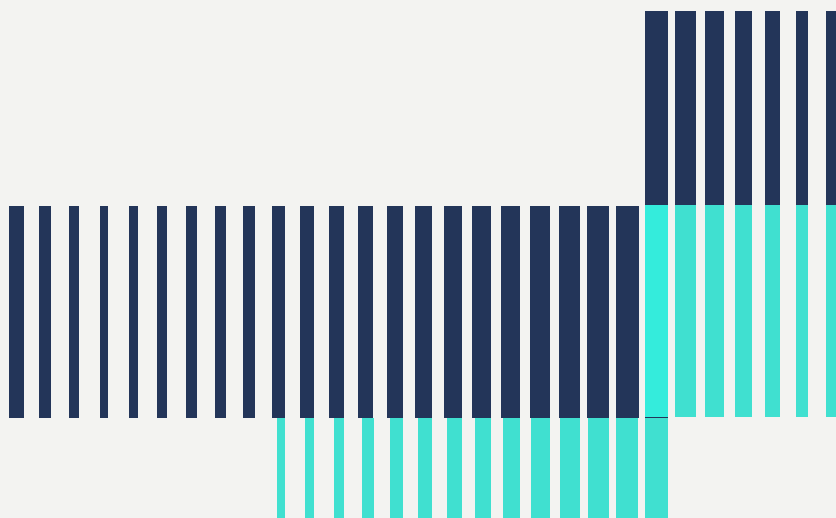




INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA
"TORIBIO CASANOVA"

CATÁLOGO DE METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE



ÍNDICE	
INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO I	5
METODOLOGÍAS ACTIVAS	5
1. DESIGN THINKING EN EL AULA.....	5
2. JUEGO DE ROLES	7
3. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	9
4. MÉTODO DE CASO	12
5. AULA INVERTIDA	14
6. APRENDIZAJE COOPERATIVO.....	16
7. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABPy)	18
8. APRENDIZAJE BASADO EN LA INVESTIGACIÓN (ABI).....	20
9. APRENDIZAJE-SERVICIO	22
10. APRENDIZAJE BASADO EN RETOS	23
CAPÍTULO II	26
HERRAMIENTAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.....	26
1. HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA DESARROLLAR ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN	28
1.1 Educaplay	29
1.2 Gamesforthebrain.....	31
1.3 Genially.....	32
1.4 Jamboard	35
1.5 Mail Merge	36
1.6 Mentimeter	37
1.7 Miro	38
1.8 Padlet	39
1.9 Prezi.....	40
1.10 Wheel Decide.....	41
2. HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO	42
2.1 Canva	43
2.2 Coggle	44
2.3 Blackboard.....	45
2.4 Edpuzzle.....	46
2.5 Exelearning	47
2.6 Flipgrid.....	48
2.7 Genially.....	49
2.8 Izeazy.....	50

2.9 Jamboard	51
2.10 Mindomo	52
2.11 Openboard.....	53
2.12 Padlet.....	54
2.13 Poll Everywhere	55
2.14 Sli.do	56
2.15 Whiteboard.....	57
3. HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL TRABAJO COLABORATIVO	58
3.1 Asana	59
3.2 Blackboard.....	60
3.3 Canva	61
3.4 Coggle	62
3.5 Dropbox	63
3.6 Google Drive	64
3.7 Jamboard	65
3.8 Miro	66
3.9 TeamMaker	67
3.10 Trello.....	68
3.12 Wordwall	70
3.13 Zoom.....	71
4. HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN.....	72
4.1 Canva	73
4.2 CoRubric	74
4.3 Google Form	75
4.4 Jeopardy	76
4.5 Kahoot	77
4.6 Mentimeter	78
4.7 Padlet	79
4.8 Quizalize	80
4.9 Quizizz.....	81
4.10 ScreencastOmatic	82
4.11 Socrative	83
4.12 Whiteboard.....	84
4.13 Wix.....	85
REFERENCIAS.....	86

CAPÍTULO I

METODOLOGÍAS ACTIVAS

La metodología activa se desarrolla mediante métodos, técnicas y estrategias, dinámicas, activas y motivadoras; donde el estudiante se convierte en el principal protagonista de su aprendizaje y el docente en el mediador que, con su experticia, logra que estos aprendizajes sean significativos.

Las metodologías en el aula viabilizan el aprendizaje activando en los estudiantes procesos que modifican su estructura cognitiva. De esta manera, se produce el *aprendizaje significativo* – término propuesto por Ausubel–, que es el proceso mediante el cual la nueva información se articula y encaja con un aspecto relevante de la estructura cognitiva de la persona para formar nuevas estructuras cognitivas.

Las estrategias metodológicas son procesos, acciones y actividades articuladas y ordenadas de manera coherente y lógica con el fin de lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

A continuación, se presentan algunas estrategias para una metodología activa:

1. DESIGN THINKING EN EL AULA



DEFINICIÓN

“El desing thinking se basa en nuestra capacidad para ser intuitivos, reconocer patrones, construir ideas que tienen significado emocional, además de ser funcionales, y para expresarnos por más medios que las palabras y símbolos” (Brown y Wyatt, 2010).

“El desing thinking es un enfoque colaborativo y centrado en las personas, que aplica la mentalidad de los diseñadores a la resolución de problemas complejos” (Howard y Davies, 2011).

Con esta metodología los estudiantes maximizan su creatividad colectiva y proponen soluciones específicas a los problemas.

CARACTERÍSTICAS:

Las características principales del Desing Thinking son:

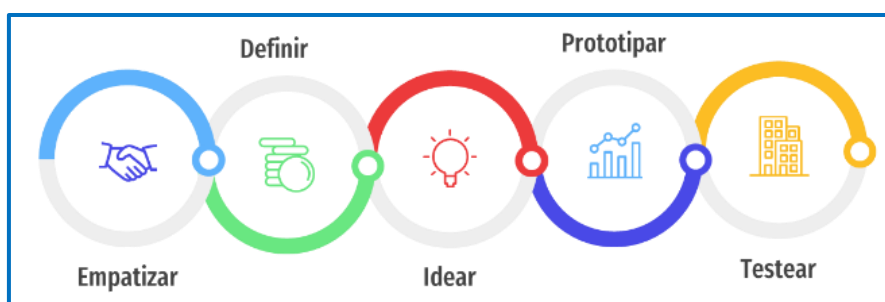
1. Está centrado en el estudiante; motiva la creatividad constantemente para aplicarla a un proceso de diseño.
2. Requiere de retroalimentación debido a la permanente investigación, refinamiento y evaluación en el logro de los resultados.
3. Es interdisciplinario y multicultural, ya que requiere de un trabajo en equipo donde los miembros aportan y toman decisiones en forma conjunta.
4. Desarrolla la habilidad para solucionar problemas, la empatía y el emprendimiento.

IMPLEMENTACIÓN

Para la aplicación del Desing Thinking es necesario la formación de grupos heterogéneos de estudiantes, ya que se trabajan técnicas de *brainstorming*, aprendizaje colaborativo, pensamiento reflexivo, entre otras. Los estudiantes realizan diagramas, mapas conceptuales, dibujos, interpretación de conceptos y constante retroalimentación.

Se siguen cinco pasos:

1. Empatizar: En esta etapa los estudiantes deben socializar entre ellos, crear un clima de confianza basado en el respeto y comunicación. Deben comprender el reto o problema planteado.
2. Definir: Los estudiantes deben determinar la información que les servirá para empezar a determinar las posibles soluciones.
3. Idear: Los estudiantes deben proponer o planear modelos o prototipos válidos, tomando como base su creatividad para determinar la mejor alternativa.
4. Prototipar: Los estudiantes llevan a la práctica el modelo o el prototipo elegido.
5. Testear: Los estudiantes se aseguran que su modelo o prototipo funcione y que sea aceptado por los demás.



EVALUACIÓN

La evaluación puede darse de manera individual o grupal, ya que desarrolla la habilidad de comunicación (habla y escucha), trabajo en equipo y resolución de problemas con un fin común. Asimismo, se puede desarrollar la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

2. JUEGO DE ROLES



DEFINICIÓN

Una técnica que promueve el desarrollo de una comunicación relacional es el *juego de roles* o *role-play*, una técnica de aprendizaje activo que facilita el trabajo cooperativo y puede ser más efectiva que los métodos tradicionales para la formación de habilidades de trabajo en grupo fortaleciendo el desarrollo de habilidades de comunicación relaciona (Ormazábal et all, 2019, p. 208)

En esta estrategia los estudiantes desempeñan el rol de un personaje, resaltando sus características. Para ello requieren el desarrollo de habilidades blandas para el logro de esta actividad, como el trabajo colaborativo y una gran interacción con sus compañeros.

CARACTERÍSTICAS

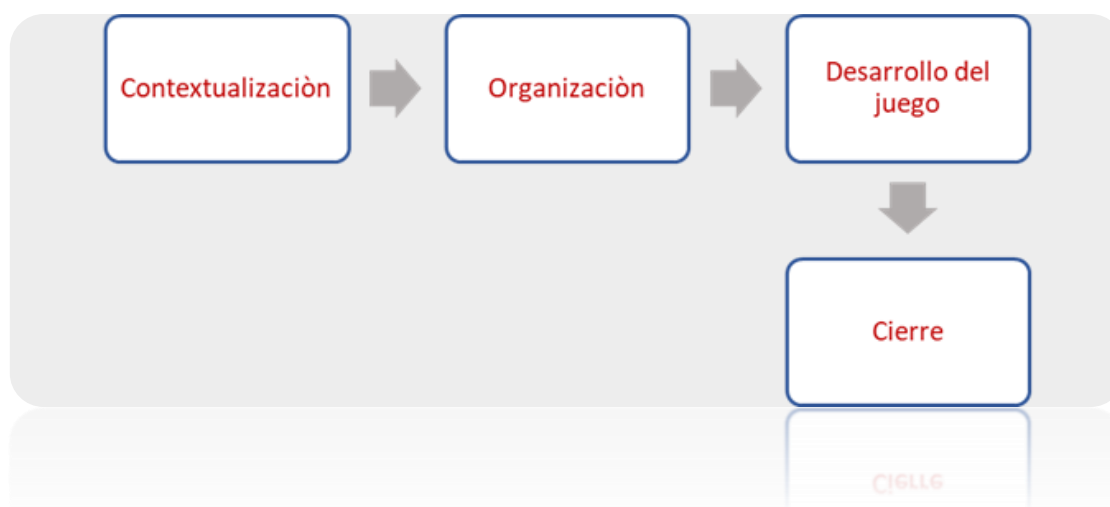
1. Estimula a que los estudiantes exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas.
2. Desarrollar relaciones interpersonales y habilidades de comunicación.
3. Facilita la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida profesional.
4. Desarrolla competencias profesionales y académicas propias de la carrera o especialidad.

IMPLEMENTACIÓN

Para aplicar el juego de roles se sugiere la formación de grupos de trabajo, ya que permite desarrollar habilidades blandas útiles para la formación profesional del estudiante.

Para desarrollar el juego de roles se requiere seguir estas cinco fases:

1. Contextualización: El docente les presenta la situación o el contexto donde se desarrollará el juego. Asimismo, establecerá las reglas y criterios de evaluación de acuerdo a los objetivos que se persigue.
2. Organización: Los estudiantes determinan quienes representarán los roles, analizarán el contexto, recurrirán a sus conocimientos teóricos y prácticos, así como desarrollarán capacidades comunicativas, colaborativas y de trabajo en equipo.
3. Desarrollo del juego: Los estudiantes representarán a su personaje como si estuvieran en una situación real.
4. Cierre: En esta fase, a través de una guía de preguntas, el docente puede invitar a los estudiantes a reflexionar u opinar sobre lo sucedido.



EVALUACIÓN

La evaluación en el juego de roles se da en todo el proceso, desde la planificación y la ejecución de la situación que están representando. En esta estrategia el estudiante desarrolla la habilidad comunicación verbal y no verbal, dominio temático, pensamiento crítico, habilidades profesionales, entre otros. Asimismo, se puede desarrollar la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Puede hacer uso de una lista de cotejo para evaluar la identificación con los roles asumidos por los integrantes del equipo.

3. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS



DEFINICIÓN

Según Borochovicius y Barboza (2014), el método de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) tiene por objeto ayudar al alumno a construir un aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal a través de problemas propuestos que lo exponen a situaciones motivadoras y lo preparan para el mundo laboral.

Para Morales (2018), el ABP es una visión educativa que promueve el aprendizaje abierto, reflexivo y crítico, con un enfoque holístico del conocimiento que reconoce su naturaleza compleja y cambiante, e involucra a una comunidad de personas que interactúan en colaboración para tomar decisiones en relación a diferentes situaciones problemáticas que deben enfrentar.

Es así que el ABP se convierte en un espacio donde el centro del aprendizaje es el estudiante; el docente no solo brinda información, sino que guía, orienta, acompaña y promueve en todo momento el desarrollo de capacidades de reflexión y análisis, desarrollando en el estudiante el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Tradicionalmente, el docente primero presentaba toda la información teórica al estudiante y posteriormente se pasaba a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos, los que muchas veces por el tiempo ya no se llegan al resolver. En el ABP se inicia la sesión de aprendizaje a partir de un problema donde se genera la necesidad de aprender, investigar y obtener conocimientos necesarios para dar solución al problema. Muchas veces estos conocimientos van más allá de la propia EC y es necesario invitar a especialistas o docentes de otras disciplinas que puedan enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.

El ABP, a partir de su planificación, puede cambiar toda la estructura de la EC, ya que el docente a partir de la solución del problema puede generar otro, generando un aprendizaje cíclico a partir de la solución de problemas que respondan a los propósitos de la EC o solo plantearlo para algunas sesiones.

CARACTERÍSTICAS

El aprendizaje basado en problemas presenta las siguientes características:

1. Desarrolla capacidades cognitivas complejas.
2. Los estudiantes identifican los conocimientos que necesitan aprender, a partir de la problemática que deben dar solución.
3. Se desarrolla en grupos pequeños donde proponen, debaten y toman decisiones.
4. Los estudiantes juegan un papel fundamental en su aprendizaje.
5. El docente es un facilitador, plantea a los estudiantes preguntas cognitivas y metacognitivas para llevarlos hacia un aprendizaje autónomo.
6. La metodología puede abarcarse desde la solución de problemas multidisciplinarios.
7. La retroalimentación y asesorías por parte del docente debe ser permanente describiendo las oportunidades de mejora en el proceso de trabajo del estudiante.
8. En el ABP, los aprendizajes deben desarrollarse en más de una sesión, pues debe darse el tiempo suficiente para la transferencia del conocimiento.

Las preguntas cognitivas activan y dirigen el proceso de cognición con interrogantes, como ¿qué ocurrió?, ¿cómo es?, ¿cómo ocurrió?, ¿por qué?, ¿cuál es la explicación?, ¿en qué se parece a...?, ¿en qué se diferencia de...?, ¿qué pasaría si...?, ¿qué relación existe?, ¿cuál es la conclusión?, ¿cómo representar?, ¿qué factores intervienen?, ¿cómo demostrar?, ¿cómo resolver?, ¿qué aplicación se puede dar?, ¿qué inquietudes surgen?, ¿cómo superar la contradicción?, etc.

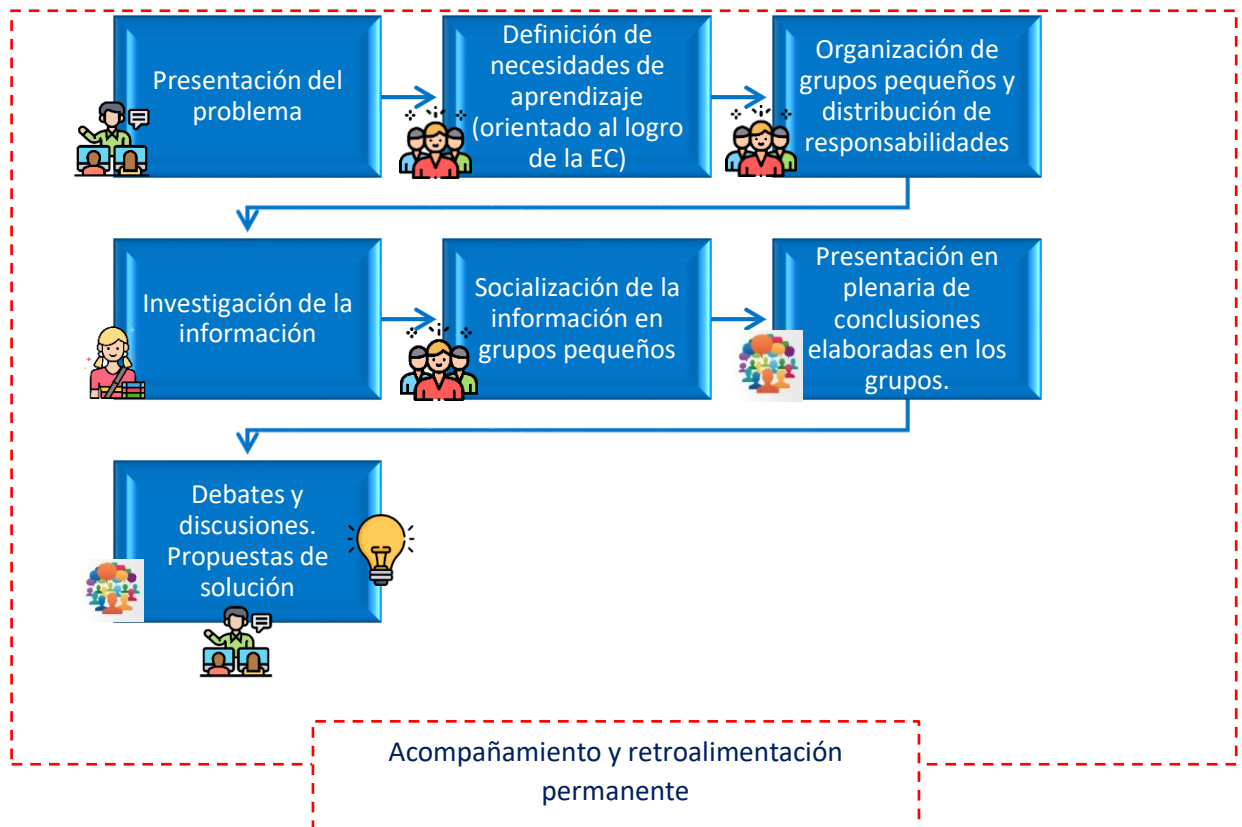
Las preguntas metacognitivas facilitan la toma de conciencia del proceso cognitivo y contribuyen a regularlo. Estas son interrogantes de ejemplo: ¿qué tan acertada fue su respuesta?, ¿ eligió la ruta correcta?, ¿qué tan fácil fue resolverlo?, ¿cuántos intentos empleó?, ¿cumplió el objetivo?, ¿está empleando el tiempo previsto?, ¿se encuentra seguro de estar aprendiendo?, ¿se siente satisfecho con los logros obtenidos? (Montenegro, 2002).

IMPLEMENTACIÓN

Un aspecto importante a considerar antes de implementar el ABP en la clase es la planificación del docente, y dentro de ello considerar las características que deben tener los problemas que plantea a los estudiantes:

- Los problemas deben permitir tomar decisiones y emitir juicios basados en información válida y argumentada.
- El planteamiento del problema debe provocar interés en el estudiante.
- El diseño del problema debe estimular la discusión y el trabajo en equipo.
- Los problemas deben generar la investigación y curiosidad para la búsqueda de información.
- La longitud y complejidad del problema depende del aprendizaje que se espera lograr.
- Los problemas deben orientarse al desarrollo de las temáticas de la experiencia curricular.
- Los problemas a resolver deben estar alineados a la práctica de la carrera profesional.

Para el proceso de la implementación del ABP se propone:



EVALUACIÓN

Se evalúan habilidades como la argumentación y sustentación de ideas, trabajo colaborativo, comunicación efectiva, habilidad para identificar problemas y necesidades propias del aprendizaje. Se requiere un manejo de diferentes fuentes de información, así como contenidos de la experiencia curricular.

Se evalúa grupal e individualmente; se puede aplicar la heteroevaluación y la coevaluación. Para ello se puede hacer uso de test, intervenciones orales, reportes de informes, examen práctico, organizadores visuales, entre otros. El recojo de información para verificar el logro de los aprendizajes se debe dar en el proceso (evaluación formativa) y al final (evaluación sumativa).

4. MÉTODO DE CASO



DEFINICIÓN

Según Niño (2012), un caso consiste en la descripción de una situación sucedida en la vida de una persona, familia, grupo, empresa, etc., que incorpora para su estudio la realidad en todas sus dimensiones, se presta a diversas interpretaciones y ofrece la posibilidad de proponer varias soluciones; por tanto, en la aplicación del método de caso importan tanto los contenidos de la materia, como los procesos para acceder a ella.

Pérez-Escoda (2014) explica que el método de caso es un modo de enseñanza eminentemente activo, que consiste en la descripción de una experiencia, fenómeno o situación basada en un caso real y específico a partir del cual se plantea un problema a resolver como base para la reflexión y el aprendizaje de los estudiantes.

Los casos deben ser relevantes y de interés para el estudiante, deben permitir la aplicación de los contenidos desarrollados en la EC y adquirir otros mediante la investigación. Esta metodología se adapta mejor en los ciclos superiores.

CARACTERÍSTICAS

El estudio de casos presenta las siguientes características:

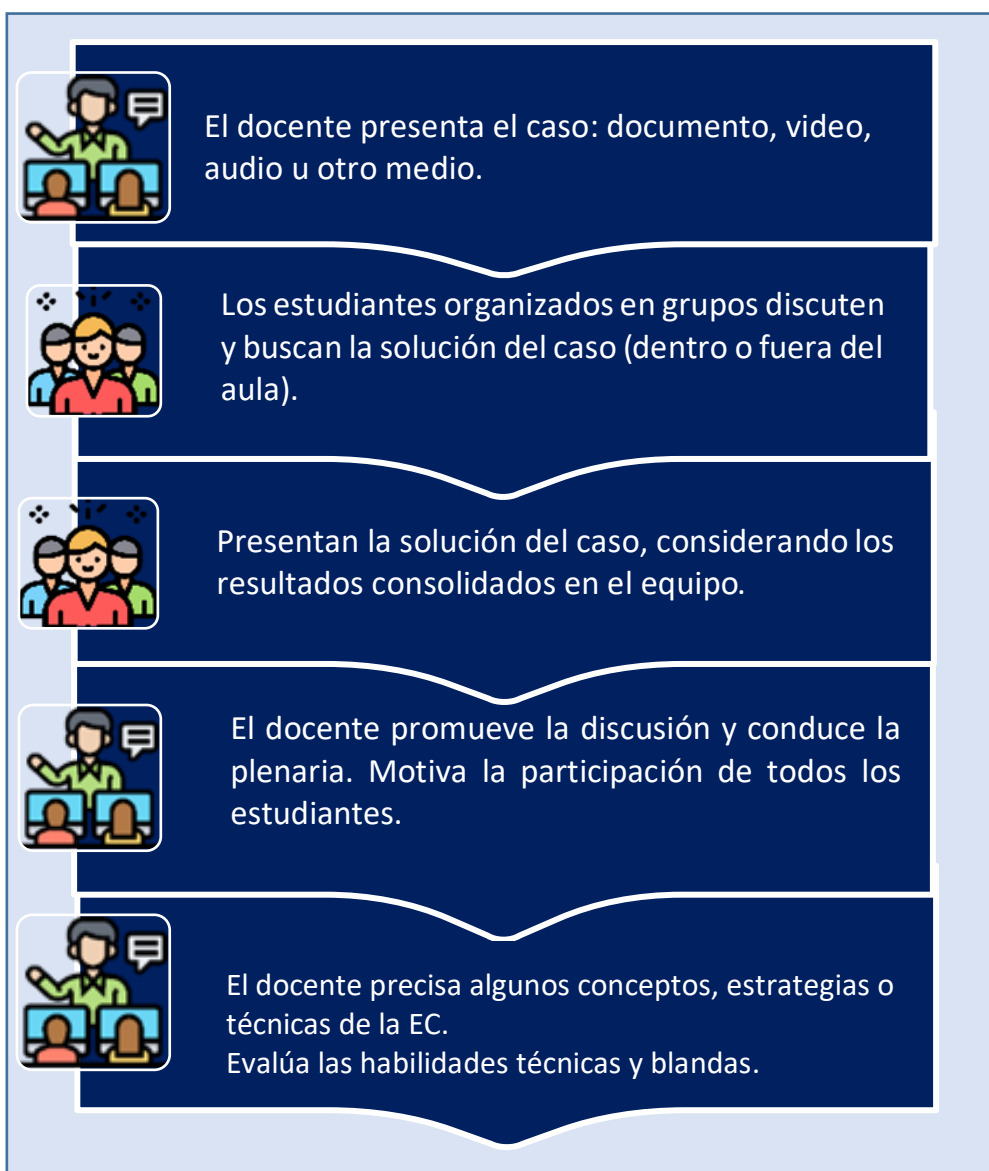
El caso es presentado en forma narrativa con hechos o situaciones de la vida real, permite la aplicación de la teoría a la práctica; para ello, en el narrativo debe presentarse la mayor información posible; tablas y datos que ayuden a resolver el caso. Puede ser presentado en un texto, video o en un podcast. Asimismo, se debe acompañar al documento una serie de

preguntas que ayuden a los estudiantes a comprender el caso, a centrarse en las principales ideas y a profundizar sobre aquello que ayude a la aplicación de lo aprendido, además, debe provocar polémica, discrepancias y contraste de ideas con sus pares en el equipo de trabajo.

El caso no debe presentar una única solución, sino que puede tener diversas soluciones; por lo mismo prepara al estudiante para la toma de decisiones y la defensa de sus argumentos, además del desarrollo de las habilidades de análisis, interpretación y evaluación. El análisis del caso debe promover en el estudiante la reflexión sobre la toma de decisiones y cómo estas pueden afectar a la persona, a una comunidad y a la sociedad en general. El docente debe enfatizar la toma de decisiones para el bien común, siendo este, el fundamento filosófico de la propuesta formativa de la universidad.

IMPLEMENTACIÓN

Para implementar el método del caso se recomienda seguir los siguientes pasos:



EVALUACIÓN

Se evaluará la capacidad de análisis, la conexión entre la carrera profesional y la realidad, la aplicación de conocimientos/habilidades técnicas en la solución de los casos, las habilidades de comunicación y escucha, así como la toma de decisiones y la defensa de su sustentación.

5. AULA INVERTIDA



DEFINICIÓN

Esta metodología nos presenta una manera contraria a lo que tradicionalmente estamos acostumbrados a desarrollar la clase. Según Berenguer (2016), “este modelo educativo sería la de promover que el alumno trabaje por sí mismo y fuera del aula los conceptos teóricos a través de diversas herramientas que el docente pone a su alcance, principalmente videos o podcasts grabados por su profesor o por otras personas (pero no exclusivamente), y el tiempo de clase se aproveche para resolver dudas relacionadas con el material proporcionado”.

El docente debe planificar actividades de aprendizaje que requieran el despliegue de procesos cognitivos complejos, los mismos que se deben desarrollar durante la clase con la asesoría y acompañamiento del docente; asimismo, se deben considerar actividades de aprendizaje que el estudiante pueda desarrollar de manera autónoma, solo con la ayuda de los medios y materiales facilitados por el docente. En esta metodología se hace más visible que el centro del proceso enseñanza-aprendizaje es el estudiante.

CARACTERÍSTICAS

1. Requiere de una gran responsabilidad del estudiante sobre su aprendizaje.
2. Las actividades de aprendizaje se organizan para el desarrollo de procesos cognitivos (Taxonomía de Bloom) desde niveles simples a nivel más complejos que deben desarrollarse en el aula.

3. Las actividades que se desarrollan en el aula deben ser activas, motivadoras, de trabajo colaborativo y deben promover procesos cognitivos de aplicar, analizar, sintetizar y crear.
4. El estudiante es informado sobre la metodología a desarrollar y los materiales con los que contará para su aprendizaje.

IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación de la metodología el docente debe orientar al estudiante sobre el manejo y tratamiento de las actividades de aprendizaje que desarrollará de manera autónoma. El docente brinda al estudiante los materiales y medios para su aprendizaje autónomo.

A continuación, se presentan algunas recomendaciones para su implementación:

Previo a la clase presencial

- a. El estudiante observa videos, diapositivas, películas; lee textos, artículos y revistas; escucha audios, resuelve cuestionarios o ejercicios sencillos.

Durante la clase presencial

- a. Los estudiantes realizan consultas o preguntas que no hayan podido resolver.
- b. Forman grupos pequeños para que en equipo contrasten sus respuestas o socialicen el trabajo realizado.
- c. Plasman sus resultados y opiniones, hacen uso de pizarras interactivas, exponen sus resultados.
- d. Aplican estrategias y algoritmos para la resolución de situaciones complejas.
- e. El docente evalúa formativamente, orientando y retroalimentando de modo permanente. También puede realizar una evaluación sumativa mediante pruebas escritas de desarrollo u objetivas, así como solicitar a los estudiantes sus productos o evidencias de aprendizaje.

EVALUACIÓN

La evaluación puede tener dos momentos: uno individual, producto del trabajo autónomo, y otro grupal, resultado de la interacción con sus pares durante las sesiones presenciales. Con respecto a la finalidad de la evaluación, esta puede ser formativa y sumativa. El docente debe socializar con los estudiantes los criterios e instrumentos con los cuales será evaluado.

6. APRENDIZAJE COOPERATIVO



DEFINICIÓN

El Aprendizaje cooperativo es una de las metodologías que desarrolla la inclusión en el aula, respetando la diversidad como un aspecto natural e inherente a la humanidad y estableciendo las diferencias como un valor, además, la enseñanza como un reto para el docente, que debe garantizar la calidad de los aprendizajes en un trabajo cooperativo. Fundación Mapfre (2016: 3)

No basta que trabajen juntos porque el docente lo dispone o porque deben entregar un producto; el trabajo cooperativo se logra en un proceso que el docente debe promover, considerando:

- a. Organizar cooperativamente las actividades de aprendizaje.
- b. Diseñar sesiones cooperativas que se ajusten al logro de los resultados de aprendizaje y al propósito de la experiencia curricular.
- c. Identificar los problemas que puedan presentar los estudiantes al trabajar cooperativamente y llegar a acuerdos para que superen estas dificultades.

Otro aspecto que potencia el aprendizaje cooperativo en el estudiante es el desarrollo de su inteligencia emocional, su autoestima y su autoconcepto, indispensables para la vida en sociedad.

CARACTERÍSTICAS

Los equipos formados para un aprendizaje cooperativo saben que el rendimiento del grupo depende del esfuerzo de todos, es así que los estudiantes deben ser conscientes de que...

- al trabajar de manera cooperativa, obtendrán mejores resultados que de manera individual;
- si un integrante de equipo falla, todos fallan,
- cada uno asume una responsabilidad y hace responsable a los demás para el logro del objetivo,

- apoyarse mutuamente en lo personal y académico, compartir información, motivarse, explicar y alentarse unos a otros, hará que el trabajo sea ameno y sencillo,
- desplegar todas sus habilidades interpersonales, ayudará a una buena coordinación, entre todos los miembros, y a desarrollar el trabajo en equipo, comunicación, liderazgo, etc.
- evaluar el avance y en qué medida cada miembro está aportando hacia el logro de sus objetivos, permitirá identificar debilidades para superarlas.

IMPLEMENTACIÓN

La acción pedagógica del docente es fundamental para la implementación de la metodología, por ello, se presentan los siguientes pasos:

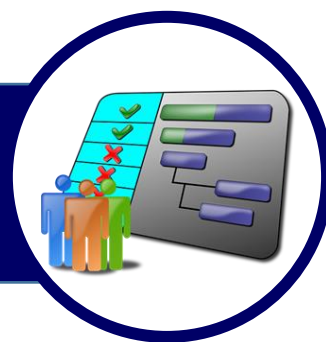
1. Formar equipos heterogéneos (género, etnia, creencias, capacidades, rendimiento, motivación, otros) entre 5 o 6 estudiantes como máximo.
2. Generar lazos afectivos entre los integrantes del equipo.
3. Establecer la interdependencia entre los integrantes para el logro del objetivo común.
4. Definir el rol de cada integrante para establecer responsabilidades.
5. Promover la autoevaluación y coevaluación permanente.
6. Establecer actividades de aprendizaje que aseguren la participación y el diálogo entre los integrantes.
7. Desarrollar dinámicas para mejorar el clima en el equipo, manejo de conflictos y manejo de sus emociones.
8. Monitorear y acompañar el trabajo cooperativo de los estudiantes para garantizar su participación y logros.

EVALUACIÓN

Se evalúa de manera grupal. Complementa la evaluación del logro de aprendizajes con el desarrollo de habilidades blandas, como comunicación, trabajo en equipo y empatía.

La evaluación puede ser formativa y sumativa. Según el agente de evaluación, se puede desarrollar la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

7. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABPy)



DEFINICIÓN

“El aprendizaje basado en proyectos es una metodología didáctica en la que los alumnos organizados por grupos, aprenden a través de su investigación los conceptos de la asignatura. Dichos conocimientos son la aplicación a la realización de un proyecto o la realización de un problema” (Reverte *et al.*, 2007).

El aprendizaje basado en proyectos (ABPy) se basa en las teorías constructivistas, donde el estudiante construye permanentemente su conocimiento en la interacción con su entorno y a partir de procesos cognitivos que modifican su estructura mental, para el logro de aprendizajes significativos.

“En el ABPy, el docente deja de ser un mero transmisor y reproductor de la cultura y los valores sociales tradicionales, para ser considerado un productor y facilitador del aprendizaje independiente y colaborativo del alumnado” (Rekalde y García, 2015).

CARACTERÍSTICAS

Las principales características son:

1. Promueve el aprendizaje a partir de la investigación.
2. Integra la teoría y la práctica en el mundo real.
3. Integra conocimientos y habilidades para plantear soluciones a un problema.
4. El proyecto debe ser a mediano o largo plazo y culminar con un producto significativo e importante.
5. Los proyectos deben ser planificados con experticia para lograr los conocimientos, habilidades y actitudes esperadas.
6. Las actividades planteadas en el ABPy deben responder al ámbito profesional y al logro de resultados de aprendizaje.

IMPLEMENTACIÓN

Para su implementación en el aula, debemos seguir los siguientes pasos:

INICIO

1. Elegir un tema relacionado con la carrera profesional y elaborar preguntas guías que ayuden a descubrir qué se sabe, qué necesitamos saber y qué debemos hacer para resolver la situación presentada.
2. Definir el producto final (una campaña, una maqueta, un servicio, etc.), los criterios y rúbrica de evaluación.

PROCESO

3. Organizar equipos de trabajo heterogéneos.
4. Socializar los criterios e instrumentos de evaluación, como listas de cotejo, rúbricas u otros.
5. Los equipos deben presentar su cronograma de trabajo.
6. Orientar el proceso de investigación.
7. Organizar espacios para compartir información, debatir propuestas, estructurar y sistematizar información. Dar respuestas a las preguntas guía.
8. Promover la creatividad para la elaboración del producto final como respuesta a la situación investigada.
9. Organizar la presentación del producto final con criterios claros orientados a los resultados de aprendizaje esperados.

FINAL

10. Promover la reflexión sobre su compromiso en la construcción de sus aprendizajes, dificultades y logros.
11. Evaluar haciendo uso de los instrumentos socializados en el proceso, permitir la autoevaluación y la coevaluación.

EVALUACIÓN

Permite una evaluación auténtica y una retroalimentación permanente durante las actividades que realiza el estudiante.

La evaluación auténtica centrada en el desempeño busca evaluar lo que se hace, así como identificar el vínculo de coherencia entre lo conceptual y lo procedural, entender cómo ocurre el desempeño en un contexto y situación determinados, o seguir el proceso de adquisición y perfeccionamiento de determinados saberes o formas de actuación (Díaz Barriga, 2005).

Permite evaluar la capacidad de análisis, pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, contribuye en el desarrollo de habilidades blandas como el liderazgo, la creatividad y el trabajo en equipo. Se evalúa en la etapa formativa y sumativa.

8. APRENDIZAJE BASADO EN LA INVESTIGACIÓN (ABI)



DEFINICIÓN

El ABI es una técnica didáctica cuyo objetivo es relacionar las enseñanzas que se brindan en el aula, con técnicas y metodologías de investigación (Vásquez, José, 2021).

El Aprendizaje Basado en la Investigación (ABI) permite a los estudiantes desarrollar capacidades propias de su formación profesional acompañado de capacidades de análisis, reflexión y argumentación a través de técnicas y metodologías investigativas. El estudiante generará nuevos conocimientos a partir de su propia experiencia y aplicará las teorías a la práctica permitiendo la resolución de problemas de su entorno.

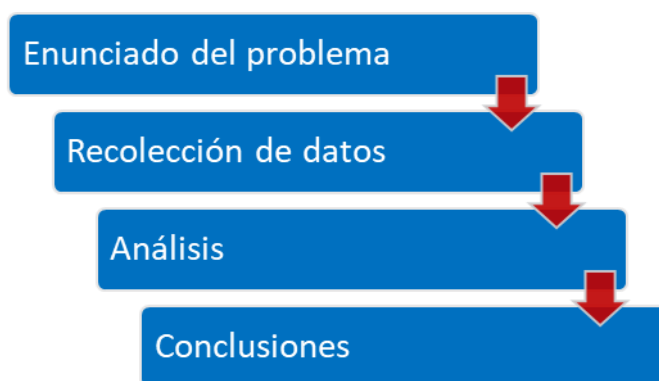
CARACTERÍSTICAS

1. El estudiante participa en la construcción de su propio conocimiento.
2. Se utilizan métodos, técnicas e instrumentos de investigación.
3. Se orienta a establecer la investigación en pequeña escala.
4. Se plantean temas actuales de investigación.
5. Permite incluir a los estudiantes en proyectos institucionales.

IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación del Aprendizaje Basado en la Investigación (ABI), se seguirán cuatro etapas consecutivas:

1. Enunciado del problema: En esta etapa se determina qué se va a investigar, así como se estructurará la pregunta de investigación y, según sea el caso, una posible hipótesis.
2. Recolección de datos: Los estudiantes deben recoger información sobre su tema considerando y registrando las diversas fuentes utilizadas.
3. Análisis: Los estudiantes examinan y discuten sobre los datos e información obtenida en la fase anterior.
4. Conclusiones: En esta etapa el estudiante sintetiza ideas principales del trabajo y da posibles soluciones de acuerdo con el problema planteado.



EVALUACIÓN

Para la evaluación de los proyectos se debe tener en cuenta la coherencia en los resultados, así como la objetividad, la transparencia de las fuentes consultadas, la redacción y los principios éticos que todo trabajo académico debe tener. Estos u otros criterios deben ser conocidos por los estudiantes antes de iniciar el trabajo.

9. APRENDIZAJE-SERVICIO



DEFINICIÓN

Definir el aprendizaje-servicio puede ser algo bastante complicado toda vez que es un término genérico que nos indica alguna forma particular de aprendizaje y enseñanza; esto es lo que hace que el aprendizaje-servicio sea un término flexible. Por un lado, se señala que es una forma de aprender con experiencia en donde los aprendices se involucran en actividades en relación a las necesidades humanas y la comunidad, creando oportunidades combinadas de forma intencional, para que así se promueva el aprendizaje conjuntamente con el desarrollo del ser humano.

Por otro lado, se considera al aprendizaje-servicio como una experiencia educativa en la cual se compromete a los estudiantes universitarios a realizar actividades de forma organizada y voluntaria con el fin de satisfacer las necesidades de alguna comunidad, de tal forma que se adquiera una mejor comprensión del curso o materia en la cual esta se desarrolle, generando un sentido de responsabilidad cívica (Deeley, 2018).

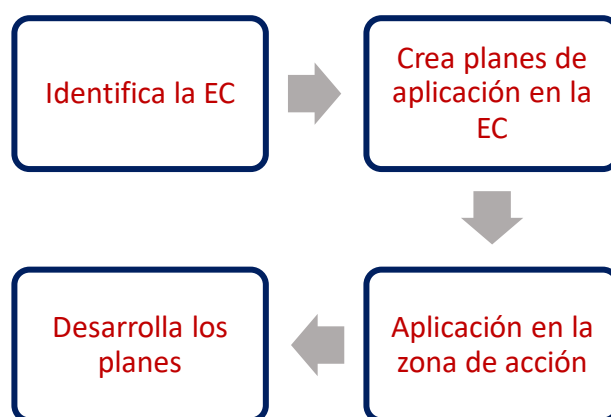
CARACTERÍSTICAS

1. Desarrolla el aprendizaje y el sentido cívico del alumno.
2. Interrelaciona las actividades académicas y los actos voluntarios para con la comunidad.
3. Conecta en todo momento los saberes teóricos con las actividades prácticas generando así una reflexión crítica en el alumno.
4. Fomenta el voluntariado en el estudiante y el compromiso que conlleva para con la sociedad.

IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación del aprendizaje y servicio es necesario tener en cuenta cuatro aspectos básicos:

1. Identificar las experiencias curriculares en cada ciclo encargadas de desarrollar el sentido cívico en el estudiante.
2. Crear planes de aplicación en las experiencias curriculares asignadas para su aplicación.
3. Aplicación de los planes creados según la zona de acción.
4. Desarrollar los planes creados en coordinación entre el docente y los estudiantes.



EVALUACIÓN

Teniendo en cuenta que esta metodología requiere una orientación de servicio hacia la comunidad, en la evaluación debe considerar criterios de participación, trabajo en equipo, reconocimiento, comunicación y organización.

10. APRENDIZAJE BASADO EN RETOS



DEFINICIÓN

Es un enfoque de la pedagogía que se ha incluido en las áreas académicas de la ciencia e ingeniería, las mismas que hoy en día demandan perspectivas del mundo que nos rodea, e involucran al estudiante en los temas de estudios; asimismo, nos indica cómo formar el aprendizaje basado en experiencias de un trabajo moderno, aprovechado el interés que tienen los estudiantes por darle un sentido más práctico a la educación, mientras desarrollan sus competencias colaborativas y multidisciplinarias, para aplicarlas en la toma de decisiones, con sentido ético y con el liderazgo que el mundo de hoy requiere (Reyes y Carpio, 2018).

CARACTERÍSTICAS

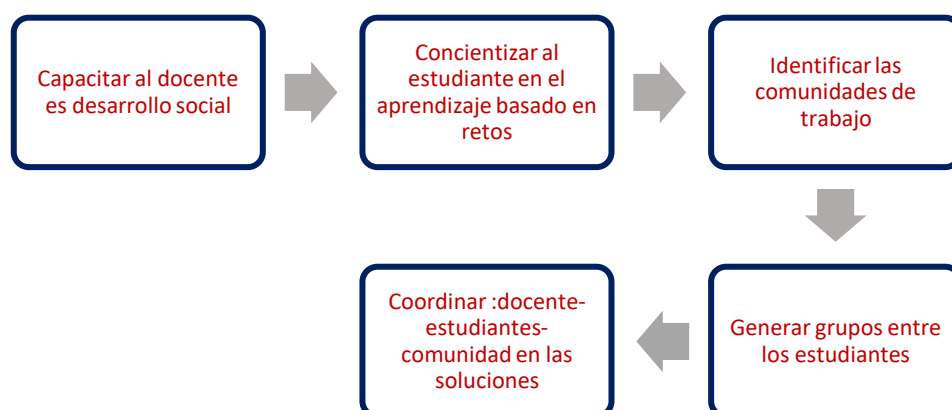
1. Involucra al estudiante con el mundo real.
2. El estudiante participa en el desarrollo de soluciones específicas.

3. Ofrece problemáticas abiertas y generales sobre las cuales los estudiantes determinarán el reto que abordarán.
4. Los estudiantes trabajan con los docentes y las comunidades en problemáticas reales.
5. Se presenta a los estudiantes situaciones problemáticas reales para que así planteen soluciones reales.

IMPLEMENTACIÓN

Para implementar el aprendizaje basado en retos, debemos tener en cuenta cinco aspectos en su desarrollo:

1. Capacitar al docente de la experiencia curricular en temas de desarrollo social.
2. Concientizar al estudiante sobre la importancia de la aplicación del aprendizaje basado en retos.
3. Identificar las comunidades en las cuales se desarrollará el aprendizaje basado en retos.
4. Generar grupos entre los estudiantes para la identificación del ámbito de acción.
5. Coordinar entre el docente, estudiantes y comunidad para la implantación de las posibles soluciones.



EVALUACIÓN

La evaluación debe valorar el proceso y los productos de las soluciones implementadas, considerando la retroalimentación en cada una de las fases. Los criterios a evaluar deben orientarse al conocimiento, búsqueda de la información, resolución del problema, trabajo en equipo, organización y planificación.



HERRAMIENTAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

CAPÍTULO II

HERRAMIENTAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Para el desarrollo de metodologías activas, se requiere incorporar una serie de estrategias y técnicas que permitan dinamizar las diferentes actividades que estas implican.

En los entornos virtuales, se cuenta con una serie de herramientas que logran esa tarea. Estas herramientas pueden ser utilizadas en la modalidad presencial, semipresencial o a distancia, tanto para actividades individuales como grupales; según los momentos de interacción, también se pueden utilizar en las actividades sincrónicas o asincrónicas.

Sin importar cuál sea la metodología a desarrollar, todas ellas pueden aplicarse en actividades de motivación, de construcción del conocimiento, de trabajo colaborativo, y de evaluación y retroalimentación.

En la siguiente tabla se presentan algunas herramientas:

ítem	Herramientas	Página web o enlace de acceso
1	Asana	https://asana.com/es
2	Blackboard debates	https://ucv.blackboard.com/
3	Blackboard grupos	https://ucv.blackboard.com/
4	Canva	https://www.canva.com/
5	Coggle	https://coggle.it/
6	Corubric	https://corubric.com/
7	Dropbox	https://www.dropbox.com/
8	Edpuzzle	https://edpuzzle.com/
9	Educaplay	https://es.educaplay.com/
10	Exelearning	https://exelearning.net/
11	Flipgrid	https://flipgrid.com/
12	Gamesforthebrain	https://www.gamesforthebrain.com/spanish/
13	Flipgrid	https://flipgrid.com/
14	Google Drive	https://drive.google.com/
15	Google Form	https://docs.google.com/forms
16	Iseazy	https://iseazy.com/es
17	Jamboard	https://jamboard.google.com/
18	Jeopardy	https://jeopardylabs.com/
19	Kahoot	https://kahoot.it/
20	Mail merge	https://n9.cl/8rxoy

21	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/
22	Mindomo	https://www.mindomo.com/es/
23	Miro	https://miro.com/es/
24	Openboard	https://openboard.ch/
25	Padlet	https://es.padlet.com/
26	Polle Verywhere	https://www.polleverywhere.com/
27	Prezi video	https://prezi.com/
28	Quizalize	https://www.quizalize.com/
29	Quizizz	https://quizizz.com/
30	Screencast o matic	https://screencast-o-matic.com/
31	Sli.do	https://www.sli.do/
32	Socrative	https://www.socrative.com/
33	Team Maker	https://chir.ag/projects/team-maker/
34	Trello	https://trello.com/es
35	Wheel Decide	https://wheeldecide.com/
36	Whiteboard	https://whiteboard.fi/
37	Wix	https://es.wix.com/
38	Wordwall	https://wordwall.net/es
39	Zoom grupos	https://zoom.us/

1. HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA DESARROLLAR ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Motivar una sesión de aprendizaje significa impulsar en los estudiantes a iniciar actividades de aprendizaje, y sostenerlas hasta lograr los objetivos o que persistan en el intento hasta lograrlos.

Se presenta una lista de herramientas virtuales que pueden ser utilizadas para generar actividades motivadoras con los estudiantes. Estas actividades de motivación se pueden implementar en cualquier momento de la sesión; con ella se logrará:

- ✓ Mayor atención y dedicación.
- ✓ Progreso en el desarrollo de sus habilidades, así como la superación de dificultades en su aprendizaje.
- ✓ Desarrollo de su creatividad plasmada en la presentación de productos académicos de calidad.
- ✓ Disposición para investigar e innovar buscando soluciones a problemas complejos.



1.1 EDUCAPLAY

Para activar la atención



FINALIDAD

La herramienta permite crear actividades educativas multimedia, mediante crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, ruleta de palabras, entre otras.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://es.educaplay.com/>

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente crea una actividad eligiendo una de las plantillas para editarlas.
- El docente comparte el enlace con sus estudiantes.
- Los estudiantes pueden interactuar en la actividad a través del enlace proporcionado por el docente.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo utilizar la herramienta Educaplay:

<https://youtu.be/-h0v6J86nzM>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



FINALIDAD

La herramienta permite crear actividades educativas multimedia, mediante crucigramas, relacionar mosaicos, relacionar columnas, completar, ordenar letras o palabras, entre otras.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://es.educaplay.com/>

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente crea una actividad eligiendo una de las plantillas para editarla.
- El docente comparte el enlace con sus estudiantes.
- Los estudiantes pueden interactuar en la actividad a través del enlace proporcionado por el docente.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo crear y editar una actividad interactiva:

<https://youtu.be/-h0v6J86nzM>

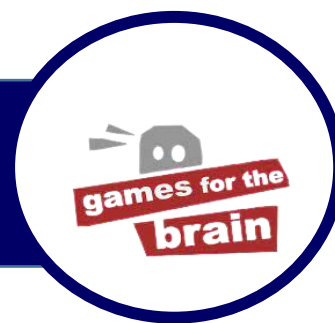
CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



1.2 GAMESFORTHEBRAIN

Para activar la atención



FINALIDAD

La herramienta permite captar la atención de los estudiantes a través de juegos mentales que ya están propuestos en la plataforma y que requiere de atención y concentración.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede proponer actividades lúdicas de manera individual o grupal.
- El estudiante puede participar de manera activa en las actividades y retar a sus compañeros fomentando la participación y el trabajo en equipo.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://www.gamesforthebrain.com>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra las diferentes actividades que tiene esta web y cómo utilizarlos.

<https://youtu.be/VRXLQKMq7hQ>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



1.3 GENIALLY

Para activar la atención



FINALIDAD

Esta herramienta permite que los estudiantes trabajen de manera colaborativa y hace que la información sea fácil de entender, además de ser visualmente atractiva e interactiva. Es ideal para crear presentaciones interactivas, contenidos educativos y contenidos para las redes sociales.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede elegir varias plantillas prediseñadas de juegos, editarlas y compartirlas con los estudiantes.
- El docente puede editar los juegos, insertar texto, audio, video y mapas.
- Los estudiantes pueden interactuar en el juego a través del enlace proporcionado por el docente.
- El docente puede configurar opciones de publicación y compartir el enlace con sus estudiantes.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://genial.ly/es>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo suscribirse a Genially, cómo crear una actividad de gamificación y compartirlo con los estudiantes.

<https://www.youtube.com/watch?v=fluYzrbcf4A>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.





FINALIDAD

Esta herramienta permite que los estudiantes trabajen de manera colaborativa y hace que la información sea fácil de entender, además de ser visualmente atractiva e interactiva. Es ideal para explicar flujos de información, procesos y esquemas.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear diferentes actividades de gamificación y anotar preguntas para evaluar a sus estudiantes.
- Los estudiantes pueden interactuar en los juegos para evaluar su conocimiento.
- El docente puede configurar opciones de publicación.
- El docente puede ver la estadística de la participación de los estudiantes.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://genial.ly/es>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo suscribirse a Genially, cómo crear una actividad de gamificación y compartirlo con los estudiantes.

https://www.youtube.com/watch?v=rNwgMI-n_mE

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.





FINALIDAD

La herramienta permite trabajar de manera colaborativa en la elaboración de presentaciones y llevar a otra dimensión con elementos animados, interactivos, contenidos *on line* integrados y plantillas increíbles.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede elegir varias plantillas prediseñadas y crear una presentación para compartir con los estudiantes.
- El docente puede editar, duplicar, añadir recursos a las plantillas y adaptarlas a sus sesiones de clase.
- El docente puede configurar opciones de publicación y compartir el enlace con sus estudiantes.
- Los estudiantes pueden interactuar con las presentaciones a través del enlace proporcionado por el docente.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://genial.ly/es>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo suscribirse a Genially, cómo editar las presentaciones y compartirlo con los estudiantes.

<https://youtu.be/hHnu5sk1yrE>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



1.4 JAMBOARD

Lluvia de ideas



FINALIDAD

La herramienta permite escribir a mano, leer, dibujar con una pluma, creando varias pizarras en una clase.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear y editar una pizarra digital para compartirla con los estudiantes.
- El docente puede hacer trazos a mano alzada utilizando la barra de herramientas.
- El docente puede insertar notas adhesivas, imágenes, formas y figuras, texto y utilizar un puntero láser.
- Los estudiantes participan con la pizarra digital colaborativa.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://jamboard.google.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo utilizar la herramienta Jamboard para crear, editar una pizarra digital y compartirla con los estudiantes.

<https://youtu.be/-IDYGcFsAC4>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



1.5 MAIL MERGE

Portafolio de evidencias



FINALIDAD

La herramienta permite enviar correos electrónicos personalizados a sus contactos de Gmail. Cada mensaje de correo electrónico es único, todos los destinatarios recibirán el mensaje deseado como si se les hubiera enviado únicamente a ellos. El seguimiento de correo electrónico lo ayudará a saber cuándo las personas han leído su correo electrónico.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://n9.cl/8rxoy>

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear un mensaje personalizado para cada estudiante usando el editor de correo de Gmail.
- El docente puede crear una base de datos con Mail Merge y adicionar algunos campos de interés personal.
- El docente puede configurar Mail Merge para Gmail.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Asincrónico. El docente envía un mensaje de correo electrónico personalizado a cada estudiante.

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Mail Merge para enviar correos electrónicos personalizados:

<https://youtu.be/9MnRAXwlc0s>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



1.6 MENTIMETER

Lluvia de ideas



FINALIDAD

La herramienta permite sostener la atención de los estudiantes mediante preguntas que el docente formula para fomentar la interacción en los entornos virtuales.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede hacer preguntas para recoger saberes, indagar opiniones o aplicar simples encuestas de manera rápida y sencilla.
- Los estudiantes participan de manera anónima, lo que facilita su participación activa.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico. El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://www.mentimeter.com/es>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo utilizar la herramienta Mentimeter para crear encuestas o cuestionarios y compartirlos con los estudiantes.

<https://youtu.be/sjKdA4u1k2I>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



1.7 MIRO

Lluvia de ideas



FINALIDAD

Esta herramienta permite realizar trabajos colaborativos en línea en una sesión de clase, formando equipos de trabajo. Garantiza la participación activa de los estudiantes, desde una lluvia de ideas con notas adhesivas, hasta la planificación y gestión de flujos de trabajo.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede compartir con sus estudiantes antes, durante o después de su sesión de aprendizaje.
- El docente puede realizar trazos a mano alzada utilizando la barra de herramientas.
- El docente puede insertar recursos como presentaciones de PowerPoint, archivos, imágenes o videos.
- El estudiante puede elaborar presentaciones interactivas, lluvia de ideas, utilizando recursos como archivos, imágenes, videos u otros.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://miro.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo utilizar la herramienta Miro para crear, editar la pizarra digital y compartirla con los estudiantes.

https://youtu.be/IAKu7_RtoE

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



1.8 PADLET

Lluvia de ideas



FINALIDAD

La herramienta permite la motivación a través de diferentes actividades en la cual los estudiantes comparten documentos casi en todos los formatos utilizando videos, dibujos y fotos en una plataforma dinamizando actividades como juegos de participación, foros de presentación, intercambio de ideas etc.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://es.padlet.com/>

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear pizarras en diferentes estilos y diseños personalizados.
- Los estudiantes pueden presentar sus ideas o productos grupales para socializar en clase.
- El docente puede configurar opciones de publicación.
- Los docentes y estudiantes pueden retroalimentar las participaciones mediante comentarios o reacciones.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo suscribirse a Padlet, las plantillas que ofrece y cómo crear una pizarra y compartirlo con los estudiantes:

<https://youtu.be/8rTJDV2tPJY>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



1.9 PREZI Video



FINALIDAD

La herramienta permite mantener la atención de los estudiantes con una presentación de contenidos sin que pierda el contacto visual con su docente.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede realizar sus presentaciones de contenido a través de un medio semejante a una webcam, haciendo énfasis con los gestos, puesto que el estudiante tendrá la vista a su docente y los contenidos de las presentaciones.
- Las presentaciones se quedan grabadas de manera local.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes, interactúan en tiempo real o en tiempo diferido pues la actividad puede ser grabada.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://prezi.com/es/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo hacer una plantilla de presentación para video en Prezi y usarlo como webcam virtual:

<https://youtu.be/JSA9HxnuWjw>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



1.10 WHEEL DECIDE

Ruletas para dinámicas



FINALIDAD

La herramienta permite crear sus propias ruedas digitales para la toma de decisiones, como elegir a un estudiante al azar en la clase para responder una pregunta o participar en una actividad en el aula virtual.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:
<https://wheeldecide.com/>

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear una ruleta digital para su aula virtual.
- El docente puede añadir la lista de participantes, ya sea de uno en uno o a partir de una lista de Excel.
- El docente puede configurar Wheel Decide para cambiar los colores de la ruleta, el tiempo de giro y aplicar los cambios.
- El docente puede compartir la ruleta en las redes sociales mediante el enlace generado por Wheel Decide.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico.

El docente comparte la rueda digital para tomar decisiones.

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Wheel Decide para crear la ruleta digital para la toma de decisiones:
<https://youtu.be/26ZFScNRD04>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2. HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

Para la construcción del conocimiento, es importante que el docente diseñe actividades que faciliten la activación de los procesos cognitivos y la participación activa del estudiante para lograr un aprendizaje significativo, así como plantear retos y situaciones problemáticas orientados a la búsqueda de información y alternativas de solución. Los logros son:

- ✓ Desarrollan procesos cognitivos, como clasificar, analizar, aplicar, sintetizar, crear, inferir, deducir y evaluar.
- ✓ Desarrollan el pensamiento crítico y la toma de decisiones
- ✓ Aprenden haciendo, a través de la manipulación y experimentación con diversos recursos.
- ✓ Buscan información en diversas fuentes para la comprensión de conceptos.
- ✓ Indagan y reflexionan para encontrar soluciones a un problema.
- ✓ Desarrollan la autonomía y su iniciativa.



2.1 CANVA

Organizador de información



FINALIDAD

La herramienta permite crear organizadores de información con texto, imágenes y videos a partir de diferentes plantillas prediseñadas.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- Los estudiantes pueden crear mapas mentales, mapas conceptuales y otros diagramas de organización de información.
- Los estudiantes pueden trabajar de manera colaborativa en el mismo diseño.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido, pues la actividad puede ser grabada.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

https://www.canva.com/es_es/

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Canva para la creación de organizadores de información:

<https://youtu.be/jAv5Uwg0UuA>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.2 COGGLE

Trabajos en grupo

The logo for Coggle, featuring the word "coggle" in a white, lowercase, sans-serif font on a green rectangular background.

FINALIDAD

La herramienta permite elaborar esquemas, mapas conceptuales, mentales y diagramas de flujo de manera colaborativa fomentando la participación en grupos.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede compartir un esquema en línea para trabajar de manera colaborativa junto con los estudiantes.
- El docente puede hacer cambios e instantáneamente aparece en el navegador del estudiante.
- Los estudiantes participan mediante lluvia de ideas y hacen sus anotaciones en línea.
- El docente puede descargar en varios tipos de formato, por ejemplo en PDF.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real durante la creación de mapas conceptuales y mentales de manera colaborativa.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://coggle.it/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Coogle.it para fomentar la participación en grupos:

<https://youtu.be/il4Qn9sxxqE>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.3 BLACKBOARD

Para crear debates



FINALIDAD

La plataforma Blackboard Learn Ultra permite crear y programar un debate o foro.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear un debate sobre algún tema a tratar para generar la construcción del conocimiento.
- El docente puede hacer ajustes de calificación, fecha, hora y la visibilidad.
- El docente puede configurar de manera grupal o individual para la participación de los estudiantes.
- Los estudiantes participan para ir construyendo el conocimiento y también pueden comentar sobre el conocimiento de otro estudiante.
- El docente puede retroalimentar y moderar en cada participación.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempos diferidos en el debate y construir el conocimiento.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://ucv.blackboard.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta debate de Blackboard para fomentar la construcción del conocimiento:

<https://youtu.be/3as2awtWfk0>

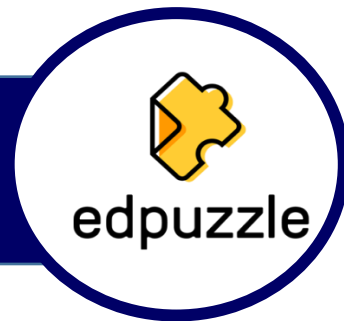
CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.4 EDPuzzle

Aula invertida



FINALIDAD

La herramienta permite crear, editar videos, evaluar y ver estadísticas de las calificaciones de los estudiantes.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear un video a partir de un video de Youtube solo copiando la URL.
- El docente puede cortar el video al inicio o al final y quedarse con la parte pertinente del video.
- El docente puede configurar las preguntas y determinar el tiempo de participación del estudiante.
- Los estudiantes participan visualizando el video y respondiendo a las preguntas durante la emisión.
- El docente puede visualizar las estadísticas y verificar si los estudiantes están viendo los videos.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real y diferido mediante el enlace compartido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://edpuzzle.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

Se muestra cómo utilizar la herramienta Edpuzzle para fomentar la construcción del conocimiento:

<https://www.youtube.com/watch?v=Zumds5Us3Bc>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.5 EXEARNING

Aula invertida



FINALIDAD

La herramienta permite utilizar muchos recursos educativos para una sesión de clase en un solo paquete llamado Scorm.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear los índices de contenido y archivos.
- El docente puede crear actividades interactivas.
- El docente puede insertar imágenes, videos y cualquier recurso académico e integrarlos en un solo archivo llamado Scorm.
- El docente puede crear cuestionarios para un aprendizaje autónomo y hacer que las evaluaciones sean formativas para los estudiantes.
- Los estudiantes participan visualizando el Scorm en una Plataforma LMS (Blackboard Learn Ultra).

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Asincrónico. El docente y los estudiantes interactúan en tiempos diferidos con el Scorm publicado en la Plataforma Blackboard.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://exelearning.net/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Exelearning para fomentar la construcción del conocimiento:

<https://youtu.be/TTfuBKUGMnk>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.6 FLIPGRID

Foros en videos



FINALIDAD

La herramienta permite a los profesores y estudiantes interactuar utilizando el video para generar discusiones significativas y los estudiantes puedan compartir su voz y creatividad.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear grupos y compartirlos mediante un enlace con los estudiantes configurando opciones de participación.
- Los estudiantes participan haciendo clic en la cámara de grabación y agregando efectos como fondos, sticker, etc.
- El docente puede visualizar los videos y evaluar la participación de los estudiantes mediante una rúbrica.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real y diferido mediante el enlace compartido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://info.flipgrid.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Flipgrid para crear y configurar las actividades de participación en un video:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZVnI6zuEhyM&t=4s>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.7 GENIALLY

Organizador de información



FINALIDAD

La herramienta permite crear un organizador de información interactivo, con contenidos educativos y contenidos para redes sociales, permite insertar diversos formatos como texto, audio, video y mapas.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear un organizador de información a partir de las plantillas de la herramienta Genially.
- El docente puede compartir el enlace de la herramienta a los estudiantes para hacer la construcción del conocimiento de manera colaborativa.
- Los estudiantes pueden participar en la herramienta Infografía de Genially uniéndose a ella mediante el enlace.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real y diferido mediante el enlace compartido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://genial.ly/es>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo editar las presentaciones para que los estudiantes puedan trabajar de forma colaborativa.

<https://youtu.be/hHnu5sk1yrE>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.8 IZEAZY

Aula invertida



FINALIDAD

La herramienta permite crear presentaciones dinámicas con contenido multimedia.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear una presentación a partir de una plantilla de la herramienta Iseazy.
- El docente puede añadir slides y editar el contenido para sus presentaciones como imágenes, fondos, colores, textos, etc.
- El docente puede compartir el enlace generado por la herramienta Iseazy con los estudiantes.
- Los estudiantes pueden visualizar la presentación en la herramienta Iseazy mediante el enlace directo.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real y diferido mediante el enlace compartido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://iseazy.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Iseazy para crear presentaciones con contenido multimedia:

<https://youtu.be/j6BmkIp-nrk>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.9 JAMBOARD

Para el trabajo colaborativo



FINALIDAD

La herramienta permite escribir a mano, leer, dibujar con una pluma, creando varias pizarras en una clase.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear y editar una pizarra digital para compartir con los estudiantes.
- El docente puede hacer trazos a mano alzada utilizando la barra de herramientas.
- El docente puede insertar notas adhesivas, imágenes, formas y figuras, texto y utilizar un puntero láser.
- Los estudiantes participan con la pizarra digital colaborativa.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:
<https://jamboard.google.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo utilizar la herramienta Jamboard para crear, editar una pizarra digital y compartirla con los estudiantes.

<https://youtu.be/-IDYGcFsAC4>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.10 MINDOMO

Organizadores de información



FINALIDAD

La herramienta es multiplataforma y permite elaborar mapas mentales, conceptuales y esquemas con un gran número de funcionalidades y permite trabajar tanto *on line* como en la computadora.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede elegir varias plantillas prediseñadas y crear un mapa mental para compartir con los estudiantes.
- El docente puede añadir tópicos creando el mapa mental.
- El docente puede insertar imágenes, videos e íconos para que los esquemas sean motivadores.
- Los estudiantes participan en Mindomo de manera colaborativa.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real y diferido mediante el enlace compartido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://www.mindomo.com/es/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Mindomo para crear mapas mentales:

<https://www.youtube.com/watch?v=fL3IROZuyRo>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.11 OPENBOARD

Pizarra digital



FINALIDAD

La herramienta permite crear una pizarra digital interactiva de código abierto que nos permitirá potenciar el desempeño en nuestras sesiones de aprendizaje virtual.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede elegir el fondo de la pizarra digital interactiva para compartir con los estudiantes.
- El docente puede hacer trazos, seleccionar los colores y del tamaño según sus necesidades.
- El docente puede importar un archivo de Power Point a la pizarra de Openboard y trabajar sobre ella.
- El docente puede utilizar plantillas interactivas para hacer más interesante la sesión de clase.
- El docente puede insertar imágenes, íconos y herramientas como el transportador para mostrar a los estudiantes.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real y diferido mediante el enlace compartido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://www.openboard.ch/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Openboard para crear pizarras interactivas:
<https://youtu.be/GLBg3q-cFtE>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.12 PADLET

Aula invertida



FINALIDAD

La herramienta permite la construcción del conocimiento mediante una pizarra digital en donde los estudiantes comparten documentos casi en todos los formatos de documentos, videos, dibujos y fotos en una plataforma dinamizando actividades de aprendizaje.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede recopilar información de manera organizada y valorar mediante comentarios o reacciones.
- Los estudiantes pueden presentar sus trabajos casi en cualquier formato: documentos, videos, imágenes, audio, etc.
- Los estudiantes pueden grabar sus exposiciones grupales de Zoom u otra plataforma.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://es.padlet.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo suscribirse a Padlet, las plantillas que ofrece y cómo crear una pizarra y compartirlo con los estudiantes:

<https://youtu.be/8rTJDV2tPJY>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.13 POLL EVERYWHERE

Preguntas rápidas



FINALIDAD

La herramienta permite crear cuestionarios en diferentes tipos de preguntas de respuesta inmediata que facilitan la retroalimentación formativa, ya sea de manera grupal o individual.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://www.poll Everywhere.com/>

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear sondeos en línea, encuestas, preguntas y respuestas, cuestionarios, nubes de palabras y más.
- El estudiante participa registrando su nombre, no hay participación anónima.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real.

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el video se muestra cómo crear actividades e interactuar con los estudiantes de manera sincrónica.

<https://youtu.be/BaOos3nvv-4>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.14 SLID.O

Sondeos rápidos

slido

FINALIDAD

La herramienta permite realizar encuestas, preguntas y obtener respuestas de la audiencia de un evento en tiempo real.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear encuestas para la audiencia de un evento.
- El docente puede agregar preguntas de opciones múltiples, verdadero-falso y de respuesta corta.
- El docente puede visualizar un resumen del evento, la cantidad de participantes activos, las preguntas, los votos y las estadísticas de las encuestas.
- El docente puede compartir el evento a través de un enlace, código QR o correo electrónico.
- Los estudiantes pueden participar haciendo uso de la herramienta Slido, con el código del evento.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico. El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real mediante el enlace compartido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:
<https://www.sli.do/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Slido para interactuar con la audiencia en línea:

https://youtu.be/i_3N2ZYdTZI

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



2.15 WHITEBOARD

Pizarra digital

WHITEBOARD.fi

FINALIDAD

La herramienta permite crear una pizarra en línea individual para cada estudiante y hacer el seguimiento en evaluación formativa.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear una clase y en ella crear una pizarra para cada estudiante en línea.
- El docente puede alternar y visualizar la pizarra de los estudiantes a la vez.
- El docente puede insertar imágenes en la pizarra para hacer más atractiva.
- Los estudiantes pueden participar en la herramienta Whiteboard uniéndose a la clase, y se mostrará la pizarra del estudiante.
- El docente puede guardar todas las pizarras en un archivo PDF.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real mediante el enlace compartido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://whiteboard.fi/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Whiteboard para crear pizarras en línea:
<https://youtu.be/pD-xgbdvxuU>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3. HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL TRABAJO COLABORATIVO

El aprendizaje colaborativo implica el uso de un conjunto de métodos de instrucción apoyados con estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas: el aprendizaje y desarrollo personal y social, donde cada integrante del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del aprendizaje de los demás miembros. El docente debe promover las condiciones necesarias para que los estudiantes puedan indagar e investigar por ellos mismos.

En el trabajo colaborativo con el empleo de herramientas virtuales, los estudiantes desarrollan habilidades interpersonales y se apoyan unos a otros para lograr un aprendizaje significativo. Además:

- ✓ Mejoran los procesos creativos y fortalecen las relaciones personales.
- ✓ Desarrollan habilidades de trabajo en equipo.
- ✓ Contribuyen a la responsabilidad individual y grupal.
- ✓ Propician la comunicación eficaz y efectiva entre los miembros del equipo.
- ✓ Desarrollan habilidades de liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y solución de conflictos.
- ✓ Generan un aprendizaje activo colaborativo.
- ✓ Crean una actitud positiva de los integrantes del equipo.



3.1 ASANA

Participación en grupos



FINALIDAD

La herramienta permite organizar y gestionar grupos, tareas, proyectos de equipos y usar un cronograma para crear un plan de entrega de actividades de manera colaborativa.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede seleccionar opciones para trabajar las actividades del proyecto.
- El docente puede agregar el correo de los participantes y conformar los grupos asignando un rol para el trabajo de un proyecto.
- El docente puede ver los reportes de las tareas y de las entregas finalizadas por los estudiantes.
- Los estudiantes participan en Asana de manera colaborativa visualizando sus tareas asignadas y haciendo entrega de sus productos de manera participativa.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://asana.com/es>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Asana para organizar y asignar tareas en un proyecto:

<https://youtu.be/BOP8TfotaeM>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.2 BLACKBOARD

Participación en grupos



FINALIDAD

La plataforma Blackboard permite gestionar trabajos en equipos colaborativos, desde la asignación de trabajos hasta la evaluación.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear grupos para la presentación de trabajos o productos académicos de tres maneras: aleatoria, inscripción propia por el estudiante o de manera manual a cargo del docente.
- Los estudiantes pueden verificar la presentación de sus trabajos grupales.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://ucv.blackboard.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo crear y administrar grupos en Blackboard.

<https://youtu.be/JnUqFLMTOKw>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.3 CANVA

Para el trabajo colaborativo



FINALIDAD

La herramienta permite crear productos académicos en trabajos colaborativos a partir de plantillas y diseños preestablecidos.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El estudiante puede crear presentaciones, infografías, organizadores visuales de información, entre otros diseños.
- El estudiante puede compartir el archivo con sus compañeros para trabajarlo de manera colaborativa de manera *on line*.
- El docente puede realizar acompañamiento en el desarrollo del producto.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

https://www.canva.com/es_es/

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El video muestra cómo trabajar proyectos colaborativos en Canva:

<https://youtu.be/ixAFrMYl3NI>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.4 COGGLE

Organizador de información



FINALIDAD

Esta herramienta permite elaborar esquemas, mapas conceptuales, mentales y diagramas de flujo de manera colaborativa para organizar la información.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede compartir un esquema en línea para trabajar de manera colaborativa junto con los estudiantes y organizar la información.
- El docente puede hacer cambios y estos instantáneamente aparecen en el navegador del estudiante.
- Los estudiantes participan mediante lluvia de ideas y hacen sus anotaciones en línea con la finalidad de organizar la información.
- El docente puede descargar en varios tipos de formato, por ejemplo en PDF.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://coggle.it/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Coogle.it para fomentar la organización de la información:

<https://youtu.be/il4Qn9szxqE>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.5 Dropbox

Trabajo colaborativo



FINALIDAD

Esta herramienta, al ser un lugar en la nube, permite almacenar y compartir absolutamente todo tipo de archivo facilitando de esta manera el trabajo colaborativo.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

Los estudiantes y docentes pueden:

- Almacenar archivos de cualquier formato.
- Acceder a los archivos desde cualquier lugar y dispositivo.
- Compartir archivos con otras personas que también tengan cuenta Dropbox.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://www.dropbox.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El video muestra cómo crear una cuenta en Dropbox y cómo gestionar los archivos compartidos.

<https://youtu.be/Lq3aOG2oITk>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.6 GOOGLE DRIVE

Trabajo colaborativo



FINALIDAD

Esta herramienta permite realizar actividades de manera colaborativa compartiendo *on line* archivos de todo formato e incluso permite la edición de estos documentos por todos en simultáneo.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

Los estudiantes y docentes pueden:

- Compartir y editar documentos, hojas de cálculo y presentaciones para elaborar todo tipo de producto académico.
- Crear formularios para la recolección de información y encuestas.
- Utilizarlo como unidad de almacenamiento.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://drive.google.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El video muestra cómo usar Google Drive, subir y compartir archivos, crear y compartir carpetas para desarrollar tareas de manera colaborativa.

<https://www.youtube.com/watch?v=yFxV4Pe7s1M>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.7 JAMBOARD

Participación en grupos



FINALIDAD

La herramienta permite realizar trabajos colaborativos *on line*. Es una aplicación de Google Drive que funciona como una pizarra digital y se puede trabajar también de manera individual.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- Los estudiantes pueden trabajar esquemas, ordenar ideas, hasta presentar datos y conclusiones.
- Al ser una herramienta *on line*, se puede compartir para ser editado de manera colaborativa.
- El archivo editado se puede descargar y guardar de manera local.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://jamboard.google.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo crear actividades colaborativas en Jamboard:

<https://youtu.be/-IDYGcFsAC4>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.8 MIRO

Participación en grupos



FINALIDAD

La herramienta permite realizar trabajos colaborativos en línea en una sesión de clase, formando equipos de trabajo. Garantiza la participación activa de los estudiantes desde una lluvia de ideas con notas adhesivas hasta la planificación y gestión de flujos de trabajo.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede compartir con sus estudiantes antes, durante o después de su sesión de aprendizaje.
- El docente puede invitar a los estudiantes para realizar trabajo colaborativo.
- Los estudiantes pueden realizar trabajo colaborativo utilizando recursos como presentaciones de PowerPoint, archivos, imágenes y videos.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://miro.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo utilizar la herramienta Miro y cómo los estudiantes pueden realizar trabajo colaborativo.

https://youtu.be/IAKu7_RtoE

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.9 TEAMMAKER

Participación en grupos

Team Maker

FINALIDAD

La herramienta permite crear grupos de forma rápida y sencilla, genera equipos aleatorios a partir de una lista de participantes en una sesión de clase.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede copiar y pegar desde un archivo Excel a la herramienta TeamMaker.
- El docente puede personalizar el nombre de cada equipo de trabajo.
- El docente puede crear el número deseado de equipos y permite visualizar en TeamMaker y exportar a un archivo Excel.
- Los estudiantes visualizan la formación de equipos en tiempo real mediante un canal de comunicación síncrona.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real mediante alguna herramienta de comunicación.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://chir.ag/projects/team-maker/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta TeamMaker para crear grupos de trabajo de manera aleatoria:

https://youtu.be/nKhh1ACo_9Y

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.10 TRELLO



FINALIDAD

La herramienta permite organizar todas las actividades de tu proyecto creando tableros y tarjetas fomentando un trabajo conjunto y colaborativo en un mismo lugar.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear un tablero para cada proyecto a organizar en la herramienta Trello.
- El docente puede asignar a cada tarjeta a los miembros (estudiantes) responsables del proyecto.
- El docente puede visualizar todas las actividades con su estado del proyecto en el tablero.
- El docente puede usar plantillas para hacer los cambios de dicho proyecto,
- Los estudiantes pueden participar en la herramienta Trello, uniéndose mediante el enlace.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://trello.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Trello para gestionar las actividades de un proyecto:

<https://youtu.be/B4cA6T2v0CA>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.11 WIX

Trabajo colaborativo



FINALIDAD

La herramienta permite crear páginas web a partir de plantillas. En el contexto educativo puede ser adaptado a portafolios de evidencias de aprendizaje. Permite trabajar de manera simultánea con otros usuarios, por lo que se adapta al trabajo colaborativo.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://es.wix.com/>

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- Los estudiantes pueden crear un portafolio digital de evidencias y compartir todo tipo de archivos.
- Los estudiantes pueden trabajar el portafolio digital de manera colaborativa asignando diferentes roles y permisos.
- El docente puede hacer monitoreo del portafolio digital.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video nos muestra cómo acceder e iniciar un proyecto en Wix.

<https://youtu.be/uV8UnSrU6As>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.12 WORDWALL

Participación en grupos



FINALIDAD

La herramienta permite crear actividades interactivas en las que el estudiante participa de manera individual o mediante dinámicas grupales.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- Los docentes y estudiantes pueden crear actividades lúdicas como ruletas, anagramas, juegos de palabras, sopa de letras, etc.
- El docente, a través de estas actividades, puede realizar sorteos para las participaciones grupales.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://wordwall.net/es>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo realizar sorteo de grupos en Wordwall.

<https://youtu.be/q1Gga3DabwQ>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



3.13 ZOOM

Participación en grupos



FINALIDAD

Esta herramienta de la plataforma Zoom permite gestionar y trabajar en equipos colaborativos a través de la función de grupos pequeños.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear salas de videoconferencia para grupos pequeños. Los grupos se forman de manera aleatoria, a elección del estudiante o de manera manual a cargo del docente.
- El docente puede acompañar a los grupos.
- Los estudiantes pueden interactuar compartiendo y editando archivos facilitando la elaboración de productos académicos grupales.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

www.zoom.us

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo crear grupos en Zoom.

https://youtu.be/QOVqa5R_UKE

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4. HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

Valorar el aprendizaje del estudiante implica evaluar y retroalimentar a través de métodos, técnicas y recursos. En esta tarea, el docente debe ser capaz de utilizar las herramientas digitales para que la evaluación cumpla un rol formativo y también sumativo.

Las herramientas virtuales permiten que los docentes valoren los desempeños de los estudiantes, realicen el acompañamiento y la retroalimentación oportuna para que los jóvenes alcancen las competencias. Además, el uso de estas herramientas en la evaluación permite al estudiante:

- ✓ Recibir información actualizada sobre su progreso.
- ✓ Recibir información sistematizada que le facilita el análisis de los resultados y la identificación de los desempeños que le falta desarrollar.
- ✓ Recibir acompañamiento del docente y retroalimentación inmediata para seguir avanzando hacia el logro de las competencias.
- ✓ Desarrollar el pensamiento crítico al realizar la autoevaluación y la coevaluación.
- ✓ Reflexionar sobre su proceso de aprendizaje para tomar decisiones y realizar acciones con el fin de lograr las competencias.



4.1 CANVA

Videos



FINALIDAD

La herramienta permite elaborar evidencias de aprendizaje en diferentes formatos y archivos a partir de plantillas prediseñadas. Además, los videos que se pueden hacer en esta herramienta permiten que los estudiantes expongan sus trabajos para ser evaluados por los docentes.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- Los estudiantes pueden hacer infografías, esquemas, organizadores de información y otras evidencias de aprendizaje.
- Los estudiantes pueden grabar en video sus exposiciones para ser evaluadas por el docente.
- El docente puede realizar acompañamiento en el proceso de elaboración de los productos académicos.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://www.canva.com/es>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente enlace se observa cómo realizar videos tutoriales con Canva.

<https://youtu.be/6nOBDxBoh-k>

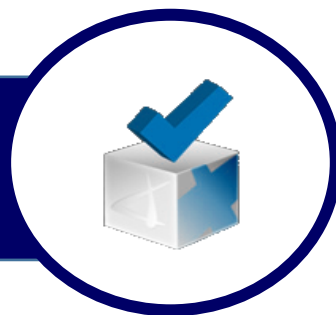
CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.2 CORUBRIC

Participación en grupos



FINALIDAD

La herramienta permite la creación de rúbricas digitales colaborativas mediante la comunicación, coordinación y la cooperación de los docentes a fin de evaluar los productos académicos o trabajos de los estudiantes a través del uso de las rúbricas.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede evaluar en línea mediante la rúbrica y sacar reportes y gráficas de manera inmediata.
- El docente puede utilizar las rúbricas públicas elaboradas por otros docentes.
- El docente puede crear su rúbrica a partir de una rúbrica pública.
- El docente puede exportar a Excel los resultados de la evaluación.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real durante la evaluación y en tiempo diferido para compartir los resultados de la evaluación que estarán disponibles para los estudiantes.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<http://www.corubric.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra un ejemplo de la elaboración de las rúbricas en la herramienta CoRubric:

<https://www.youtube.com/embed/s7vnjBa7G2s>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.3 GOOGLE FORM

Participación en grupos



FINALIDAD

La herramienta permite crear eventos, encuestas, cuestionarios, formularios y formular preguntas para exámenes.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede ingresar mediante el correo de Gmail y seleccionar la plantilla del examen.
- El docente puede seleccionar el tipo de preguntas y respuestas para crear las evaluaciones.
- El docente puede configurar la calificación después de la entrega del examen.
- Los estudiantes pueden participar en la herramienta Google Form mediante un enlace y responder el examen de evaluación.
- El docente puede descargar los resultados en un archivo de Excel.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://docs.google.com/forms/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Google Form para crear formularios para las evaluaciones:

<https://youtu.be/SP95nGwe46E>

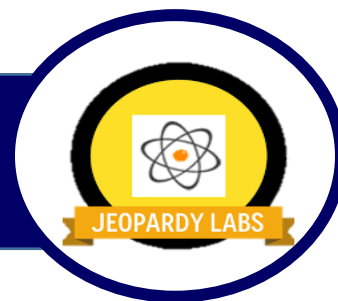
CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.4 JEOPARDY

Tablero de preguntas



FINALIDAD

La herramienta permite crear un tablero de preguntas y respuestas en tiempo real.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear un tablero de preguntas.
- El docente puede agregar preguntas de opciones múltiples, verdadero-falso y de respuesta corta.
- El docente puede compartir el juego a través de un enlace por redes sociales, mensajería instantánea, plataformas LMS, etc.
- Los estudiantes pueden participar haciendo uso de la herramienta Jeopardy, a través del enlace proporcionado por el docente.
- El docente puede visualizar los resultados en la herramienta Jeopardy.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://jeopardylabs.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Jeopardy para crear un tablero de preguntas:
<https://youtu.be/iahspiqwpyg>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.5 KAHOOT

Evaluaciones gamificadas



FINALIDAD

La herramienta permite crear exámenes interactivos, programar la actividad, ver el porcentaje de respuestas correctas/incorrectas.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear exámenes en línea.
- El docente puede ver el porcentaje de respuestas correctas/incorrectas.
- El docente puede ver el avance de respuestas correctas, sin respuestas y puntuación final.
- El docente puede compartir con sus estudiantes los accesos del juego.
- Los estudiantes pueden participar en la herramienta mediante el enlace o código, y rendir su evaluación.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://kahoot.it/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Kahoot para crear exámenes interactivos y ver en tiempo real el avance de los estudiantes.

<https://youtu.be/3xk0qzyXGrU>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.6 MENTIMETER

Participación en grupos



FINALIDAD

La herramienta permite crear encuestas y cuestionarios para exámenes.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear preguntas, encuestas, cuestionarios, con opciones simples o múltiples.
- El docente puede compartir con sus estudiantes un enlace o generar un código QR en la misma herramienta.
- El docente puede descargar sus evidencias en formato Excel o PDF.
- Los estudiantes pueden participar en la herramienta mediante el enlace y dar su examen.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico. El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://www.mentimeter.com/es-ES>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo utilizar la herramienta Mentimeter para crear encuestas o cuestionarios, y compartirlos con los estudiantes.

<https://youtu.be/sjKdA4u1k2I>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.7 PADLET

Publicación de productos



FINALIDAD

La herramienta permite la presentación de trabajos casi en todos los formatos utilizando videos, dibujos y fotos en una plataforma, dinamizando las actividades de evaluación y retroalimentación.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- Los estudiantes pueden presentar sus evidencias de aprendizaje para socializar en clase.
- El docente puede configurar opciones de publicación.
- Los docentes y estudiantes pueden retroalimentar las participaciones mediante comentarios o reacciones.
- El docente puede crear foros de discusión para favorecer la coevaluación formativa.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://es.padlet.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente video muestra cómo suscribirse a Padlet, las plantillas que ofrece y cómo crear una pizarra y compartirla con los estudiantes.

<https://youtu.be/8rTJDV2tPJY>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.8 QUIZALIZE

Evaluaciones gamificadas



FINALIDAD

La herramienta permite crear cuestionarios para la participación individual o grupal de los participantes. Se pueden proponer preguntas propias o recoger preguntas de otras evaluaciones ya publicadas.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear actividades sincrónicas, actividades de extensión a manera de tareas y actividades de evaluación.
- Los estudiantes participan de manera activa al ser una actividad lúdica.
- Son actividades basadas en la gamificación.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:
<https://www.quizalize.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Quizalize para crear evaluaciones gamificadas:
<https://youtu.be/eGWrvs3j6PA>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.9 QUIZIZZ

Evaluaciones gamificadas



FINALIDAD

La herramienta permite evaluar mediante cuestionarios personalizables que se pueden crear desde cero o con preguntas ya existentes en la herramienta, basadas en la gamificación.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear los cuestionarios basados en la gamificación.
- El docente puede compartir el enlace de la herramienta a los estudiantes.
- El docente puede iniciar el juego y las preguntas van presentándose a los estudiantes.
- El docente puede visualizar los reportes y ver las puntuaciones de cada participante.
- El docente puede exportar a Excel los resultados de la evaluación.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://quizizz.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Quizizz para crear evaluaciones gamificadas:

<https://www.youtube.com/embed/s7vnjBa7G2s>

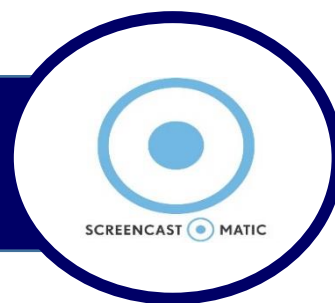
CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.10 SCREENCASTOMATIC

Videos



FINALIDAD

La herramienta permite crear videos, puesto que se graba en formato MP4 todo lo que ocurra en la pantalla de la computadora con la voz del expositor.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- Los estudiantes pueden grabar en videos su exposición mostrando sus presentaciones.
- El docente puede grabar en video recomendaciones, retroalimentaciones y otros aportes.
- El docente puede elaborar videos tutoriales con instrucciones en general.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://screencast-o-matic.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

https://youtu.be/GzoNFJ_YM9Y

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.11 SOCRATIVE

Evaluaciones gamificadas



FINALIDAD

La herramienta permite realizar encuestas, cuestionarios, exámenes en tiempo real.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear cuestionarios e importar otros para su edición.
- El docente puede elegir el método de entrega y retroalimentación instantánea en la configuración.
- Los estudiantes pueden participar haciendo uso de la herramienta Socrative, con el nombre de la clase y unirse con sus datos personales.
- El docente puede visualizar los resultados en la herramienta Socrative y descargar reportes.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://www.socrative.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Socrative para crear examen en línea:

<https://youtu.be/7hNMjnQGKvY>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.12 WHITEBOARD

Pizarras para retroalimentar

WHITEBOARD.fi

FINALIDAD

La herramienta permite crear una pizarra en línea individual para cada estudiante y hacer el seguimiento en evaluación formativa.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear una clase y, en ella, crear una pizarra para cada estudiante en línea.
- El docente puede alternar y visualizar la pizarra de los estudiantes.
- Los estudiantes pueden participar en la herramienta Whiteboard uniéndose a la clase y se mostrará la pizarra del estudiante.
- El docente puede guardar todas las pizarras en un archivo PDF.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://whiteboard.fi/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Whiteboard para crear pizarras en línea:

<https://youtu.be/pD-xgbdvxuU>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



4.13 WIX

Portafolio de evidencias



FINALIDAD

La herramienta permite crear páginas web a partir de plantillas. En el contexto educativo puede ser adaptado en portafolios de evidencias de aprendizaje y editar el sitio de manera colaborativa.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR

- El docente puede crear una página web y editar las plantillas y trabajar de manera colaborativa con los estudiantes.
- El docente puede visualizar todas las actualizaciones que realizan los estudiantes.
- Los estudiantes pueden participar en la creación y edición de la página web de manera colaborativa.

MOMENTOS DE INTERACCIÓN

Sincrónico/asincrónico.

El docente y los estudiantes interactúan en tiempo real o en tiempo diferido.

ENLACE DE LA HERRAMIENTA

El siguiente enlace permite acceder a la herramienta virtual:

<https://www.wix.com/>

ENLACE DEL VIDEO TUTORIAL

En el siguiente video se muestra cómo utilizar la herramienta Wix para crear una página web:

<https://www.youtube.com/watch?v=uV8UnSrU6As>

CÓDIGO QR DE VIDEO TUTORIAL

Usted podrá acceder desde su celular al código QR.



REFERENCIAS

- Berenguer Albadalejo, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. En: Tortosa Ybáñez, M. T., Grau Company, S. y Álvarez Teruel, J. D. (coords.). *XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*. Alacant: Universitat d'Alacant, Institut de Ciències de l'Educació, 2016. pp. 1466-1480.
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/59358#vpreview>
- Borochovicius, E. y Barboza Tortella, J. C. (Junio de 2014). Aprendizaje basado en problemas: un método de enseñanza-aprendizaje y sus prácticas educativas. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 22(83), 263-294. <https://doi.org/10.1590/S0104-40362014000200002>
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). *Design thinking for social innovation*. Stanford Social Innovation Review. http://www.ideo.com/images/uploads/thoughts/2010_SSIR_DesignThinking.pdf
- Deeley, S. J. (2018). *El aprendizaje-servicio en educación superior: teoría, práctica y perspectiva crítica*. Narcea. <https://es.b-ok.lat/book/11899129/ab1c41>
- Díaz Barriga, F. (2005). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw Hill. [Capítulo 5: La evaluación auténtica centrada en el desempeño: una alternativa para evaluar el aprendizaje y la enseñanza].
https://liceo53.files.wordpress.com/2013/07/la_evaluacion_autentica_centrada_en_el_desempenodc3adazbarriga.pdf
- Fundación Mapfre (2016), *El trabajo cooperativo como metodología para la escuela inclusiva*, Madrid, Fundación Mapfre.
<https://educrea.cl/wp-content/uploads/2016/11/DOC1-El-Trabajo-Cooperativo.pdf>
- Howard, Z., & Davies, J. (2011). From solving puzzles to designing solutions: integrating design thinking into evidence. *Evidence based Library and Information Practice*, 6.4. <http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/EBLIP/article/view/12195/9399>
- Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 15, 63-67.

- Morales Bueno, P. (2018). Aprendizaje basado en problemas (ABP) y habilidades de pensamiento crítico ¿una relación vinculante? *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(2), 91-108. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/323371/228081>
- Montenegro Aldana, I. A. (2002). Preguntas cognitivas y metacognitivas en el proceso de aprendizaje. *Tecné Episteme y Didaxis*, 11 . <https://doi.org/10.17227/ted.num11-5602>
- Niño Barajas, L. (2012). Estudio de caso: una estrategia para la enseñanza de la educación ambiental. *Praxis & Saber*, 3(5), 53-78.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477248389003>
- Ormazábal, V., Almuna, F., Hernández, L. y Zuñiga, F. (2019). Juego de roles como método de enseñanza de farmacología para estudiantes de la carrera de enfermería. *Educación Médica*, 20(4), 206-212 <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2018.07.001>
- Pérez-Escoda, N. (coord.) (2014). *Metodología del caso en orientación*. Barcelona: Universitat de Barcelona (Institut de Ciències de l'Educació). <http://hdl.handle.net/2445/52210>].
- Rekalde Rodríguez, I. y García Vílchez, J. (2015). El aprendizaje basado en proyectos: un constante desafío. *Innovación Educativa*, (25). <https://doi.org/10.15304/ie.25.2304>
- Reverte Bernabeu, J. R., Gallego Sánchez, A. J., Molina Carmona, R. y Satorre Cuerda, R. (2007). El aprendizaje basado en proyectos como modelo docente. Experiencia interdisciplinar y herramientas Groupware. *XIII Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática, JENUI'07, Teruel, 2007: libro de actas*. Madrid: Thomson Paraninfo.
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/1808/1/Definitivo%20-%202007%20-%20JENUI%20-%20Teruel%20-%20ABP.pdf>
- Reyes González, S. y Carpio, A. (2018). El aprendizaje basado en retos, un modelo de formación corporativa: el caso Banorte. Universitat Oberta de Catalunya.
<https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/cr29tejMANE0oeUHplM0WJBHd0WOQh9mOGiV4Ecq.pdf>
- Vásquez Parra, J. (2021). *¿Cómo detonar el aprendizaje basado en investigación en el aula?*
<https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/aprendizaje-basado-en-investigacion>