



Curso virtual

Rol docente como mediador en la educación a distancia

Sesión 2

Herramientas digitales de apoyo a la labor docente en la educación a distancia

Presentación

Estimada(o) docente:

Innumerables son las posibilidades que la tecnología nos brinda para apoyar la labor docente; son nuestras habilidades digitales y experiencia pedagógica las que permitirán utilizar o adaptar las herramientas y recursos para utilizarlos con nuestros estudiantes.

Con la finalidad de que identifiques aquellas que te permitan desarrollar tu labor docente, te brindamos la posibilidad de conocerlas. Puede ser que fueron creadas con diversas finalidades, pero al ser aplicadas en la educación adquieren un potencial que puede ser aprovechado pedagógicamente.

Ingresa a la red, accede a las direcciones electrónicas que te proponemos y navega pulsando botones y vínculos, e ingresando a una interfaz que te llevará al descubrimiento y la innovación.

¡Empecemos!

Sesión 2

Herramientas digitales de apoyo a la labor docente en la educación a distancia



Te invitamos a observar detenidamente el siguiente video:



Después de observar el vídeo, reflexiona en torno a estas preguntas:

- En tu experiencia personal, ¿has utilizado algunas de las herramientas o recursos tecnológicos mostrados en el video? ¿Cómo los has utilizado? ¿Conoces otros?
- ¿Qué herramientas digitales o recursos de los observados podrías sugerir a tus colegas para que puedan utilizarlos, según su realidad y contexto, en el aprendizaje de sus estudiantes?
- ¿Consideras que estas herramientas tecnológicas podrían ayudarte a reforzar los aprendizajes en la plataforma Aprendo en casa? Explica tu respuesta con ejemplos que respondan a tu experiencia pedagógica y al contexto en el cual se inserta.

Analiza

La situación actual nos exige asumir un nuevo rol: ser mediadores en la educación a distancia. Para ello es necesario conocer y manejar herramientas digitales que nos permitan desarrollar aprendizajes en este nuevo contexto al que nos enfrentamos.

1. Herramientas y recursos digitales de apoyo a la labor docente en la educación a distancia

1.1 Plataformas virtuales de aprendizaje

Existen diversas plataformas de aprendizaje o entornos virtuales de aprendizaje. A continuación, presentamos una breve descripción de algunas de ellas, pero también te sugerimos ingresar a internet y acceder a videos tutoriales sobre su uso.

Edmodo
(www.edmodo.com)



Es una plataforma educativa con un funcionamiento muy similar al de una red social. Es posible dar “Me gusta”, comentar y compartir mensajes, tal como se realiza en Facebook.

Permite mantener una comunicación e interacción muy activas entre los docentes y los estudiantes, así como con las familias. Edmodo brinda la posibilidad de crear grupos de estudiantes en donde pueden compartir archivos, iniciar debates, entre otras funciones. Además, el docente también puede crear y programar cuestionarios y tareas.

Finalmente, hace posible subir archivos, compartir enlaces y materiales que apoyen al desarrollo de los aprendizajes.

Google Classroom
(<https://classroom.google.com/>)



Es la plataforma de Google, que permite a los docentes gestionar sus cursos. Los profesores pueden crear clases, asignar tareas a sus estudiantes, calificarlas y enviar la respectiva retroalimentación.

La ventaja de Classroom es que integra varias las herramientas que brinda Google como son Google Docs, Google Slides, formularios de Google, correo Gmail, entre otras. Para contar con estos beneficios, hay que tener una cuenta **G Suite para Educación**.

Schoology
(<https://classroom.google.com/>)



Es una plataforma de aprendizaje virtual orientada a escuelas de educación primaria, secundaria, educación superior y empresas. Permite a los usuarios crear, dirigir y compartir contenidos y recursos.

Schoology brinda la posibilidad de crear grupos de alumnos, cuestionarios de evaluación, entrega de tareas, foros de debate, tableros de anuncio, subir recursos propios e incluso vincular recursos externos como Google Drive, Dropbox, Edpuzzle, entre otros.

Una ventaja de esta plataforma es que está disponible para dispositivos Android, iOS y Kindle. Además, su interfaz es bastante sencilla e intuitiva.

Moodle
(https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle)



Es una de las plataformas más utilizadas en el ámbito educativo. Está diseñada para crear ambientes de enseñanza aprendizaje en línea. Tiene un conjunto de herramientas centradas en el estudiante, y se pueden generar actividades que desarrollen el aprendizaje colaborativo. Además, tiene una interfaz simple, fácil de aprender a usar.

Moodle tiene tres roles principales en acciones formativas en línea: alumnos, profesores y administradores.

1.2 Uso pedagógico de herramientas para la colaboración

Te presentamos una potente herramienta gratuita: Drive de Google. Este es un espacio virtual en la nube, que permite guardar diferentes tipos de información como textos, imágenes, videos, entre otros. Este espacio virtual te da la opción de crear carpetas, las cuales se pueden visualizar o compartir con otras personas, mediante permisos para ver, editar o comentar. Otra de sus características es que Drive permite crear, colaborar y compartir documentos, presentaciones, hojas de cálculos, formularios, dibujos en línea, con otros. Para acceder a estos servicios es necesario crear una cuenta de correo de Gmail que es a la vez una cuenta de Google.

Por ejemplo, se propone a los estudiantes, realizar un cuento por equipos de trabajo utilizando la herramienta “Documentos de Google”, de esta manera redactan, comparten y colaboran. Es así que se propicia el desarrollo de las competencias: “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma” y “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”.

Otras actividades para el desarrollo de competencias pueden ser:

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Indaga mediante métodos científicos (Ciencia y Tecnología).	Los estudiantes crean su portafolio digital y alojan los archivos correspondientes a sus proyectos de investigación para la feria de ciencias. <ul style="list-style-type: none">▪ Recolecta datos que contribuyen a comprobar o refutar las hipótesis.▪ Analiza tendencias o relaciones en los datos.

1.3 Uso pedagógico de herramientas para la comunicación

¿Alguna vez has realizado una video llamada? ¿Qué herramientas pueden emplearse para este propósito? Te presentamos algunas:

<p>WhatsApp (https://web.whatsapp.com/)</p> 	<p>Es una aplicación gratuita de mensajería para teléfonos inteligentes y una herramienta muy potente de comunicación. Cuando se dispone de datos o internet es posible enviar y recibir mensajes, imágenes, documentos, ubicaciones, contactos, vídeos y grabaciones de audio. Del mismo modo, realizar llamadas y videollamadas individuales o grupales, entre otras funciones.</p> <p>Con la herramienta de WhatsApp es posible crear un grupo del aula con los padres de familia o apoderados para establecer una comunicación fluida y permanente. En estos grupos se pueden proponer actividades articuladas entre los estudiantes y las familias, propiciando el desarrollo de competencias comunicativas. A través de ellas es posible desarrollar el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Por otro lado, también se pueden fortalecer las capacidades vinculadas a la competencia digital del estudiante, como “interactúa en entornos virtuales”.</p> <p>Esta se observará cuando participa con responsabilidad y ética con sus pares y el docente, manteniendo vínculos, compartiendo intereses y respetando valores. El docente, en su rol de mediador, aclarará dudas, resolverá las consultas y retroalimentará los aprendizajes.</p>
--	---

Se sugieren otras actividades para el desarrollo de competencias:

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Indaga mediante métodos científicos (Ciencia y Tecnología).	Los estudiantes crean su portafolio digital y alojan los archivos correspondientes a sus proyectos de investigación para la feria de ciencias. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Recolecta datos que contribuyen a comprobar o refutar las hipótesis. ▪ Analiza tendencias o relaciones en los datos.
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera (Inglés).	
Se comunica oralmente en su lengua materna (Comunicación).	

Los docentes podemos emplear el WhatsApp como herramienta de comunicación entre docentes y directivos. Permite realizar el seguimiento o envío de actividades y recursos entre los integrantes del grupo o de manera individual. La comunicación se debe realizar respetando los horarios pedagógicos.

Facebook
(<https://www.facebook.com/>)



Es una de las redes sociales más conocidas y utilizadas en el mundo. A través de ella es posible conectar con amigos, familiares, socios, entre otros. Desde el 2006 se ha permitido crear usuarios en Facebook a personas igual o mayores de 13 años.

Facebook, tiene una serie de herramientas como grupos, creación de eventos, notificaciones, Messenger, páginas, entre otros. Estas herramientas permiten motivar y mantener el interés de los estudiantes, ya que es un entorno digital innovador, motivador e interactivo, que facilita la socialización entre pares y el docente.

Una de las actividades sugeridas es proponer la creación de una Bitácora digital en un “grupo cerrado” de Facebook. Su característica principal es que permite registrar en tiempo real evidencias sobre la realización de un proyecto, por ejemplo, se pueden recopilar videos, fotos, textos, comentarios, brindando la opción de retroalimentar las publicaciones o avances de los estudiantes.

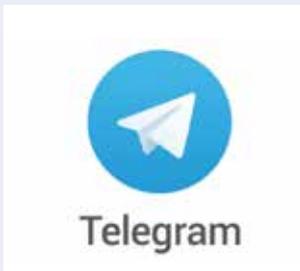
Mediante esta actividad se propicia el desarrollo de las capacidades “Gestiona información del entorno virtual” e “Interactúa en entornos virtuales” de la competencia digital del estudiante. Además, se promueve la comunicación, el trabajo colaborativo, el intercambio de recursos educativos, documentos, productos y evidencias.

Te sugerimos otras actividades:

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Explica el mundo físico basándose en conocimiento sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo (Ciencia y Tecnología).	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creación del Club de ciencias ▪ Muros de personajes ilustres ▪ Publicación de problemas
Escribe diversos tipos de textos (Comunicación).	
Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales (Arte y cultura).	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creación del Club de periodismo escolar
Se comunica oralmente en lengua materna (Comunicación).	

Facebook como una red social, nos permite crear grupos cerrados para la comunicación, colaboración, acompañamiento, seguimiento, retroalimentación y el logro de aprendizajes.

Telegram
(<https://telegram.org/>)



Es una aplicación de mensajería que prioriza la velocidad y seguridad. Puede emplearse en todos tus dispositivos (teléfono, tablet, computadora) y los mensajes se sincronizan al mismo tiempo. Además, a través de los mensajes se pueden crear y enviar fotos, audios, videos y archivos de cualquier tipo (doc, zip, mp3, etc.). Asimismo, se pueden crear grupos de hasta 200.000 personas.

Esta opción puede contribuir a crear comunidades profesionales de aprendizaje centradas en temas específicos.

Esta herramienta es similar a WhatsApp con sus propias particularidades, de igual forma posible crear un grupo del aula con los padres de familia o apoderados para poder establecer una comunicación fluida y permanente.

Uno de los usos posibles es la entrega o envío de enlaces correspondientes a las actividades propuestas por el docente.

Por ejemplo, el envío de un audio o podcast sobre “El regreso a nuestra vida cotidiana luego del COVID19”.

Esta actividad propicia el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en lengua materna”. Asimismo, fomenta las capacidades vinculadas a la competencia digital del estudiante: Crea objetos virtuales en diversos formatos, cuando construye y comparte diversos materiales digitales con un propósito.

Te sugerimos también otras actividades:

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solicita consejos o comentarios de integrantes de un grupo de interés. ▪ Compara su trabajo con la de su compañero utilizando una rúbrica.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa en un grupo de interés. ▪ Crea y comparte materiales digitales (videos, presentaciones, documentos, infografías, otros)

Zoom
(<https://zoom.us/es-es/meetings.html>)



Es una plataforma que permite realizar videoconferencias, reuniones en línea o chat. Para empezar a usar Zoom, el único requisito es crear una cuenta. En la versión gratuita es posible realizar videoconferencias hasta con 100 personas, pero con un tiempo limitado de 40 minutos. Entre sus ventajas están que permite compartir pantalla, grabar la videoconferencia y acceder a un chat. Es una buena alternativa para realizar reuniones de tutoría con tus estudiantes o padres de familia.

Se puede utilizar Zoom como herramienta para la comunicación síncrona con los estudiantes, a través de reuniones virtuales mediante “videoconferencia”.

Esto permite el desarrollo de la capacidad “Interactúa en entornos virtuales” propia de la competencia digital del estudiante.

Por otro lado, se recomienda que los padres de familia obtengan una cuenta Zoom para poder gestionar reuniones de equipo entre sus hijos y otros compañeros.



Te sugerimos también otras actividades:

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas (Ciencia y Tecnología).	<ul style="list-style-type: none"> Reunión virtual acerca de “Mi proyecto de robótica”.
Resuelve problemas de cantidad (Matemática).	<ul style="list-style-type: none"> Reunión virtual: Hallando el Índice de Masa Corporal (IMC) de mis compañeros de aula. Recolecta datos e información para gráficos estadísticos.
Convive y participa democráticamente (Desarrollo personal, ciudadanía y cívica).	<ul style="list-style-type: none"> Reunión virtual acerca de “La ciudadanía digital en el Perú”.

1.4 Uso pedagógico de herramientas para la creación de contenidos

Creación de Infografías

Según el INTEF (2013), a través de una infografía se representa de forma icónica y textual una información determinada, que debe ser comprendida fácilmente con un solo “golpe de vista”. En ella es posible explicar un acontecimiento histórico, describir una situación, exponer un proceso, sintetizar una narración, comparar dos situaciones, entre otros.

Al proponer la elaboración de una infografía a nuestros estudiantes se está propiciando el desarrollo de la capacidad de búsqueda, interpretación, análisis, síntesis y organización de la información, y si añadimos que sea una infografía digital estarán desarrollando la capacidad vinculada a la creación de objetos virtuales en diferentes formatos.



Se puede promover el desarrollo de competencias de diversas áreas a través de las siguientes actividades sugeridas:

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo	<ul style="list-style-type: none"> Creación de una infografía sobre: El COVID - 19 en el Perú
	<ul style="list-style-type: none"> Creación de una infografía sobre: Explicación de un proceso natural como la fotosíntesis.
Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> Creación de una infografía sobre: Comparación de sucesos históricos en el tiempo
	<ul style="list-style-type: none"> Creación de una infografía sobre: Explicación de un suceso histórico nacional o internacional
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> Creación de una infografía sobre: Síntesis de una narración con todos sus elementos, puede ser de una novela o un cuento corto.

La herramienta que te proponemos para realizar una infografía es Easelly (<https://www.easel.ly/>). Easelly es una herramienta gratuita que brinda diferente tipo de plantillas listas para modificar y construir a partir de ellas nuestros propios proyectos. Una vez que hayamos concluido con nuestra infografía podemos compartirla obteniendo un enlace. Una ventaja es que tiene una versión en español.

Observa el siguiente un ejemplo:

<https://www.easel.ly/infographic/ybmljf>

Otras herramientas para la elaboración de infografías son:

- Picktochart
- Canva
- Venngage

Mapas conceptuales

Uno de los organizadores gráficos más conocidos es el mapa conceptual.

Los mapas conceptuales fueron desarrollados por J. Novac en 1972 y se basan en la teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel. Según el Cañas et al. (s/f), los mapas ayudan a los “estudiantes a organizar sus pensamientos y a resumir áreas de estudio. (...) son usados para ayudar a los estudiantes a “aprender cómo aprender” haciendo evidentes las estructuras cognitivas” (p.2). Además, señalan que pueden ser usados desde el nivel primaria hasta secundaria.

Se puede promover el desarrollo de competencias de diversas áreas a través de las siguientes actividades sugeridas.

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo	▪ Creación de un mapa conceptual sobre: Efectos del COVID-19 en el Perú
	▪ Creación de un mapa conceptual sobre: Proceso de la fotosíntesis
	▪ Creación de un mapa conceptual sobre: Partes de la célula
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna	▪ Creación de un mapa conceptual sobre: El proceso de la comunicación.
	▪ Creación de un mapa conceptual sobre: Corrientes literarias
	▪ Creación de un mapa conceptual sobre: Elementos de la narración
Construye interpretaciones históricas	▪ Creación de un mapa conceptual sobre: Épocas de la historia del Perú
	▪ Creación de un mapa conceptual sobre: Culturas preincas
	▪ Creación de un mapa conceptual sobre: Biografías de personajes importantes

La herramienta que te proponemos para realizar un mapa conceptual es CmapTools (<https://cmap.ihmc.us/cmaptools/>) es una herramienta totalmente gratuita, creada por el IHMC, Instituto de investigación sin fines de lucro del Sistema Universitario de Florida, en EE.UU. La ventaja de esta herramienta es que se descarga a nuestra computadora y no necesitamos conexión a internet.

En la Caja de Herramientas podrás encontrar dos videos tutoriales para que puedas descargar el programa en tu computadora, así como aplicarlo a tus clases.

Video tutorial 1: Descarga e instalación CmapTools 2019

Video tutorial 2: Tutorial CmapTools 2019

Álbumes digitales

Martínez (2014) señala que el álbum ofrece grandes oportunidades para el aprendizaje, pues es un recurso accesible a las aulas y que combina texto e imagen. También, señala que puede haber álbumes narrativos, en donde texto e imagen interactúan en el mismo porcentaje; así como álbumes gráficos en donde se da prioridad a lo visual. Teniendo en cuenta lo anterior, podemos aprovechar este formato para proponer la construcción de diferente tipo de actividades.

Se puede promover el desarrollo de competencias de diversas áreas a través de las siguientes actividades sugeridas.

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Asume una vida saludable	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes pueden elaborar álbumes sobre: Medidas de prevención contra el COVID-19
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes pueden elaborar álbumes sobre: Medidas de prevención contra el COVID-19
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes pueden elaborar álbumes sobre: Experiencias personales Poesías breves
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes pueden elaborar álbumes sobre: Clasificación de triángulos
Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes pueden elaborar álbumes sobre: Culturas preincas

Para realizar un álbum, te proponemos la combinación de dos recursos: PowerPoint y Calaméo (<https://es.calameo.com/>). Esta última herramienta permite crear publicaciones interactivas, como revistas, libros y, en este caso, álbumes digitales. Una vez creado el álbum en la plataforma es posible leerlo pasando las páginas como un libro virtual. Además, es posible obtener un enlace web para compartirlo con quien deseemos.

El proceso es bastante sencillo y se puede realizar de forma individual o de forma colaborativa.

Trabajo individual

1. Los estudiantes junto con el docente definen el tema a trabajar en el álbum.
2. Los estudiantes elaboran su álbum en PowerPoint en forma individual.
3. Concluido el álbum, tus estudiantes convierten el archivo de PowerPoint a PDF y te lo envían por correo o al grupo de WhatsApp de los padres de familia.
4. Sube cada uno de los archivos de los álbumes de tus estudiantes a Calaméo.
Para el trabajo con estudiantes se sugiere que crees una cuenta en Calaméo y que tú seas el que suba los archivos de los estudiantes a esta plataforma.
5. Obtén el enlace para compartirlo con tus estudiantes vía WhatsApp del grupo de padres de familia, grupo cerrado de Facebook o alguna plataforma que tengas.

En la Caja de Herramientas encontrarás un **video tutorial de Calaméo**

A continuación te proponemos otras alternativas para el **trabajo colaborativo**:

1. Los estudiantes junto con el docente definen el tema a trabajar en el álbum.
2. El docente organiza las parejas o equipos y los comunica vía WhatsApp, grupo cerrado de Facebook o alguna plataforma que utilice.
3. Cada pareja o equipo se reúne utilizando WhatsApp o Hangouts para coordinar y construir su álbum en PowerPoint.
4. Concluido el álbum, tus estudiantes convierten el archivo de PowerPoint a PDF y te lo envían por correo o WhatsApp.
5. Sube los archivos enviados a Calaméo para crear el álbum.
6. Obtén el enlace para compartirlo con tus estudiantes vía WhatsApp, grupo cerrado de Facebook o alguna plataforma que tengas.

Hangouts es una herramienta que permite realizar videoconferencias utilizando un correo Gmail. Te dejamos un tutorial en la Caja de Herramientas.

Video tutorial: Tutorial Hangouts

Historietas

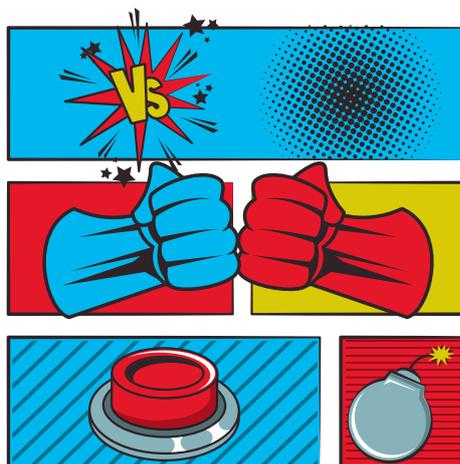
La historieta es un texto que gusta mucho a niños y jóvenes. Según Barraza (2006), la historieta es una “narración gráfica desarrollada a través de imágenes secuenciales que conforman una historia con un hilo conductor definido, con elementos propios, que permiten el desarrollo de la historia que relata como los Globos (o burbujas), viñetas y onomatopeyas, entre otros” (p. 74).

Según Ortiz (2009), la lectura y escritura de historieta o cómic contribuye a:

- Perfeccionar la comprensión lectora y enriquecer el vocabulario.
- Interpretar la información contenida en los medios audiovisuales.
- Desarrollar una actitud crítica hacia la carga ideológica presente en los contenidos de los medios de comunicación audiovisuales.
- Comprender la realidad social y cultural del contexto histórico.
- Trabajar la ortografía y la capacidad de síntesis.
- Transmitir y educar en valores.

Según Ayala (2016), la creación de historietas permite a los estudiantes:

- Comunicar artísticamente sus vivencias, su mundo interior, sus ideas y emociones con una combinación de imágenes y palabras.
- Conocerse a sí mismos y a desarrollar su interés por el arte.
- Fomentar su creatividad



Se puede promover el desarrollo de competencias de diversas áreas a través de las siguientes actividades sugeridas.

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes crean de historietas sobre: Vivencias y emociones durante la cuarentena
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el espacio y el ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes crean de historietas sobre: Los superhéroes anónimos del aislamiento social.
Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes crean de historietas sobre: Las respuestas de los países en esta pandemia

Para realizar una historieta, te proponemos dos opciones:

a. Uso de PowerPoint y Calaméo

- Los estudiantes crean sus historietas en PowerPoint. Cada diapositiva puede ser dividida en viñetas, por ejemplo, dos o tres. En cada una ellas incorporan los personajes, los diálogos, elementos gráficos, entre otros.
- Una vez concluida la historieta, los estudiantes transforman el archivo en PDF y lo envían al profesor para que lo suba a Calaméo.

b. Uso de la herramienta Canva, puedes encontrarla en la plataforma Aprendo en casa

- El estudiante, dependiendo de la edad, o el padre de familia obtiene una cuenta en esta herramienta.
- En esta herramienta, elige una Plantilla para la creación de historietas y empieza a elaborarla.
- Una vez concluida la historieta puedes descargarla en formato imagen (jpg o png) y en PDF.

Canva es una herramienta muy versátil que tiene muchos usos. En este caso la sugerimos para la creación de historietas, pero con Canva puedes crear trípticos, folletos, avisos, entre otros productos. Te dejamos un tutorial en la Caja de Herramientas.

Video tutorial: Tutorial de Canva - Cómic

Videos Hoy los videos es una de las formas más comunes, que los estudiantes utilizan para aprender, ya sea temas vinculados al ámbito académico o temas relacionados con sus gustos e intereses personales.

Según Viñas (2018) el uso de videos didácticos en el aprendizaje se ha convertido en una nueva tendencia educativa. En este contexto, en algunas regiones de nuestro país, los docentes ya utilizan videos de diferentes formas en sus clases. Por ejemplo, como punto de partida para una sesión o para desarrollar capacidades como el análisis, la síntesis, la reflexión, la argumentación, etc.

Todo esto se puede potenciar, si a los videos también se les da otro uso.

Según Mosquera (2017), “este formato únicamente supondrá una verdadera transformación si convertimos al alumno en protagonista de su propio aprendizaje, generando contenido y cooperando, de este modo, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus compañeros” (párr. 9). En otras palabras, la realización de videos explicativos, creados por los propios estudiantes y dirigidos a sus compañeros los convierte en creadores de contenidos, a la vez que potencia su aprendizaje.

Se puede promover el desarrollo de competencias de diversas áreas a través de las siguientes actividades sugeridas.

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos	▪ Los estudiantes crean videos sobre: Formas de prevención del COVID-19
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	▪ Los estudiantes crean videos sobre:
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien Común	▪ Los estudiantes crean videos sobre: Respeto de las normas durante el COVID-19

Te proponemos utilizar Filmora GO, que es una herramienta comercial, pero tiene una versión gratuita con algunas restricciones. Esta herramienta la puedes encontrar en la plataforma Aprendo en Casa.

Con esta herramienta puedes crear y editar tus videos de una forma bastante sencilla. Una de sus ventajas es que tiene, también, una aplicación para dispositivos móviles para Android e iOS.

En la Caja de Herramientas podrás encontrar un videotutorial para utilizar la aplicación para móviles.

Video tutorial: La Mejor APP para Editar Vídeos en Android y Iphone|Filmorago

1.6 Uso pedagógico de herramientas para la evaluación de aprendizajes

Las herramientas descritas pueden ser utilizadas como parte del proceso de evaluación con fines formativos. Es decir, permitirán ayudar a los estudiantes a reconocer sus progresos y recibir retroalimentación del docente de forma pertinente y oportuna.

Edpuzzle
(<https://edpuzzle.com/>)



Edpuzzle es una herramienta en línea que permite convertir cualquier video en una videolección. Es decir, gracias a esta herramienta, el docente puede crear cuestionarios de evaluación o notas de audio, que se insertarán y visualizarán durante la reproducción del video.

Los videos pueden ser seleccionados desde Youtube u otra plataforma como Khan Academy o ser videos explicativos creados por el propio docente. Cabe mencionar que las actividades creadas son compartidas con el estudiante a través de un enlace.

Para poder acceder a Edpuzzle, es necesario registrarse y obtener una cuenta como docente. Una gran ventaja es que los estudiantes no necesitan tener una cuenta de correo electrónico para participar. Solo basta que el docente cree una clase y les brinde el código de la misma para participar y acceder a los videos.

Esta herramienta es muy útil para realizar evaluaciones con fines formativos, porque el estudiante puede ir autoevaluando su comprensión de los temas desarrollados y propuestos por el docente en los videos.

Además, Edpuzzle registra quién ha visto el video y las respuestas dadas a cada pregunta, gracias a esto el profesor lleva un control sobre el avance de los estudiantes, además es posible dar retroalimentación automática a la preguntas cerradas o retroalimentación individual al término de la realización de todas las preguntas.

En la Caja de Herramientas podrás encontrar un video tutorial para utilizar Edpuzzle

Video tutorial: Edpuzzle

Socrative
(<http://www.socrative.com/>)



2010, por un profesor del Instituto Tecnológico de Massachusetts en EEUU, como herramienta para el aprendizaje durante las sesiones de clase, a través del uso de dispositivos móviles. Está disponible para dispositivos Android e iOS.

Esta aplicación tiene varias ventajas, en comparación con otras aplicaciones parecidas.

- a. Permite crear preguntas extensas, es decir, el enunciado de la pregunta no se limita a unos pocos caracteres como en otras aplicaciones. Por ejemplo, se podría incluir un pequeño texto para evaluar comprensión de lectura.
- b. Los estudiantes no necesitan tener una cuenta de correo electrónico para participar. Solo basta que el docente tenga una cuenta como docente, cree una clase y les brinde el código de la misma para participar. Este, junto con el enlace de acceso para se puede enviar por WhatsApp, correo u otro medio.

Socrative es una herramienta que permite realizar evaluaciones con fines formativos, porque es posible crear cuestionarios en línea, tipo test, con retroalimentación inmediata. Los resultados de las evaluaciones se pueden descargar en un archivo Excel y el docente pueden visualizar en detalle los aciertos y equivocaciones de los estudiantes. De esta manera, puede darse cuenta cuáles son los aprendizajes que hay que reforzar y retroalimentar de forma oportuna.

En la Caja de Herramientas podrás encontrar un video tutorial para utilizar Socrative.

Video tutorial: Tutorial sobre el uso de Socrative 2018



Ahora que has identificado diversas herramientas y recursos que puedes utilizar para promover aprendizajes en tus estudiantes, te proponemos completar la siguiente ficha.

Ficha de autoevaluación

1. Completa el cuadro con tres (3) aprendizajes logrados después del desarrollo de la sesión, los más importantes, precisando lo que sabías antes en comparación con lo que sabes ahora.

Lo que sabía antes...	Lo que sé ahora...

2. ¿Cuál es tu apreciación con respecto al rol mediador del docente en la educación a distancia? Explica tu respuesta con argumentos centrados en tu práctica docente.
3. ¿Qué es lo que te ha resultado más retador y desafiante en esta sesión y por qué? Y ¿cómo superarías ese reto?

Referencias bibliográficas

- Ayala, P. (2017) La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística de niños y niñas de comunidades rurales. En Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. XXIII, núm. 45, 2017 <https://www.redalyc.org/jatsRepo/316/31651423008/html/index.html>
- Barraza, E (2006) La historieta y su uso como material didáctico para la enseñanza de la historia en el aula En Perspectiva Educacional, Formación de Profesores, núm. 47, 2006, pp. 73-97 <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828005.pdf>
- Cañas, A., Ford, K., Hayes, P., Reichherzer, Th., Suri, N., Coffey, J., Carff, R., Hill, G. (s/f). Colaboración en la Construcción de Conocimiento Mediante Mapas Conceptuales. Consultado el 04 de abril de 2020. <https://www.ihmc.us/users/acanas/ColabCon.pdf>
- Martínez, A (2014). El álbum como herramienta pedagógica: propuesta para la mejora de la identidad personal [Tesis de Grado de Maestro de Primaria Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación] <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2265/Martinez-Zamora.pdf?sequence=1>
- Mosquera, I. (8 mayo 2017). El uso de vídeo en Educación. De espectadores a protagonistas: coaprendizaje. <https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/el-uso-de-video-eneducacion-de-espectadores-a-protagonistas-coaprendizaje/549201748483/>
- Ortiz, J. (2009). El cómic como recurso didáctico en la educación primaria. En Temas para la Educación. Nº 5, Revista digital para profesionales de la enseñanza. <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6232.pdf>
- Vallejo, C. (2013). Infografías y competencia digital. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte Gobierno de España <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/cajon-desastre/38-cajon-de-sastre/1091-infografias-y-competencia-digital>
- Viñas, Merixtell (2018). Creando videos educativos. Principios básicos del aprendizaje multimedia y herramientas esenciales. Totem Guard Academy.