades según las fechas requeridas. Luego, buscamos el símbolo **+**, ubicado en la parte derecha de la pantalla, y damos clic.



18

Aparece una ventana, en la cual podemos editar los eventos o las tareas, permitiéndonos ponerle título, fecha y hora específica, y asignarla a uno de los cursos que hemos creado previamente. Esta acción permite que los estudiantes y los docentes se enteren de las actividades programadas. Damos clic en **Entregar** para finalizar.



Un reto

Con este reto podemos romper con la rutina antes, durante o después de la clase.

Un cuento, muchas voces

Con los participantes de la clase, construiremos un cuento a múltiples voces. Podemos proponer todas las historias que se nos ocurran. Para ello:

- 1• Presentamos a los participantes una imagen con palabras afines a ella, la cual nos servirá como insumo para construir una historia.
- 2• Abrimos **+Módulo**. En Nombre del módulo ponemos la palabra "Reto" y **Agregar módulo**. Luego, oprimimos el signo + ubicado al lado derecho del módulo recién creado.

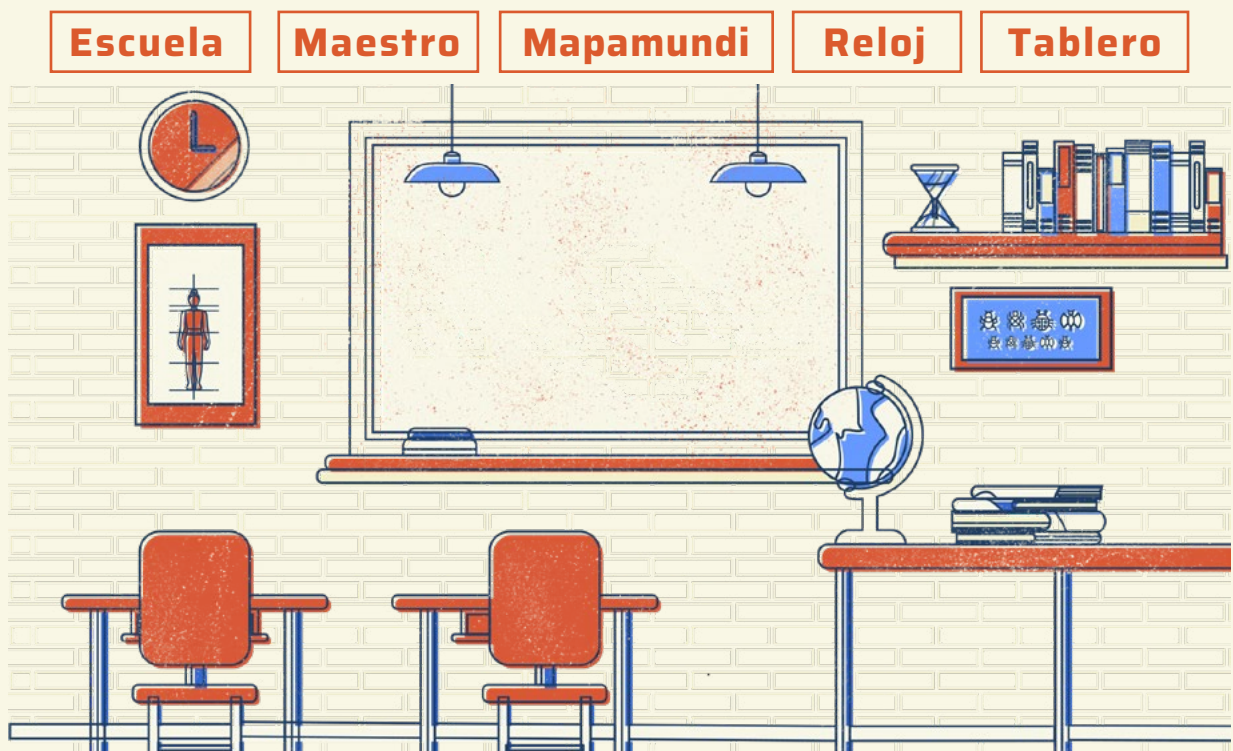
- 3• En la opción **Agregar**, elegimos **Página**, [Nueva página]. Modificamos el **Nombre de la página** y damos **Agregar ítem**.

- 4• Ingresamos al módulo que recién creamos y luego de dar **Editar** escribimos todas las palabras que queramos incluir en el relato. En la opción **Párrafo**, elegimos Encabezado 2.

- 5• Seleccionamos **Incorporar imagen**, lo que nos permite insertarla con URL, desde Canvas o buscarla en Flickr. Una vez seleccionada, presionamos **Actualizar** y luego **Guardar -Publicar**.

- 6• Para ejecutar la actividad, los participantes utilizan las palabras para inventar una parte del cuento y cada compañero lo continúa.

- 7• La única regla es que cada uno incluya en la narración solo una de las palabras y que todos participemos.



Ejemplo:

Persona 1: En una **Escuela** de Colombia nuestro profe de matemáticas cambió la tiza por la pantalla de su computador.

Persona 2: Ahora el **Maestro** no miraba el reloj en su mano para saber cuándo era hora del descanso, sino que ponía un cronómetro para invitarnos a realizar pausas activas.



Un momento

Hagamos una pausa en medio de las labores para descansar y recargar energías. Podemos hacerla en cualquier momento del día.

Un día como turista virtual

Realicemos una pausa de la rutina para recorrer en línea museos o acuarios del mundo. Este tipo de actividad de esparcimiento nos permite vivir otras experiencias de aprendizaje y puede inspirarnos a generar contenidos para las clases virtuales.

Podemos conectarnos con al menos uno de los siguientes museos y vivir un recorrido virtual:

- + Museo Nacional de Colombia
<http://www.museonacional.gov.co/su-visita/recorrido-virtual/Paginas/default.aspx>
- + MoMA
<https://artsandculture.google.com/partner/moma-the-museum-of-modern-art>
- + Museo de la Acrópolis
<https://artsandculture.google.com/partner/acropolis-museum>
- + Museo Nacional de Tokio
<https://artsandculture.google.com/partner/tokyo-national-museum>
- + Museo de van Gogh
<https://artsandculture.google.com/partner/van-gogh-museum>
- + MMCA - Museo de Arte moderno de Corea
<https://artsandculture.google.com/partner/national-museum-of-modern-and-contemporary-art-korea>
- + Instituto Real de Ciencias Naturales de Bélgica
<https://artsandculture.google.com/partner/royal-belgian-institute-of-natural-sciences>
- + Parque Explora de Medellín
<https://encasa.parqueexplora.org/>

En *Instructure Canvas* podemos crear un **Módulo**. En **Agregar** seleccionar **URL Externa** y poner allí las direcciones web y los nombres de los lugares. Así, con **Agregar ítem** tenemos almacenados en un mismo lugar todos los recursos y podemos explorarlos sin necesidad de salir de la herramienta digital.

Una idea

Podemos usar *Instructure Canvas* para realizar esta actividad.

Una nueva especie ha sido descubierta

Ingresamos a los cursos de *Instructure Canvas* para agregar un nuevo **Módulo**. Luego, en **Foro de discusión**, editamos y ponemos un listado de características que le podemos atribuir a los animales: físicas (tiene pico, plumas, escamas), comportamentales (es nocturno, cazador, migrador), de alimentación (come frutas, roedores, insectos) y del ecosistema en el que vive (bosque húmedo, selva, desierto). Les daremos a los estudiantes todas las opciones que se nos ocurran y ellos deben elegir dos de cada una.

Los participantes deben realizar un modelo de su animal con las características elegidas, adjuntarlo y publicarlo como respuesta al ejercicio del foro de discusión. Además, pueden acompañar su animal con una descripción del descubrimiento de la nueva especie y relacionarlo con las características asignadas; esto haciendo uso de las posibilidades que brinda la herramienta antes de publicar la entrada.



Un ejemplo

Este es un modelo de planeación que podemos adaptar usando *Instructure Canvas*.

- 1• Realizaremos la planeación de la actividad sobre los medios de comunicación. Para ello, ingresamos a **Cursos** y elegimos entre los que ya hemos realizado o damos clic en **+Curso** para generar uno nuevo. Al planear, debemos tener en cuenta que al lado izquierdo del panel, en la opción **Programa del curso**, se muestra el resumen de las actividades y la calificación para todos los participantes. Podemos editar esa información o deshabilitarla para que los demás no tengan acceso.
- 2• Es muy importante que identifiquemos los conocimientos previos y las inquietudes de los participantes sobre el tema. Para ello, vamos a crear un **Foro de discusión** donde los estudiantes podrán comentar sobre las implicaciones de los medios de comunicación masiva en la conformación de los contextos sociales, culturales y políticos del país. Además de sus respuestas escritas, pueden añadir enlaces o adjuntar archivos. Entre compañeros pueden leer y comentar las apreciaciones de todos.
- 3• Ahora, les pedimos realizar un ejercicio práctico. Haciendo clic en **Tareas**, les solicitamos buscar una caricatura en las redes e identificar la crítica propuesta por el autor. Debemos tener en cuenta poner **Herramienta externa** cuandoelijamos el **Tipo de entrega**, de tal manera que puedan direccionar a la imagen.
- 4• Luego de que hayan puesto en contexto la situación, y de que hayan tomado en cuenta sus puntos de vista y los de los otros, les pedimos elaborar un escrito reflexivo. En **Agregar**, seleccionamos la opción **Página o Tarea**, y solicitamos que en su ejercicio escrito asuman una posición crítica sobre las implicaciones de los medios de comunicación en el desarrollo de los diferentes contextos.

Este ejemplo está inspirado en el estándar básico de competencias sobre medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, usado en el área de Lenguaje en los grados décimo y undécimo: "interpreto en forma crítica la información difundida por los medios de comunicación masiva²".

². Estándares Básicos de Competencias, lenguaje. (2016). Ministerio de Educación Nacional, Colombia. Pág. 41 Disponible en: http://cms.mineducacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-340021_recurso_1.pdf?binary_rand=1223

Otras Herramientas digitales

Podemos explorar otros recursos útiles para la planeación y organización virtual de nuestras clases:



+ Trello

(<https://trello.com/>)

Ofrece una serie de tableros que permiten, de forma muy intuitiva, organizar y distribuir tareas a partir de múltiples herramientas de fácil acceso.

+ Edmodo

(<https://new.edmodo.com/?go2url=%2Fhc%2Fes>)

Es una plataforma cuyo espacio virtual permite construir canales de interacción con una interfaz amigable y un ambiente dirigido a maestros y sus clases.

+ Blackboard

(<https://www.blackboard.com/>)

Es una plataforma que ofrece soluciones, recursos y herramientas educativas para consolidar ambientes de aprendizaje. Es posible usarla en línea o descargarla al computador.



La educación
es de todos

Mineducación

aprender
digital

parque
explora

Diseño y contenido

70EI
1949 - 2019

Convenio CO1.PCCNTR.1429841
suscrito entre el MEN y la OEI