



EL SEGUIMIENTO Y CONTROL DE LA GESTIÓN DE ALUMNOS

MEDIANTE EL USO DE LA PLATAFORMA CANVAS LMS. APORTES DESDE LA EXPERIENCIA DE TUTORÍA VIRTUAL DE LA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES

Mg. Rafael Alejandro Martínez
Campoblanco
rmartinezc@usmp.pe



Resumen

El presente artículo está orientado a describir el proceso de seguimiento y control de la gestión de alumnos realizados en el marco de la Tutoría Virtual del Curso en Línea: El Computador como Herramienta de Aprendizaje de la Maestría en Educación mención Informática y Tecnología Educativa de la Universidad de San Martín de Porres en el Sistema de Gestión de Aprendizaje conocido como CANVAS LMS en donde se ha creado un Aula Virtual interactiva que permite el desarrollo de actividades educativas a distancia. Se abordan factores relacionados con los espacios exclusivos para informar, los recursos para la evaluación, las rubricas de actividades y los documentos para sistematizar y mostrar el control de cada momento de aprendizaje en los cuales los alumnos desarrollan los conocimientos. La descripción de cada uno estos factores acompañadas de imágenes representan de manera gráfica y explicativa el proceso de evaluación en el cual interactúan docentes y alumnos.

Palabras clave: LMS, CANVAS, EVA, Sistema, Gestión, Aprendizaje, Evaluación.

Abstract

This article is aimed to describe the process of tracking and control management of students conducted in the framework of the Online Course Tutorial: The Computer as a Learning Tool for the Masters in Education mention Informatics and Educational Technology of the San Martin de Porres University applied to the Learning Management System known as CANVAS LMS where a virtual classroom has been created, that enables the development of long distance education activities. As well there are factors approached related exclusively with spaces to inform that are, resources for evaluation, activities criteria and documents to systematize and display control every moment of the learning process in which students develop knowledge. The description of each of these factors accompanied by images represent in a graphic and explanatory way the evaluation process in which teachers and students interact.

Keywords: LMS, CANVAS, EVA, System, Management, Learning, Evaluation.

Introducción

El trabajo en Sistemas de Gestión de Aprendizajes (SGA) mediante la interacción en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) se ha convertido en una práctica cotidiana para que los tutores virtuales desarrollen su práctica docente en la modalidad de estudios a distancia, conocer sus potencialidades hace que este trabajo sea eficiente y en muchos casos se genere un clima agradable para los diferentes momentos del hecho educativo, siendo el seguimiento y control de la gestión de alumnos un eslabón de suma importancia tanto para el tutor virtual que necesita llevar el pulso permanente y actualizado de su labor profesional, como para el alumno que necesita estar constantemente informado de su récord académico en función de las evaluaciones formativas o sumativas a las cuales se presta.

Existen muchas plataformas SGA, una de las más conocidas y utilizadas es Moodle (Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment) que traduce sus siglas en inglés a Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetivos, que sin duda alguna ha permitido, junto a otras plataformas SGA, que el desarrollo de los EVA sean conocidos en experiencias educativas que se soportan en tecnologías de código abierto. Sin embargo, existen otras plataformas SGA de código privado de tipo comercial que pueden ser adaptadas a las necesidades educativas de una organización, siempre y cuando se cuente con el talento necesario para hacer las modificaciones pertinentes, esto amerita la conformación de un equipo de trabajo que garantice la operabilidad del sistema a lo largo del tiempo.

También, existe en el mercado plataformas SGA de código abierto con fines comerciales y con altos estándares de calidad que no son necesariamente gratuitas, dada las dimensiones de su servicio, pero que permiten escalar cualquier experiencia educativa en línea (desde la más pequeña y simple hasta la más grande y compleja) sin importar el tamaño de los recursos, actividades, complementos y usuarios que se tengan a bien integrar, para este caso hablaremos de una experiencia docente en calidad de tutor virtual bajo estos principios mediante la utilización de CANVAS LMS como SGA para el desarrollo del Curso: El Computador como Herramienta de Aprendizaje, programa de educación formal perteneciente a la Maestría en Educación mención Informática y Tecnología Educativa de la Universidad de San Martín de Porres

que se dicta completamente en línea.

Para fines prácticos de este artículo centraremos nuestra atención en el seguimiento y control de alumnos mediante estrategias metodológicas que se apoyan en el uso de las herramientas diseñadas para ello de CANVAS LMS para informar y evaluar, así como algunas herramientas complementarias para sistematizar información relevante, utilizando como punto de partida una experiencia en tiempo real, paralelo al desarrollo de este documento mientras el curso aún sigue en su etapa final.

Descripción del Trabajo

El siguiente artículo ha sido elaborado utilizando la metodología de investigación de campo, que se entiende como “el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los enfoques de investigación” según señala Arias (2004).

Es importante señalar la explicación detallada de tres conceptos, los cuales nos brindarán un mayor entendimiento de la descripción de los recursos que se involucran en el seguimiento y control de la gestión de alumnos, los cuales son:

1. Los Sistemas de Gestión de Aprendizaje (SGA)
2. Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)
3. Las Aulas Virtuales
4. Los Cursos en Línea

Los Sistemas de Gestión de Aprendizajes (SGA) o LMS, Learning Management System, como normalmente se le conoce por su traducción al idioma inglés, “es una aplicación software basada en la Web, que permite planear, implementar, monitorear y principalmente evaluar procesos de aprendizaje específicos” (Castro, 2002 p. 62). Los SGA fundamentan su utilidad en cuanto al uso de las diferentes herramientas y aplicaciones entorno al proceso educativo, permiten además el desarrollo de Entornos Virtuales de Aprendizaje (entre ellos, los cursos en línea).

Los Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVA) o Virtual Learning Environment (VLE) son espacios crea-

dos generalmente en la Web con la intención de servir para el desarrollo de un hecho educativo en donde se generen las condiciones ideales para que se desarrolle el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma síncrona o asíncrona sin importar las distancias y los tiempos de ejecución. Los EVA se crean y gestionan dentro de Sistemas de Gestión de Aprendizajes ya que su estructura y funcionamiento lo permiten.

Un Aula Virtual es un tipo de Entorno Virtual de Aprendizaje en el cual se desarrollan cursos en línea. Su estructura y funcionamiento dependerá del Sistema de Gestión de Aprendizaje en donde se encuentre y la forma de crearse parte de sus elementos disponibles que por lo general se integran en tres partes:

- **Actividades**, lo que permite realizar la interacción entre el alumno y su tutor, que generalmente responden a evaluaciones de tipo formativas o sumativas.
- **Recursos**, lo que permite mostrar contenido (en sus diferentes formatos multimedia) e incluso poder categorizar un gran volumen de documentos.
- **Bloques o Complementos**, lo que permite acompañar al tutor en sus labores administrativas mediante elementos propios de control de acceso, calificaciones u otros.
- **Sección principal**, donde se ubican los documentos o elementos orientadores para el alumno así como se ubican los sistemas de comunicación (novedades)
- **A todo lo anterior lo acompaña un buen diseño gráfico**, ya que la imagen visual es clave en el proceso y puede incidir en la calidad del mismo. Todo debe responder a una misma armonía visual (colores, gráficos, tablas, dibujos, fotos, etc.).

Los cursos en línea son momentos educativos, desarrollados dentro de un aula virtual y parten de la interacción de los estudiantes, ya sea:

- a) **Interacción persona – persona** (alumnos con alumnos o alumnos con profesores)
- b) **Interacción persona – aula virtual** (para cursos en línea autoinstruccionales)

El éxito de un curso en línea recae principalmente en el diseño instruccional del programa formativo, en la

concepción pedagógica de lo que se va a realizar, en los objetivos y las estrategias didácticas, luego es importante pensar en el tutor virtual que lo va a facilitar ya que mediar la interacción es un eslabón importante en el proceso (si el curso en línea es facilitado y no autoinstruccionales). La labor de los responsables del aprendizaje en estos cursos fomenta la participación activa de los estudiantes, para quienes existe todo un protocolo de seguimiento de sus actividades y control de sus calificaciones.

En la Universidad de San Martín de Porres los cursos en línea que son facilitados por tutores virtuales se desarrollan en Aulas Virtuales desarrollados en el Sistema de Gestión de Aprendizaje conocido como CANVAS LMS, que dada su versatilidad es ideal para que la labor del profesional de la docencia pueda intervenir en su práctica cotidiana de supervisión, acompañado de una serie de elementos que potencian esta actividad.

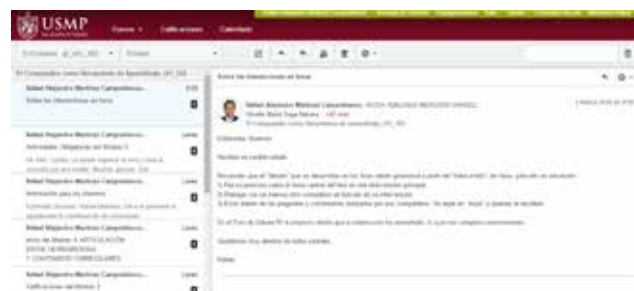
Para describir el seguimiento y control de la gestión de alumnos se han determinado los siguientes aspectos para su análisis:

1. Espacios exclusivos para informar
2. Recursos para la evaluación
3. Rubricas de actividades
4. Documentos para sistematizar

Espacio exclusivos para informar

Corresponden a todos los espacios virtuales los cuales dispone la plataforma CANVAS LMS para generar los diferentes climas comunicaciones y la estrategia que se le atribuye a cada elemento informativo, específicamente la Bandeja de Correos y la Sección de Anuncios, tal y como figuran en las imágenes siguientes:

Figura N° 1. Bandeja de Correos del Aula Virtual



Fuente: <https://usmp.instructure.com/courses/588/announcements>

La Bandeja de Correos es un espacio de comunicación ideal entre todos los actores que se involucran en el desarrollo de toda oferta formativa de la Universidad San Martín de Porres (Coordinadores, Centro de Atención al Alumno, Tutores y Tutores Auxiliares). Todo correo enviado puede ser respondido desde la misma plataforma o mediante el uso del correo electrónico institucional que se soporta con la tecnología de Office365 de Microsoft.

Figura N° 2. Sección de Anuncios del Aula Virtual



Fuente: <https://usmp.instructure.com/courses/588/announcements>

La Sección de Anuncios permite generar una cartelera informativa, espacio donde se colocan información que amerita una visualización grupal dirigida hacia un tema en concreto. Su uso, se entiende, debe estar orientado a la información relevante que se refuerza al tener un espacio particular dentro del aula virtual.

Recursos para la evaluación

La plataforma dispone una serie de recursos que facilitan la información, revisión y evaluación de las diferentes actividades que responden a evaluaciones de tipo sumativas, es decir, conducentes a calificación. Estos recursos han sido diseñados con la intención de hacer cada vez más rápida la corrección de tareas (entiéndase como trabajos, participación en foros, etc.) sin que esto signifique una improvisación del proceso de revisión gracias al contraste entre lo entregado por el alumno y la rúbrica de para cada evaluación. Todo presentado en la misma pantalla. Se detalla a continuación los siguientes recursos:

Figura N° 3. Sección de Alerta sobre Actividades a Evaluar



Fuente: <https://usmp.instructure.com/courses/588/announcements>

En la pantalla principal del aula virtual del curso se muestra una sección de alerta sobre actividades a evaluar mostrando el nombre de la evaluación (encerrado en el círculo color rojo), el número de personas que han reportado su entrega o participación y la fecha de cierre de cada una. Al estar presente, esta alerta, en la página principal, es posible identificar cuando una persona haya podido completar las actividades pautadas y ver las veces que el tutor deberá revisar cada una de ellas.

Figura N° 4. Sistema de Revisión y Evaluación de Actividades



Fuente: <https://usmp.instructure.com/courses/588/announcements>

Figura N° 5. Información sobre las Calificaciones por Actividad



Fuente: <https://usmp.instructure.com/courses/588/announcements>

En esta sección del aula virtual es posible que los alumnos visualicen sus calificaciones una vez que el tutor virtual ha realizado el acto de corrección de sus entregas. La forma en cómo se muestran los da-

tos permite que un alumno distinga su calificación y la del resto de sus compañeros. También, otorga los permisos de edición de cualquier nota puesta por el tutor virtual, haciendo que una corrección sea hecha de manera inmediata ya que hace un resguardo de la información editada de manera automática.

Rúbricas de Actividades

Una de las versatilidades de CANVAS LMS es la posibilidad de tener un recurso asistido al momento de realizar el acto de corrección de entregas realizadas por los alumnos. En este caso, se muestra una opción de panel de rúbrica donde previamente se han establecidos criterios con los cuales se va a jerarquizar la calificación de la entrega realizada, por lo general escalas de 1 a 5 puntos. Estas rúbricas son publicadas en las secciones informativas de cada actividad y pueden ser revisadas por los alumnos antes de hacer o entregar una actividad evaluada. Como todo sistema de evaluación, es posible editar cualquier calificación asignada, incluso enviar un mensaje de retroalimentación sobre partes específicas de la actividad entregada, incluso con archivos de voz y vídeo, además de texto plano y documentos adjuntos.

Figura N° 6. Información sobre las Calificaciones por Actividad



Fuente: <https://usmp.instructure.com/courses/588/announcements>

Documentos para Sistematizar

Una de las variables más determinantes en la calidad de los cursos en línea virtualización de la educación consiste en la estrategia de comunicación entre tutores virtuales y alumnos, así como con el Equipo Coordinador que supervisa la actividad docente en general. Para ello, y como parte de la dinámica de seguimiento y control de la gestión de alumnos se ha elaborado el siguiente documento (en Microsoft Excel) donde se muestran todos los alumnos con sus

respectivas actividades a realizar, incluso con algunas que no necesariamente se reportan directamente en el Aula Virtual. A continuación una imagen que describe la explicación anterior:

Figura N° 7. Documento de Seguimiento y Control de Entrega

Elaboración propia

Este documento se actualiza diariamente y se envía cada 2 o 3 días en formato PDF por la Bandeja de Correos del Aula Virtual a todos los alumnos con copia a las unidades de supervisión de la USMP Virtual. Este documento con sus múltiples formas de mostrar el record de cada alumno permite visualizar su eficiencia en cuanto a lo que ha realizado, incluso es posible determinar si una persona ha interactuado con otra en los foros de debate o si han realizado una entrega de alguna actividad, además de llevar el registro de elementos básicos de la virtualización de procesos educativos como lo es el poder tener una foto de perfil o haberse presentado en el foro de bienvenida (optativo). Se utilizan una serie de símbolos y colores para mostrar el registro, tal y como se ve en la siguiente figura:

Figura N° 8. Leyenda del Documento de Seguimiento y Control de Entregas

Leyenda

- No se considera en este documento
- X Evaluado en Aula Virtual
- Ingresó al Aula Virtual
- Casos Especiales
- X Realizó Actividad
- No realizó

Elaboración propia

Resultados y Discusiones

Conocer las potencialidades de las plataformas (SGA) donde se crean Aulas Virtuales para el dictado de Cursos en Línea facilitan la comprensión de sus múltiples herramientas y esto mejora considerablemente nuestra práctica profesional como tutores virtuales, sobre todo a la hora de optimizar tiempo sin desvirtuar la calidad de lo que se está evaluando.

Se determinan algunos resultados a partir de la tutoría virtual del curso: El Computador como Herramienta de Aprendizaje de la Maestría en Educación mención Informática y Tecnología Educativa, según los aspectos establecidos originalmente:

a) Espacios exclusivos para informar, su uso de forma ordenada y coherente orienta a los alumnos sobre lo que se debe hacer así como establecer las condiciones para la puesta en práctica de un diálogo entre todos los que hacemos vida dentro del curso en línea (Tutores Principales, Tutores Auxiliares, Coordinadores, Personal de Soporte al Alumno, etc.). La periodicidad de las comunicaciones enviadas, en sistema de correo electrónico, dependerá de la demanda del curso, sin embargo existe un área de comunicaciones del curso donde se pueden aclarar dudas de todo tipo de la unidad que corresponde, además de ser un espacio de colaboración grupal es un espacio de comunicación directa entre todo. Es recomendable mantener un contacto directo y oportuno con los alumnos. Adelantarse a los acontecimientos es parte de las destrezas que los tutores virtuales que adquieren según la experiencia y la forma de comunicarlo con los alumnos, lo cual puede impactar de manera positiva en la prosecución de los objetivos de aprendizaje planteados.

b) Recursos para la evaluación, representa uno de los elementos más importantes de la actividad de un tutor virtual. Su importancia radica en necesidad que se genera para medir de alguna forma los aprendizajes desarrollados por los alumnos según las estrategias didácticas previamente definidas. La posibilidad de hacer el acto de evaluación de manera rápida y con la rigurosidad profesional es posible si la plataforma SGA lo permite tal y como es el caso de CANVAS LMS, la retroalimentación o tan solo la generación de comentarios que acompañan las calificaciones permiten tener una mejor y mayor idea de la calidad de lo que se está evaluando. El curso donde hemos realizado esta investigación (El Computador como Herramienta de Aprendizaje) está integrado por 46 personas y la

facilidad en cuanto a la evaluación de múltiples actividades ha sido posible de manera rápida y coherente gracias a estos recursos.

c) Rubricas de actividades, conocer los diferentes criterios de evaluación y su respectiva distribución en cuanto a ponderación hace que la práctica profesional sea más seria y dejándole cada vez menos espacio a la improvisación o peor aún, a la subjetividad en donde muchas veces se generan acciones que perjudican a los estudiantes. La asignación de un criterio de rúbrica está alineado con lo que se ve en pantalla (actividad entregada o reportada) y hace que una gran cantidad de personas sea evaluada en pocos minutos debido a la forma en la cual se presenta la información.

d) Documentos para sistematizar, agrupar, ordenar y clasificar datos es una de las grandes competencias digitales que determinan la labor de un Tutor Virtual en la actualidad. El poder comunicarse con los alumnos en una especie de diálogo actualizado en función de su récord de actividades mantiene en el alumno la confianza necesaria para saber que está siendo evaluado (o tomado en consideración) así como en aquellos que no han podido realizar una actividad determinada y el documento les permite ver de manera bastante gráfica aquellas evaluaciones que faltan por resolver.

Es importante que todos los docentes con responsabilidades académicas en línea podamos tener espacios para el intercambio de nuestra experiencias, sean positivas o no. Esto sin duda impacta de manera favorable en el mejoramiento de la calidad de los servicios educativos de cualquier institución sobre todo a nivel superior.

El seguimiento y control de la gestión de alumnos en modalidad virtual es una de las principales actividades en las cuales los tutores virtuales y alumnos se complementan unos a otros. Es en esta sinergia donde es posible garantizar el diálogo oportuno entre los diferentes actores. Todo este proceso se hace fácil cuando se utilizan Sistemas de Gestión de Aprendizaje que conocen este enfoque como CANVAS LMS.

El personal involucrado en actividades formativas en línea está integrado por un equipo multidisciplinario que aborda el hecho educativo desde diferentes visiones. El tutor virtual como responsable de toda la dinámica de interacción junto con el tutor auxiliar llevan gestionan las informaciones académicas y administrativas dentro y fuera del Aula Virtual, mientras que los equipos de Coordinación y Atención al Alumno dan el soporte técnico necesario para que los procesos fluyan sin inconvenientes. Este equipo que trabaja de manera sincronizada aporta diferentes puntos de vista y hace que el seguimiento sea aún más completo.

Arias, F. (2004). *El Proyecto de Investigación, introducción a la metodología científica* Editorial Episteme, 5ta Edición.

Boneu, J.M. (2007). *Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol.4, nº1. Disponible en <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf>

Cabero, J. y Llorente, M.C. (2005). *Las plataformas virtuales en el ámbito de la teleformación*, en Revista electrónica Alternativas de Educación y Comunicación. Disponible en http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/plataformas_virtuales_teleformacion_2005.pdf

Castro, E. *Estándares en los sistemas de gestión de aprendizaje*. Recuperado el 03 de mayo de 2011 <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece2002/Grupo2/Castro.pdf>

Elearning: un análisis descriptivo. Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación, nº 26, pp. 7988. Disponible en <http://www.rieoei.org/deloslectores/1118Arranz.pdf>

García Aretio, L. (2001). *La educación a distancia*. De la teoría a la práctica. Barcelona: Ariel.

García Aretio, L. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual de enseñanza y aprendizaje*. España: Editorial Ariel.

Méndez, J (s/f). *Educación en red: mucho más que educación a distancia*. (Disponible en: www.uvs.sld.cu)

Silvio, J. (2000). *La virtualización de la universidad: ¿cómo transformar la educación superior con la tecnología?* Caracas, Venezuela: IESALC/UNESCO. Publishing.

UNESCO. (1998). *Declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI: visión y acción*. Recuperado el 25 de agosto de 2002 de http://www.unesco.org/education/educprog/wce/declaration_spa.htm#-declaration.