



Recomendaciones UMC para el trabajo académico on-line



UMC
UNIVERSIDAD
MIGUEL DE CERVANTES
VICERRECTORÍA ACADÉMICA



CENTRO DE ESTUDIOS
EN EDUCACIÓN

Recomendaciones UMC para el trabajo académico on-line
Vicerrectoría Académica
Centro de Estudios en Educación
Universidad Miguel de Cervantes
Julio 2020

Material elaborado por:

Luis Venegas Ramos
Centro de Estudios en Educación
UMC

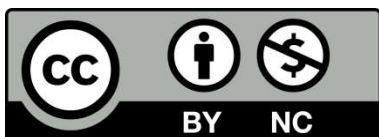
Edición:

Adrián Pereira – Vicerrector Académico UMC
Camila Briceño – Dirección de Docencia UMC
Martina Gómez – Dirección de Docencia UMC

Dirección Postal:

Mac Iver 370, Piso 9, Santiago de Chile.

© DPI – UMC



Este recurso está bajo Licencia Creative Commons de Reconocimiento-NoComercial-4.0 Internacional: Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales. Permitida su reproducción total o parcial indicando fuente.

¿Cómo citar este recurso?

Venegas-Ramos, L (2020). *Recomendaciones UMC para el trabajo académico on-line*. Santiago de Chile: Universidad Miguel de Cervantes, Vicerrectoría Académica - Centro de Estudios en Educación.

I. INTRODUCCIÓN

La Universidad Miguel de Cervantes, comprometida con la educación de sus estudiantes, y enfocada en los procesos de calidad que sustentan los procesos de enseñanza y de aprendizaje, en el marco de la Pandemia COVID-19 y de acuerdo a las indicaciones ministeriales y a las definiciones orientadas a la protección de la salud de sus docentes y estudiantes, ha desarrollado una serie de acciones en el primer semestre, que se extienden al menos al comienzo del segundo semestre, vinculadas a la disposición de mecanismos de educación a distancia con apoyo virtual, mediante la plataforma G-Suite de la UMC, y en particular con el uso de Google Classroom y Meet, ambas herramientas de dicha plataforma.

Durante el primer semestre 2020, la implementación de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), expresados en aulas virtuales de cada una de las asignaturas que dicta la UMC, fueron acompañados de recomendaciones iniciales para la organización del trabajo a distancia, así como de orientaciones para un plan de clases virtuales. La evaluación del trabajo realizado, y el levantamiento de Buenas Prácticas realizado por la Dirección de Postgrado e Investigación y el Centro de Estudios en Educación para el primer Webinar Docente de la UMC, permitieron sistematizar aprendizajes que se expresan en nuevas recomendaciones, para la preparación de las clases, para la comunicación con los estudiantes, para la implementación de metodologías activo-participativas y para el trabajo colaborativo en el aula.

Dichos aprendizajes, han sido esquematizados en el presente material que entrega nuevas recomendaciones al cuerpo docente de la UMC en esta segunda etapa de educación a distancia, que debe consolidar los aprendizajes del primer semestre, a la vez que evitar reiterar los posibles equívocos de un proceso en un contexto de emergencia.

La Universidad Miguel de Cervantes, reconoce el aporte permanente de sus docentes, su calidad, pero por sobre todo su compromiso y entrega a nuestros estudiantes, por lo que muchas de las ideas aquí indicadas, surge justamente de la labor desarrollada por los docentes, y se pone a disposición de la comunidad, para que ellos permitan el desarrollo de procesos de aprendizajes colectivos, de equipos docentes, de las escuelas e institucional.

Adrián Pereira Santana
Vicerrector Académico

II. INDICACIONES GENERALES SOBRE EL USO DE ESTE DOCUMENTO

Los principios que sustentan este proceso de reorganización curricular como respuesta al contexto sanitario provocado por el COVID 19, en el marco establecido del modelo educativo de la Universidad Miguel de Cervantes, propone un rol activo de sus agentes y en la formación de profesionales con sólidos conocimientos y habilidades, que permitan neutralizar o disminuir restricciones estructurales, temporales y/o territoriales.

Su concreción se realiza mediante aulas virtuales que se posicionan en el mundo educativo como gestoras de comunidades en el contexto del aprendizaje online y promotoras de acceso al conocimiento de manera organizada, flexible y conectada. En este sentido, para la UMC el aprendizaje a distancia y la educación online se conciben como modalidades formativas que utilizan herramientas tecnológicas y de comunicación para responder de forma pertinente a las demandas educativas y de acceso al conocimiento de los estudiantes.

De esta manera y en consideración a los requerimientos específicos que implica esta modalidad, el sistema de educación a distancia-online para pregrado en la UMC presenta las siguientes características:

- La plataforma de aprendizaje se considera como un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, basado en el apoyo y la organización tutorial para el fomento del aprendizaje autónomo, en donde el docente aparece como un facilitador, guía y con una acción orientadora que contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Utiliza el diseño instruccional como medio estratégico para la arquitectura de los programas (planificación, implementación, creación, desarrollo y evaluación de recursos materiales y actividades educativas, con apoyo e- learning a través de las herramientas de *Google Suite*).
- El docente en el proceso de educación a distancia cumple un rol fundamental en cuanto al seguimiento de los estudiantes, por ello es el docente en un primer momento, el encargado de dar a conocer las necesidades emocionales y afectivas de los alumnos, con el fin de poder entregar las herramientas y los recursos disponibles que tiene la universidad destinados al apoyo estudiantil.

- El uso de metodologías activas y participativas se vuelven primordiales en la virtualidad. En ellas, el docente asume cada vez más el rol de monitor o guía en la construcción colectiva del conocimiento de manera autónoma y significativa por parte de los estudiantes, estando en coherencia con el modelo educativo UMC. Así, estas metodologías en espacios virtuales contribuyen a crear espacios de aprendizaje dialógico donde los participantes (estudiantes) se hacen protagonistas y responsables de su aprendizaje y el de los demás, colaboran solidariamente, reflexionan respetuosamente y se ayudan en la búsqueda de las respuestas a los asuntos planteados por el profesor, quien monitorea el trabajo grupal.
- Y por último, es importante transmitir la importancia de mantener el diseño curricular de los programas académicos en cuanto a las horas pedagógicas y a los calendarios académicos. Es fundamental que en la educación a distancia y online, los docentes puedan dar lugar a la flexibilidad, al diálogo y la disposición dentro del aula, pero también responder a sus estudiantes con un especial compromiso, sin perder de vista las situaciones y dificultades por las que puedan estar pasando éstos, haciendo su mayor esfuerzo y siendo responsables con la planificación, didáctica y evaluación de cada asignatura, adaptándose a la nueva modalidad y complementando los diferentes recursos y actividades virtuales que permitan acompañar el proceso formativo, manteniendo la estructura definida por la UMC en su modelo educativo.

Con todo ello, el presente material se dispone a los docentes de la UMC mediante una serie de recomendaciones vinculadas a los siguientes aspectos: i) organización de la interfaz, ii) organización del tiempo, iii) uso de metodologías activo-participativas, iv) didáctica, v) comunicación efectiva, y vi) e-evaluación.

Cabe destacar, que en ningún caso las recomendaciones acá propuestas son de ejercicio obligatorio, pues desde el sello humanista de la UMC, se considera fundamental la libertad de cátedra de cada profesor y profesora de esta institución.

Camila Briceño - Martina Gómez
Dirección de Docencia UMC

III. ANTECEDENTES GENERALES SOBRE LA DOCENCIA ONLINE

La docencia online implica –entre tantas otras posibilidades– el desarrollo del quehacer educativo en un entorno virtual de aprendizaje (EVA), el cual se constituye como un espacio de comunicación bidireccional, que de acuerdo a Rodríguez y Barragán (2017, p. 9) hace posible:






“la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en un marco de interacción dinámica, a través de contenidos culturalmente seleccionados y elaborados y actividades interactivas para realizar de manera colaborativa, utilizando diversas herramientas informáticas soportadas por el medio tecnológico, lo que facilita la gestión del conocimiento, la motivación, el interés, el autocontrol y la formación de sentimientos que contribuyen al desarrollo personal”

Es preciso señalar en este sentido, que *Google Classroom* se presenta como una herramienta – y un entorno virtual de aprendizaje–, ágil y fácil de utilizar para la gestión de los procesos educativos, que permite crear clases, asignar tareas, calificar, enviar comentarios y tener acceso a todo el proceso educativo en un solo lugar (Goitía, 2020). Sin embargo, es en este tipo de espacios donde se pone en juego el rol del docente, mediante la habilidad tutorial y las posibilidades de dominio que tenga sobre las herramientas tecnológicas de carácter educativo.

Martínez y Ávila (2014) señalan al respecto, que el rol del docente en un EVA es el de mediador o intermediario entre los contenidos de una asignatura, unidad o temática, los recursos y herramientas web y la actividad cognitiva – constructiva de los estudiantes, para que puedan asimilar la nueva información a sus propios esquemas mentales.

Para Navarro, Morales y Carbo (2016) en tanto, el rol que desempeñe el profesor o tutor en un ambiente virtual de aprendizaje será primordial para dar garantía de la calidad, eficiencia y eficacia del proceso formativo apoyado en recursos web; y es por ello que resaltan la propuesta de Cabero-Almenara (2015, Cit. en Navarro et al., 2016, p.p. 20-21), sobre las funciones esenciales que debe cumplir un docente virtual:

Tabla 1. Funciones y acciones del docente virtual.

FUNCIÓN	ACCIONES
<p>TÉCNICA</p> 	<p>Asegurarse de que los alumnos comprendan el funcionamiento técnico del entorno virtual de formación. Organizar y gestionar los grupos de aprendizaje que forme para el trabajo en la red. Ingresar, modificar, actualizar y eliminar los materiales al entorno formativo. Orientar al alumno sobre la parte operativa del entorno virtual, donde pueda bajarse los materiales y ficheros necesarios para los diferentes formatos de información que se presenten en el programa. Estar constantemente en contacto con el administrador del sistema, etc.</p>
<p>ORGANIZATIVA</p> 	<p>Organizar el interfaz del EVA de acuerdo al programa que se esté utilizando. Establecer el cronograma del curso, tanto de forma global (inicio y fin) como específica (fechas de entrega de las diferentes actividades). Explicar las normas de funcionamiento dentro del entorno: criterios de evaluación, exigencias o nivel de participación requerido. Presentar las normas de funcionamiento para establecer contactos con el profesor-tutor. Organizar el trabajo en grupo y facilitar la coordinación entre los miembros.</p>
<p>ACADÉMICA</p> 	<p>Diseñar actividades de aprendizaje de acuerdo a un diagnóstico previo. Diseñar actividades para facilitar la comprensión de la información y su transferencia. Supervisar el progreso de los estudiantes y revisar las actividades realizadas. Revisar y responder a los trabajos de los estudiantes, realizando seguimiento para asegurarse de que los alumnos están alcanzando el nivel adecuado. Formular preguntas para evaluar los conocimientos que poseen los estudiantes y descubrir las posibles inconsistencias y errores que vayan teniendo. Articular en los debates en grupos los aportes de los estudiantes (foros). Resolver las posibles dudas surgidas de la lectura de los materiales didácticos o en la realización de las actividades. Hacer valoraciones generales e individuales de las actividades realizadas. Informar de los resultados alcanzados, etc.</p>
<p>ORIENTADORA</p> 	<p>Compartir información, extender, clarificar y explicar los contenidos presentados. Facilitar técnicas de trabajo intelectual para el estudio participativo en red. Dar recomendaciones públicas y privadas sobre el trabajo y la calidad del trabajo que se está desarrollando en red. Asegurarse de que los alumnos trabajan a un ritmo adecuado. Motivar a los estudiantes para el desarrollo y cumplimiento del trabajo. Informar periódicamente a los estudiantes sobre su progreso, y facilitarle estrategias de mejora. Ser guía y orientador del estudiante, en el proceso de enseñanza aprendizaje online. Adaptar los recursos y materiales a las características y conocimientos previos de los estudiantes, etc.</p>
<p>SOCIAL</p> 	<p>Dar la bienvenida e integrar a los estudiantes que participan en el curso en red. Promover la creación de grupos de trabajo. Motivar permanentemente a los estudiantes para que mejoren su desempeño. Introducir el tema de debate y relacionarlo con los anteriores.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de Cabero-Almenara (2015, Cit. en Navarro et al., 2916, p.p. 20-21)


Estas funciones se presentan como ejes centrales de la acción tutorial docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje online, a las que se suma el rol que cumple la evaluación en la formación mediante EVA, la cual “obliga a una planificación y ejecución minuciosa y el análisis atento de cada uno de sus elementos [ya que] cada evaluación conlleva una retroalimentación” (Vilanova y Lezcano, 2016, p.936).

Las autoras en este sentido hacen hincapié en el vínculo indisoluble que existe entre la evaluación y la interactividad, ya que desde el momento en que las evaluaciones son interactivas, implican retroalimentación para y con los estudiantes, a modo de andamiaje de sus avances y progresos, tal como ocurre con las evaluaciones formativas (Vilanova y Lezcano, 2016). En función de aquello, Santacruz (2020) señala que la evaluación de las actividades formativas en los EVA conlleva a desarrollar estrategias adaptada a las características del entorno virtual y de los estudiantes, en donde (p. 40):

- Generalmente la evaluación de los EVA conlleva un proceso continuo de seguimiento de actividades planificadas con antelación o durante el curso por el profesor.
- El proceso de formación y aprendizaje se basa en parte, a través de actividades y trabajos tanto individuales como de los grupos de trabajo de los alumnos.
- La evaluación desde los EVA, puede ser necesaria para la acreditación final del estudiante una prueba final presencial, tanto como, la exposición de un trabajo apoyándose de medios audiovisuales, videoconferencias, entrega de trabajos o proyectos finales, etc.

Por lo anterior, se puede señalar que las acciones referidas a la función evaluadora del docente en entornos virtuales son las siguientes (ver tabla 2):

Tabla 2. Funciones y acciones del docente virtual en el ámbito evaluativo.

FUNCIÓN	ACCIONES
<p>EVALUADORA</p> 	<p>Explicar por unidad (u objeto de aprendizaje en lenguaje virtual), el modo en que se realizará el proceso evaluativo considerando acciones diagnósticas, procesuales y sumativas según correspondan.</p> <p>Asegurarse de que los alumnos comprendan el funcionamiento del procedimiento, los instrumentos implicados y sus instrucciones.</p> <p>Para cada trabajo práctico (o de desarrollo) elaborar pautas de evaluación (lista de cotejo, escalas de apreciación, rúbricas) las cuales deben ser conocidas por los estudiantes desde el principio de la aplicación del procedimiento.</p> <p>Generar experiencias de evaluación que permitan al estudiante implicarse en niveles taxonómicos superiores, tanto en trabajos de desarrollo, pruebas objetivas y quiz.</p> <p>Ingresar, modificar, actualizar y eliminar los materiales de evaluación al entorno formativo.</p> <p>Orientar al alumno sobre la parte operativa-evaluativa del entorno virtual, donde pueda bajarse los materiales y ficheros necesarios para los diferentes procesos de evaluación y la respectiva subida del trabajo realizado.</p> <p>Retroalimentar el desarrollo y producto del trabajo realizado por los estudiantes utilizando videoconferencias y mensajes personalizados mediante el entorno virtual.</p>

Fuente: Elaboración Propia.

A modo de cierre y rescatando la propuesta de Vilanova y Lezcano (2016, p.p. 936-937) es preciso señalar que:

“Para identificar el avance de los procesos cognitivos e interactivos en entornos virtuales de aprendizaje, es necesario contar con una estrategia flexible de evaluación, así como una serie de herramientas que permitan detectar cambios en la complejidad de las construcciones de conocimientos por parte de los estudiantes [...] En este contexto la estrategia e instrumentos de evaluación de aprendizaje asumen particular relevancia como facilitadores de la interacción entre quienes participan. Ejemplo de ello son los foros, los e-portfolios y las rúbricas, entre otros”.

A continuación, se presentan una serie de recomendaciones que el Centro de Estudios en Educación (CESE) de la Universidad Miguel de Cervantes, entrega a sus docentes. Para ello se recuerda que cada recomendación estará asociada a una función del docente en entorno virtuales de aprendizaje, las cuales reconocerán a partir de la siguiente simbología:

FUNCIÓN TÉCNICA



FUNCIÓN ORGANIZATIVA



FUNCIÓN ACADÉMICA



FUNCIÓN ORIENTADORA



FUNCIÓN SOCIAL



FUNCIÓN EVALUADORA



IV. RECOMENDACIONES UMC PARA EL TRABAJO ACADÉMICO ONLINE

4.1 RECOMENDACIONES RELATIVAS A LA ORGANIZACIÓN DEL ENTORNO VIRTUAL

La Interfaz corresponde a la zona de comunicación entre los estudiantes y el EVA permitiendo una conexión física y funcional respecto del objetivo de una asignatura. Por tanto, la **Organización de la Interfaz de un EVA** implica un aspecto técnico necesario a tener en cuenta por parte de los docentes.

En relación a ello, Del Moral y Villalustre (2005) señalan que es ineludible atender a un conjunto de indicadores que faciliten la interpretación y asimilación de los contenidos didácticos por parte de los aprendices, los que a su vez garanticen la calidad del escenario instructivo, más específicamente, de su interfaz gráfico. Por lo anterior, las autoras ofrecen las siguientes recomendaciones en función de calidad de una interfaz:



- Crear un EVA que favorezca y propicie el desarrollo cognitivo, mediante la elaboración de un escenario formativo centrado en el aprendiz.



- Ofrecer un mapa de navegación intuitivo que facilite y propicie la interacción del aprendiz con el material didáctico.



- Resulta muy útil introducir en el entorno virtual de aprendizaje un árbol de contenidos (o bien un mapa conceptual) a través del cual los estudiantes puedan analizar la información presentada en la asignatura o en cada unidad.
- Generar contenidos adaptables no sólo a las características individuales del estilo de aprendizaje de los discentes, sino también a las exigencias técnicas de la Red.
- No abusar de imágenes, documentos textuales o sonoros excesivamente voluminosos, etc., porque ralentizan su presentación y pueden caer en la categoría de monótonos y no beneficiar el uso del EVA por parte de los estudiantes.

“tan importante es la calidad de la información que se presenta en el entorno virtual de aprendizaje como la forma de organizarla y de presentarla. El propio formato visual del sistema será el que propicie la interacción del aprendiz con dicho entorno, el cual condicionará en gran medida el que éste capte y posteriormente asimile aquella información que le resulte más atractiva visualmente” (Del Moral y Villalustre, 2005, p. 3).

Figura 1. Ejemplo de interfaz organizada según programa

The screenshot displays a course management interface with a top navigation bar containing 'Novedades', 'Trabajo en clase' (highlighted), 'Personas', and 'Calificaciones'. Below the navigation bar is a search bar with the text 'Todos los temas'. A blue '+ Crear' button is positioned to the left of the search bar. To the right of the search bar are three icons: 'Meet', 'Calendario de Google', and 'Carpeta de la clase en Drive'. The main content area is organized into sections:

- Documentos de Interés**: A section header with a vertical ellipsis menu icon to its right. Below it are two document entries:
 - Programa de Asignatura (Publicado: 16 mar.)
 - Tips para la escritura en foros y textos breves (Publicado: 19 mar.)
- UNIDAD I: Ética, conceptos y alcances.**: A section header with a vertical ellipsis menu icon to its right. Below it are five entries:
 - Lectura Semana del 16 al 20 de marzo 2020 (Publicado: 19 mar.)
 - Vídeo de la Semana del 16 al 20 de marzo d... (Publicado: 19 mar.)
 - Foro 1 (semana del 16 al 20 de marzo de... 3 (Fecha de entrega: 19 mar, 21...)
 - Tarea con puntaje (semana del 23 al 27 de m... (Fecha de entrega: 26 mar, 21...)
 - Cuestionario con Puntaje (26 de marzo 2020) (Fecha de entrega: 26 mar, 21...)
- UNIDAD II: La ética en tiempos de globalización.**: A section header with a vertical ellipsis menu icon to its right. Below it is one entry:
 - Foro MET 3 (Editado: 6 abr.)
- UNIDAD III: Ética cívica, Democracia y Derech...**: A section header with a vertical ellipsis menu icon to its right. Below it is a message: 'Los alumnos solo pueden ver temas que incluyan publicaciones'.
- Unidad 4: Taller Final**: A section header with a vertical ellipsis menu icon to its right. Below it is a message: 'Los alumnos solo pueden ver temas que incluyan publicaciones'.

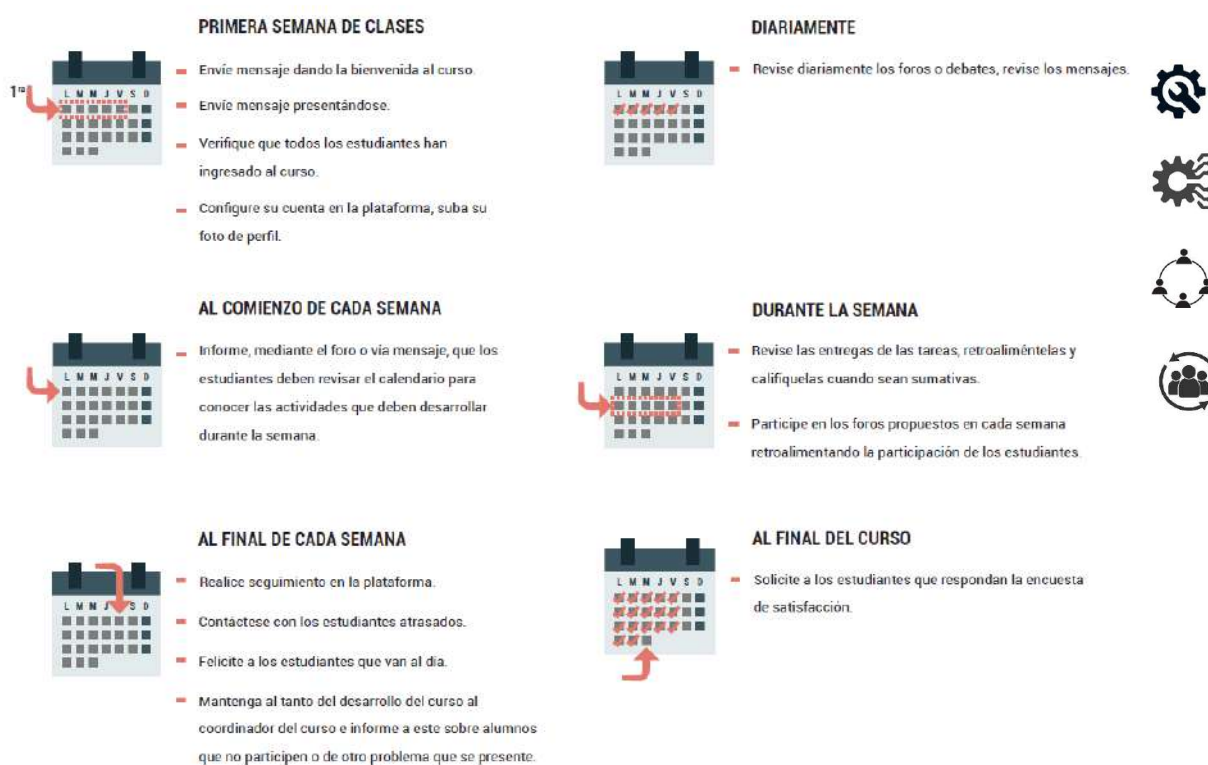
Fuente: Elaboración propia

4.2 RECOMENDACIONES RELATIVAS A LA ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

En cuanto a la organización del tiempo, se ha considerado revisar la propuesta que realiza la División de Educación Superior del MINEDUC, sobre las buenas que ha de tener un docente en línea. En este sentido se recogen dos aspectos clave **Organización del Tiempo Calendario** y **Organización de una Clase Online**.

El primer aspecto hace alusión a las comunicaciones que el docente debe tener con los estudiantes durante el desarrollo de un curso, y el segundo, a cómo abordar la dictación de clases en un entorno virtual mediante video conferencia (antes, durante, después).

Figura 2. Organización del Tiempo Calendario



Fuente: MINEDUC (2020)

Respecto de esta propuesta, y para el caso de la UMC, es relevante atender a las recomendaciones de organización del tiempo calendario referidos a la primera semana de clases, durante la semana y al final del curso. Lo anterior es a propósito de que la UMC ha definido que las clases se realizan en el horario habitual de una clase presencial, lo que no limita a los docentes a seguir el resto de las sugerencias en caso de que así lo deseen.

Respecto del desarrollo de una **clase online sincrónica**, es importante tener presente que para su concreción son necesarias una serie de acciones antes, durante y después de la exposición del docente, tal como propone el MINEDUC (2020) en su guía de buenas prácticas.

Figura 3. Orientaciones para una sesión de videoconferencia.

ANTES:

Planifique la sesión (cree la presentación y material que utilizará de apoyo).
 Envíe un mensaje por la plataforma a los estudiantes recordándole la fecha, hora y la sala de la sesión.
 Conéctese 15 minutos antes para verificar el audio y cargar el archivo que compartirá.

DURANTE:

Salude a los estudiantes a medida que ingresen a la plataforma. Sea puntual en su ingreso.
 Recuerde que, si la plataforma lo permite, y previo acuerdo con los estudiantes, puede grabar la sesión.
 Recuérdeles a los estudiantes que deben mantener el micrófono apagado, a menos que quieran participar de la clase. Si quieren compartir algo que lo hagan por el chat, etc.
 Respete los silencios y motive la participación mediante el micrófono y el chat.

DESPUES:

Cierre la sesión con una pregunta detonadora u otro método.
 Despidase de los estudiantes.
 Comente a los estudiantes dónde quedará disponible la grabación.
 Detenga la grabación.
 Cierre la sesión cuando el último estudiante se retire de la sala.
 Si su plataforma lo permite, deje disponible la grabación a los estudiantes.



Fuente: MINEDUC (2020).

Sin embargo, es preciso señalar, que desde la UMC se recomienda realizar videoconferencia en una parte de la clase completa, con el propósito de no saturar el recurso y permitir otras actividades durante el espacio. Para ello se sugiere el uso de **Itinerarios Explícitos** descritos en el entorno virtual, ya sea en la clase, material de clase, o en el apartado que el docente haya creado.

Figura 4. Ejemplo de Itinerario Explícito

Clase 5 - Video sobre Investigación Educativa en Chile
 Luis Alberto Venegas Ramos · 16 abr. (Editado: 23:44)

Estimadas
 Hoy se trabajará a partir del video que se les entrega más abajo. Se adjunta además el ppt utilizado por la Dra. Perines para que puedan revisar y así tener un breve debate.
 El itinerario de esta clase será la siguiente:

19:10 Informar si está presente o no en el chat de este mismo material.
 19:15 Lectura PPT
 19:30 Ver video (link)
 19:50 Recreo

20:00 Debate - Ingreso a Meet

Entre 19:10 y 19:50 estaré en este recurso material por si surgen dudas.

Haylen Perines Seminario DP...
<https://vimeo.com/388486111>



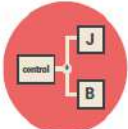

Diapositivas de Haylen Perin...
 PDF



Fuente: Elaboración Propia

En cuanto a los **Tiempos de Actividades Evaluativas**, el MINEDUC establece una serie de recomendaciones basadas en el texto *“Thwarting online exam cheating without proctor supervision”* de Cluskey, Ehlen y Raiborn escrito en 2011, en el cual se señalan conductas poco éticas de los estudiantes ante pruebas objetivas (alternativas) y las posibles soluciones por parte del docente, cuando no se tiene un sistema informático de evaluación a distancia o *proctoring*, dado sus altos costos y la falta de garantía absoluta de que el proceso de evaluación sea íntegro (MINEDUC, 2020 b)¹.

Tabla 3. Orientaciones relativas al tiempo de pruebas objetivas online

 <p>Los estudiantes tienen un buscador web en otra ventana y buscan las respuestas mientras dan el examen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No otorgue tiempo excesivo a los estudiantes. El examen debiese ser desarrollado de modo que solo los estudiantes que conozcan las respuestas, sin consultar en línea las respuestas, dispongan del tiempo suficiente para contestarlo. • Si las preguntas son liberadas de manera paulatina, no permita que alumnos puedan leer el examen completo y puedan buscar las respuestas.
 <p>Los estudiantes copian durante el examen y luego lo distribuyen entre ellos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No mantenga exámenes disponibles o abiertos por periodos extensos de modo de que los estudiantes puedan buscar las respuestas en línea antes de tomar el examen. • En la medida de lo posible, realice las preguntas del examen una a la vez.
 <p>Los estudiantes tienen sus notas abiertas en otra ventana y pueden buscar las respuestas usando "ctrl+f" o "ctrl+b".</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sea más estricto con el tiempo asignado. Mantenga el examen disponible para los alumnos el tiempo justo para que los alumnos que conocen las respuestas puedan contestarlo.
 <p>Estudiantes obtienen las respuestas a los exámenes antes de tomarlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No publique respuestas del examen hasta después de que todos los alumnos hayan culminado el examen.

Fuente: a partir de MINEDUC (2020 b), p.p. 3-4.

¹ Si desea consultar el documento completo puede visitar <https://educacionsuperior.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/49/2020/04/Guia-evaluaciones-a-distancia-sin-proctorios.pdf>

Cabe destacar que, en relación a la disposición y entrega en plataforma de trabajos prácticos, talleres, ensayos, etc., es recomendable liberar los trabajos considerando un tiempo prudente entre la explicación del docente y la entrega, la cual incluso en *Google Classroom* puede programar al horario que desee.

4.3 RECOMENDACIONES RELATIVAS AL USO DE METODOLOGÍAS ACTIVO-PARTICIPATIVAS

Los programas de asignatura reflejan la planificación de una actividad curricular en el marco del plan de estudios e integran actividades teóricas y prácticas de acuerdo a las metodologías de enseñanza (activo-participativas) que promueve la UMC. Por su parte, los programas de asignatura contienen una serie definida de unidades (u objetos de aprendizaje) que corresponden a las distintas fases de trabajo personal y guiado de los estudiantes, e incorporan contenidos, ejercicios y elementos de evaluación.

Es por ello que cobra gran relevancia, que tanto las evaluaciones como las actividades y experiencias prácticas de los estudiantes en su proceso formativo, entendidas como recursos de aprendizaje, respondan a las **Metodologías Activo-Participativas** que promueve la UMC, con la finalidad de generar un proceso constructivo, dinámico y significativo.

En base a lo anterior, se recomienda a continuación el modo en que se pueden aplicar estas metodologías en relación a las distintas experiencias de aprendizaje de los estudiantes respecto de las unidades de asignatura:

Tabla 4. Metodologías activo-participativas y experiencias de aprendizaje online.

	METODOLOGÍAS	EXPERIENCIAS EN LAS QUE SE PUEDE APLICAR
	Clase Magistral.	<ul style="list-style-type: none"> - Inicio de programa y/o unidades (objetos de aprendizaje). - Video motivacional para Foros de Discusión.
	Enseñanza Basada en Preguntas.	<ul style="list-style-type: none"> - Foros de Discusión. - Guías Prácticas. - Trabajos Prácticos.
	Aprendizaje Basado en Problemas.	<ul style="list-style-type: none"> - Foros de Discusión. - Guías Prácticas. - Trabajos Prácticos. - Pruebas objetivas / aplicativas (solemnes). - Quiz
	Discusiones Guiadas	<ul style="list-style-type: none"> - Foros de Discusión.

Estudio de Caso	<ul style="list-style-type: none"> - Foros de Discusión (a nivel de análisis). - Trabajos Prácticos (a nivel de aplicación). - Pruebas objetivo / aplicativas /solemnes (a nivel de análisis). - Quiz (a nivel de análisis). - Exámenes Semestrales (a nivel de análisis).
Debate	- Foros de Discusión.
Taller	- Guías Prácticas.
Flipped Classroom (clase invertida)	- Objeto de Aprendizaje completo (unidad).
Aprendizaje Basado en Equipos	<ul style="list-style-type: none"> - Foros de Discusión. - Trabajos Prácticos.

Fuente: DPI-UMC (2019, p. 3)

Adicionalmente, el *Flipped Classroom* puede incluir varias de las metodologías activo-participativas en las distintas fases que lo componen, teniendo la capacidad de cubrir el total de una unidad y/o temática de unidad, ya que cada metodología es aplicable semana a semana, procurando que la clase magistral se ubique al final de acuerdo a las fases de esta metodología.

Tabla 5. Flipped Classroom aplicado al aula virtual.

	FASE	METODOLOGÍA ACTIVO-PARTICIPATIVA
	Fase 1	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza Basada en Preguntas - Aprendizaje Basado en Problemas - Estudio de Caso
	Fase 2	<ul style="list-style-type: none"> - Estudio de Caso - Aprendizaje Basado en Equipos
	Fase 3	<ul style="list-style-type: none"> - Discusiones Guiadas - Estudio de Caso - Aprendizaje Basado en Equipos
	Fase 4	- Clase Magistral





Fuente: Elaboración Propia

4.4 RECOMENDACIONES RELATIVAS A LA DIDÁCTICA

Delgado y Solano (2015, p. 4, Cit. a De la Torre, 2005), indican que la **Didáctica** se define como “la técnica que se emplea para manejar, de la manera más eficiente y sistemática, el proceso de enseñanza-aprendizaje”, cuyos componentes corresponden a la interacción docente-estudiante, los contenidos, los contextos de aprendizaje y las estrategias de enseñanza que se utilizarán en el proceso formativo.

En este sentido, las estrategias de enseñanza corresponden a una serie de apoyos brindados por el docente para que los estudiantes procesen de mejor manera la información que reciben de la cátedra y de las informaciones que obtienen en la web, estrategias que se pueden apoyar por una serie de herramientas anexas que dinamizan la experiencia (ver tabla 7). Así, las autoras proponen una clasificación de tres tipos de estrategias de enseñanza aplicadas a los EVA: i) Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza, ii) Estrategias para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración, y iii) Estrategias centradas en el trabajo colaborativo.







Tabla 6. Estrategias didácticas aplicadas a los EVA

TIPO DE ESTRATEGIA	TÉCNICAS	
Centrada en la individualización de la enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> - Recuperación de información - Trabajo con materiales multimedia interactivos - Tutorías y ayudantías virtuales - Actividades de pensamiento crítico y creatividad - E-Portafolio 	
Para la enseñanza en grupo y centradas en la presentación de información	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición digital - Simposio, mesa redonda o panel - Entrevista o consulta pública - Tutoría pública 	
Centradas en el trabajo colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en parejas - Lluvia y rueda de ideas - Votación y Valoración de decisiones - Debate y foro virtual - Subgrupos de discusión - Controversia estructurada - Grupos de investigación con retroalimentación - Juegos de rol - Estudio de casos - Glosarios colaborativos 	 

Fuente: Elaboración propia a partir de Delgado y Solano (2015)

Para conocer las características de cada una de estas técnicas puede revisar el siguiente link:
<http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1538/estrategias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tabla 7. Herramientas anexas para dinamizar las estrategias docentes en un EVA

HERRAMIENTA	DETALLE	
	<p>Jamboard es una pizarra digital que permite incluso a los equipos más aislados esbozar ideas y guardarlas en la nube para poder acceder a ellas desde cualquier dispositivo.</p> <p>Links de interés:</p> <p> https://www.youtube.com/watch?v=wURmHGkLrPs https://www.youtube.com/watch?v=JS9mx4_xJuM</p>	 
	<p>Kahoot es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en app o versión web). Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.</p>	

Link de interés:

 https://www.youtube.com/watch?v=N6W_XfRNQxw&t=753s



Mentimeter es una aplicación web para interactuar y hacer participar a una audiencia. La aplicación permite lanzar diferentes formatos de participación a un público, una clase de alumnos o en una reunión. Los participantes responden mediante los teléfonos móviles, tablets o pc's y finalmente los resultados se pueden ver en la pantalla en tiempo real.

Link de interés:

 <https://www.youtube.com/watch?v=8sDWtxRcbJU>



Canva es una herramienta realmente espectacular para diseñar y crear piezas gráficas para contenido web de todo tipo. Con Canva se pueden crear carteles, posters, infografías, documentos, tarjetas de visita, covers de Facebook, gráficos, etc. de forma muy sencilla.

Link de interés: <https://www.canva.com/>



Un screencast o videografía es una grabación digital de la salida por pantalla de la computadora, que a veces contiene narración de audio. El uso de un screencast puede permitir realizar videos explicativos para los estudiantes, o bien, para que los estudiantes realicen grabaciones y las suban al aula virtual.

Link de interés:

 <https://www.youtube.com/watch?v=lovmiTzXPes>

Fuente: Elaboración propia

4.5 RECOMENDACIONES RELATIVAS A LA COMUNICACIÓN EFECTIVA

La comunicación en un entorno virtual según Morales (2010, p. 110) “es un aspecto clave que definirá el buen desarrollo de las actividades [donde] el docente debe lograr ser lo más cortés y claro posible, y debe propiciar un ambiente de confianza en el que los estudiantes realicen consultas que se deben solventar de la manera más concreta y puntual”. En este sentido, se puede señalar que la efectividad de la comunicación en los EVA, van en dos líneas: Interacción textual/verbal con los estudiantes y Presentaciones efectivas de contenidos.

La interacción textual/verbal con los estudiantes, implicaría las formas en que atendemos sus consultas (ya sea por correo electrónico y chats) y la manera en que retroalimentamos sus trabajos y participaciones en foros virtuales. Al respecto Quintero (2013) presenta las siguientes observaciones y recomendaciones:



- **Fomentar el diálogo:** nos brinda la posibilidad de construir ambientes de aprendizaje mediante un proceso de mediación en la cual los materiales educativos, la disposición del alumno, las herramientas tecnológicas y la comunicación efectiva hacen posible un aprendizaje significativo (p.124).



- **Asunción del nuevo rol docente:** el transmitir conocimientos ya no es una prioridad (...) y el desarrollo de habilidades genéricas y disciplinares debe ser el compromiso de los docentes que tenemos el reto de formar alumnos que no se conformen con obtener un buen resultado, si no que tengan la habilidad para aplicar sus conocimientos en forma pertinente en situaciones reales y con actitud al hacerlo (p.124).



- **Comunicación efectiva como base:** es importante destacar la efectividad de la comunicación desde el inicio, revisar de manera periódica si las indicaciones están correctamente redactadas, para que el estudiante esté debidamente informado de las actividades propuestas; estando siempre abiertos y disponibles para la resolución de dudas referentes, no solo a los contenidos del curso, sino que también al manejo de la plataforma virtual² (p. 125).

- **Retroalimentación efectiva:** es estimulante para el alumno conocer su progreso, pero también es importante hacerle ver sus áreas de oportunidad, señalarle en dónde se deben establecer acciones para fortalecer áreas de los contenidos en donde requiere más apoyo para favorecer el desarrollo o adquisición de habilidades. Lo anterior, ya sea resolviendo dudas utilizando ejemplos similares, recurriendo al texto de los contenidos en las lecturas o enlaces relevantes a páginas de internet, en fin; se trata de un proceso constante de comunicación en el que el papel del asesor se torna como mediador entre los recursos del aula y los alumnos (p. 125).


- **Efectividad en la comunicación visual:** las herramientas visuales juegan un papel preponderante en la comunicación escrita, el uso adecuado de formas, colores, subrayados, cuadros comparativos, imágenes, son herramientas esenciales para facilitar la comprensión en un ambiente virtual, en donde el sentido de la vista debe ser estimulado para captar la atención del alumno y comunicar ideas y generar reflexiones (p.125).

² Al respecto es preciso señalar que la UMC en un trabajo conjunto de la Vicerrectoría Académica, la Dirección de Asuntos Estudiantiles y Titulados, y el Centro de Estudios en Educación de la UMC, están desarrollando acciones de orientación a los estudiantes respecto del uso de plataforma Google Classroom y sobre recomendaciones para el trabajo virtual.

La **presentación efectiva de contenidos**, por su parte implicaría la habilidad de establecer propósitos de comunicación de temas y datos en tiempos relativamente breves, de manera que las videoconferencias puedan ser una parte de la clase virtual y no la clase virtual en sí misma. Esto es, aplicar la función del nuevo rol docente de manera consciente y comprometida con el eje central de la educación en la UMC, declarado en su modelo educativo: el estudiante.

Las recomendaciones alusivas a la presentación efectiva de contenidos apuntan a que se puedan dominar algunas de las siguientes modalidades de charlas, y que como docentes las puedan aplicar de acuerdo a sus necesidades y al contexto de aula virtual, tanto para efectos de exposición docente como para evaluaciones y presentaciones de los estudiantes.

Tabla 8. Tipos de charlas de comunicación efectivas

CHARLA	DETALLE
	<p>Un TED es una exposición de 18 minutos de duración que fuerza al emisor a ser concreto y convincente y a desarrollar en un tiempo extremadamente corto una idea poderosa encapsulada en una presentación llamativa.</p> <p>Links de interés:</p> <p>https://storage.ted.com/tedx/manuals/TEDx_Manual_del_Orador.pdf</p> <p> https://www.youtube.com/watch?v=d580t9IgREc</p>
	<p>Una Pecha Kucha es una presentación compuesta por 20 diapositivas que se presentan de manera automática. A cada diapositiva está programada para durar 20 segundos. Es decir, la presentación tendrá 6 minutos y 40 segundos de duración. Por lo tanto, se deben exponer ideas muy claras y de forma eficaz.</p> <p>Links de interés:</p> <p>https://pechakuchaenelaula.files.wordpress.com/2016/01/pechakucha-02.pdf</p> <p> https://www.youtube.com/watch?v=v8kgnh3mds</p>
	<p>Un Elevator Pitch es un discurso, breve y conciso, que tiene como objetivo presentar un proyecto, un producto o cualquier emprendimiento. Su misión es conseguir persuadir a la audiencia (inversores, clientes, superiores, etc.) en el tiempo que dura un viaje en ascensor: es decir, entre 45 segundos y 2 minutos.</p> <p>Links de interés:</p> <p> https://www.youtube.com/watch?v=uv357YzY7-k</p>
	<p>Ignite una charla ultrarrápida de 5 minutos exactos, apoyadas por 20 transparencias programadas para avanzar cada 15 segundos. Están presentadas por gente que tiene una idea, una historia o una visión, y el valor de subirse al escenario para compartirlo con su comunidad.</p> <p>Links de interés:</p> <p> https://www.youtube.com/watch?v=KaiDLdiTgVk</p>

Fuente: Elaboración propia

4.6 RECOMENDACIONES RELATIVAS A LA E-EVALUACIÓN

La e-evaluación es considerada como una serie de procesos que comprenden recursos sociales y tecnológicos que permiten a los estudiantes involucrarse de forma activa en el proceso de evaluación y, por tanto, en el de aprendizaje (Hernández, Muñoz, Gonzáles, 2018).

En este sentido, los principios de la evaluación no cambian en un entorno virtual de aprendizaje, dado que se sustentan en los mismos principios de validez, flexibilidad y equidad de la evaluación tradicional (presencial), pero que requiere a su vez mayores niveles de interactividad para favorecer tanto el seguimiento del progreso como la motivación del estudiante (Gallego-Arrufat, Gámiz-Sánchez y Gutiérrez-Santiuste, 2015).

La División de Educación Superior del Ministerio de Educación propone al respecto algunos mecanismos y actividades que, de acuerdo con las características de las estrategias didácticas activas, pueden desarrollarse de forma online a través de distintas herramientas y aplicaciones, esperando que el desarrollo de estos procedimientos provea una información valiosa al docente sobre el trabajo individual o grupal de los estudiantes, a partir de pautas y rúbricas diseñadas para tal fin (MINEDUC, 2020 c).

Tabla 9. Orientaciones MINEDUC para la evaluación a distancia

ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MECANISMOS PARA EVALUARLA ONLINE
Trabajo Colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de wikis de forma grupal. - Creación de mapas conceptuales. - Desarrollo asincrónico de materiales digitales en servicios de alojamiento en la nube. - Realización de lluvia de ideas a través de aplicaciones digitales. - Diseño colaborativo de blog o webs.
Método de Casos	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del contenido del caso a través de texto u otros recursos digitales. - Realización de sesiones sincrónicas preliminares en grupos de 5 estudiantes con aplicaciones de videoconferencia. - Realización de sesión plenaria compartiendo conclusiones grupales a través de herramientas asincrónicas (foro de discusión) para no diluir la conversación. - Presentación de resultados finales a través de distintos formatos (video, PPT, audio, texto).
Aprendizaje basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del problema a través de texto u otros recursos digitales. - Realización de lluvia de ideas a través de aplicaciones digitales. - Desarrollo de investigación individual a través de fuentes bibliográficas válidas (bibliotecas digitales, bancos de recursos, motores de búsqueda, etc.). - Levantamiento de información a través de aplicaciones de formularios o similares. - Puesta en común de la información por grupos con aplicaciones de videoconferencia. - Desarrollo de un producto con la solución del problema (variedad de formatos).



Aprendizaje basado en proyectos/desafíos

- Presentación de los requerimientos del proyecto/desafío a través de video, texto u otros recursos digitales.
- Distribución de tareas entre los grupos con un organizador de tareas online.
- Desarrollo de planificación grupal del proyecto con herramientas online de gestión de tareas y proyectos.
- Realización de lluvia de ideas a través de aplicaciones digitales.
- Desarrollo de productos intermedios de forma asincrónica en servicios de alojamiento en la nube.
- Elaboración de producto final en distintos formatos con aplicaciones online (video, PPT, informe, línea de tiempo, infografía, blog, revista digital, etc).

Fuente: MINEDUC (2020 c) p.p. 2-3.

Finalmente es preciso señalar que en coherencia con la Guía de Diseño Curricular de la Universidad Miguel de Cervantes (UMC, 2019), es recomendable tener presente la graduación taxonómica aplicada a los instrumentos de evaluación del área de postgrados, puesto que los programas dependientes de la Dirección de Postgrado e Investigación se ejecutan a distancia (principalmente).

Figura 5. Graduación taxonómica de instrumentos de evaluación en postgrado a distancia

RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
-Quiz -Pruebas Objetivas	-Quiz -Pruebas Objetivas	-Trabajos Prácticos -Pruebas Objetivas -Pautas -Escalas -Rúbricas	-Foros -Trabajos Prácticos -Pruebas Objetivas -Actividad de Graduación -Pautas -Escalas -Rúbricas	-Foros -Trabajos Prácticos -Actividad de Graduación -Pruebas Objetivas -Pautas -Escalas -Rúbricas	-Trabajos Prácticos -Actividad de Graduación -Pautas -Escalas -Rúbricas

Fuente: UMC (2019) p. 42



REFERENCIAS

- Del Moral, M. E. & Villalustre, L. (2005). Indicadores de Calidad para un interfaz gráfico centrado en el aprendiz. En *V Congreso Internacional Virtual de Educación* (7-27 de febrero de 2005). Recuperado desde <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/24463>
- Delgado, M., & Solano, A. (2015). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 9(2), 1-21. Recuperado desde <http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1538/estrategias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- DPI-UMC (2019). *Orientaciones para la Construcción de Recursos Instruccionales Online – UMC*. Documento interno de Postgrado – Universidad Miguel de Cervantes.
- Gallego-Arrufat, M. J.; Gámiz-Sánchez, V. y Gutiérrez-Santiuste, E. (2015). Tendencias en la evaluación del aprendizaje en cursos en línea masivos y abiertos. *Educación XXI*, 18(2), 77-96. <https://doi.org/10.5944/educXX1.12935>
- Goitia, J. M. G. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64-66. Recuperado desde <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/1246>
- Hernández, N., Muñoz, P., & González, M. (2018). La e-evaluación en el trabajo colaborativo en entornos virtuales: Análisis de la percepción de los estudiantes. *EduTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 65, 16-28. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.997>
- Morales, F. (2010). Papel del tutor virtual en la educación a distancia (UNED). *Calidad en la Educación Superior*, 1(2), 104-119. Recuperado desde <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5573316>
- Navarro, V., Morales, J., & Carbo, M.L. (2017). Diseño de aula virtual para la formación Blended Learning: Asignatura Desarrollo Humano y Calidad de vida. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia E Investigación*, 2(5), 18-25. <https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol2iss5.2017pp18-25>
- Martínez, L., & Ávila, Y. (2018). Papel del docente en los Entornos Virtuales de Aprendizaje. Open Journal Systems en: *Revista de Entrenamiento*, 1(2), 47-62. Recuperado desde <http://www.refcale.ulead.edu.ec/index.php/enrevista/article/view/2177>
- Quintero, E. (2013). La comunicación efectiva en los ambientes virtuales: un compromiso del asesor para integrar al alumno a los cursos en línea. *Revista Mexicana De Bachillerato A Distancia*, 5(10). <http://dx.doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2013.10.44232>

Rodríguez, M., & Barragán, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 1(2), 7-14. Recuperado desde <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6297476>

Santacruz, E. (2020). Evaluación de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje. En Rodríguez, B. (Coord.), *Docencia colaborativa universitaria: planificar, gestionar y evaluar con entornos virtuales de aprendizaje* (p.p. 15-24). Cuenca: Ediciones Universidad Castilla - La Mancha.

UMC (2020). *Guía de Diseño Curricular*. Actualización 2019. Santiago de Chile: Universidad Miguel de Cervantes

Vilanova, G., & Lezcano, L. N. (2016). Evaluación de aprendizajes: instrumentos e interactividad en entornos virtuales. En *XVIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2016, Entre Ríos, Argentina)*. Recuperado desde <https://pdfs.semanticscholar.org/02f5/70a922c584f181519f624f4b0b53097c4182.pdf>

WEBGRAFÍA

MINEDUC (2020). Buenas prácticas de un docente online. *Recursos para enseñanza a distancia*. DIVESUP-MINEDUC. Recuperado desde <https://educacionsuperior.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/49/2020/04/Guia-buenas-practicas-educ-distancia-IES1.pdf>

_____ (2020 b). Consideraciones para el diseño de evaluaciones a distancia sin el uso de proctoro. *Orientaciones generales para la educación a distancia*. DIVESUP-MINEDUC. Recuperado desde <https://educacionsuperior.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/49/2020/04/Guia-evaluaciones-a-distancia-sin-proctorios.pdf>

_____ (2020 c). Orientaciones generales para el desarrollo de evaluaciones activas a distancia. *Orientaciones generales para la educación a distancia*. DIVESUP-MINEDUC. Recuperado desde <https://educacionsuperior.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/49/2020/04/Guia-desarrollo-evaluaciones-activas-a-distancia.pdf>



UMC
UNIVERSIDAD
MIGUEL DE CERVANTES