

Unidad 1:

La mediación y el uso pedagógico de herramientas y recursos en la educación a distancia

Curso Virtual
ROL DEL DOCENTE
EN LA ENSEÑANZA
**APRENDIZAJE
A DISTANCIA**

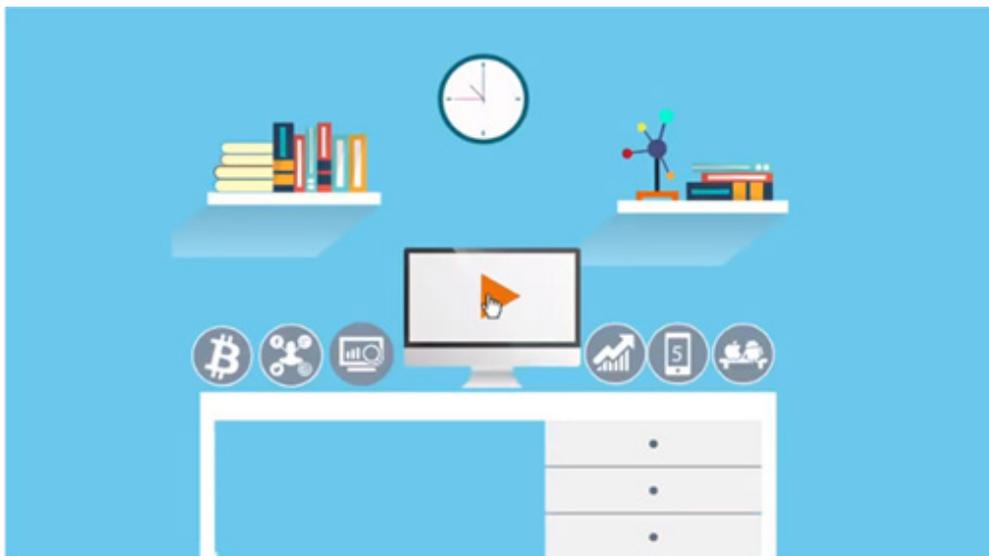


Sesión 2:

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

IDENTIFICA

Te invitamos a observar detenidamente el siguiente video:



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

- ¿Desde tu experiencia profesional, has utilizado algunas de las herramientas o recursos tecnológicos mostrados en el video? ¿Cómo las has utilizado? ¿Conoces otras?
- ¿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?
- 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 mediador en la educación a distancia. Para lo cual es necesario conocer y manejar herramientas y recursos que nos permitan desarrollar aprendizajes en este nuevo contexto al que nos enfrentamos.

1. HERRAMIENTAS Y RECURSOS DE APOYO A LA LABOR DOCENTE EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

1.1 Herramientas digitales

a) 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 al internet y acceder a videos que contienen 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 el muro de Facebook. Debido a ello permite mantener una comunicación e interacción muy activa 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

otros. Además, el docente también puede crear y programar cuestionarios y tareas. Finalmente, es 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 dispositivo 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 y usar.

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

b) Uso pedagógico de herramientas para la colaboración (Drive de Google)

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.

c) Uso pedagógico de herramientas para la comunicación

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

- **WhatsApp**
(<https://web.whatsapp.com/>)

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.

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”. 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.

Se sugieren otras actividades para el desarrollo de competencias:

Competencias sugeridas	Actividades sugeridas
Indaga mediante métodos científicos (Ciencia y Tecnología).	Los estudiantes graban archivos de audio con comentarios, argumentando una postura crítica frente a un tema determinado.
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera (inglés).	Por ejemplo, responder a la siguiente pregunta: “¿Están de acuerdo con las medidas tomadas por el Gobierno central con las personas que no acatan la cuarentena y el aislamiento social obligatorio frente al COVID19?”
Se comunica oralmente en 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).	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).	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.	Solicita consejos o comentarios de integrantes de un grupo de interés. Compara su trabajo con la de su compañero utilizando una rúbrica.
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	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).	Reunión virtual acerca de “Mi proyecto de robótica”.
Resuelve problemas de cantidad (Matemática).	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).	Reunión virtual acerca de “La ciudadanía digital en el Perú”.

d) 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	Creación de una infografía sobre: El COVID – 19 en el Perú
	Creación de una infografía sobre: Explicación de un proceso natural como la fotosíntesis.
Construye interpretaciones históricas	Creación de una infografía sobre: Comparación de sucesos históricos en el tiempo
	Creación de una infografía sobre: Explicación de un suceso histórico nacional o internacional

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

- Los estudiantes junto con el docente definen
1. el tema a trabajar en el álbum.

- El docente organiza las parejas o equipos y
2. los comunica vía WhatsApp, grupo cerrado de Facebook o alguna plataforma que utilice.

- Cada pareja o equipo se reúne utilizando
3. 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	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	Los estudiantes crean de historietas sobre: Los superhéroes anónimos del aislamiento social.
Convive y participa Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos búsqueda del bien Común	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

● Vídeos

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, entre otras.

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

d) **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/>)

Socrative es una aplicación creada en 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 último, 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

- **Kahoot**
(<https://kahoot.com/>)

Kahoot es una plataforma gratuita que permite generar concursos entre los estudiantes para promover o reforzar el aprendizaje de forma divertida. Kahoot, en su versión gratuita, permite crear preguntas de opción múltiple y verdadero y falso. Además, se puede jugar desde una PC o dispositivos móviles. Es posible aplicarlo a todas las áreas curriculares y a todas las edades.

Los juegos con Kahoot generalmente se realizan de forma presencial, pero también se puede realizar en línea. Para ello se utiliza la opción “Challenge” que permite que los estudiantes completen el juego a su propio ritmo utilizando un dispositivo móvil. Esta opción es ideal para repasar los contenidos trabajados en el aula.

El profesor lo único que tiene que hacer es obtener una cuenta como docente, crear preguntas para el juego y configurarlo con la opción Challenge, es decir, fijar un periodo de tiempo para que los estudiantes participen de la actividad.

Kahoot registra en la plataforma los resultados de los estudiantes y gracias a ellos el docente puede tener una visión general del nivel de avance de los estudiantes, así como una visión individual de los avances de cada estudiante. A partir de esta información el docente puede tomar decisiones oportunas para reforzar los aprendizajes y retroalimentar de forma individual si así lo considera necesario.

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

Video tutorial: Cómo crear un Kahoot (Tutorial 2020)

1.2 Recursos radiales y televisivos

“La radio y la televisión son parte de la vida cotidiana y un referente central para la construcción de las identidades de niños, niñas y adolescentes, sus modelos sociales y de desempeño en la sociedad” (CONCORTV, 2016, p.3)

Por su parte la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, en su blogspot, Radio y Televisión como Recurso Didáctico¹, precisa que permiten atender necesidades educativas de grupos sociales en zonas de pobreza y concentración poblacional o de población escolar dispersa de zonas apartadas, dando acceso a contenidos de calidad que no es fácil de encontrar en su medio. Cabe precisar que en la actualidad los formatos radiales también se emiten en podcast, posibilitando su traslado, grabación y emisión por distintos medios.

1.2.1 Uso pedagógico de la radio y la tv

Ambos medios contienen una serie de elementos que pueden ser utilizados con fines pedagógicos, acompañados de pautas de interpretación y análisis que, como mediadores en la educación a distancia, debemos brindar a nuestros estudiantes.

Las actividades propuestas se pueden integrar en un Proyecto de Aprendizaje, el cual articule las diversas competencias que te proponemos.

He aquí algunos de ellos:

¹<http://diplomado-upelipb-seccion-j.blogspot.com/2012/02/medios-y-recursos-didacticos-radio-y-tv.html>

a. Informes o reportajes radiales y televisivos

El reportaje es un género periodístico que busca ampliar la información de una determinada noticia, por medio de una investigación profunda.

Al utilizarlo como recurso educativo es posible generar en el estudiante, la investigación, selección de información, vocabulario, análisis y evaluación de posturas del periodista autor, elaboración y presentación de un reportaje corto, debate entre ideas opuestas, escribir guiones de reportajes y comentarios libres.

Se puede proporcionar a los estudiantes:

Competencia	Informe/reportaje
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<p>Cronología del nuevo coronavirus. Informe radial</p> <p>Los estudiantes pueden realizar actividades como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir nuevas normas y acuerdos de convivencia de acuerdo al contexto vivido - Reflexionar y dialogar sobre asuntos que involucran a todos. - Ejercicios que le permitan interactuar de manera respetuosa con sus compañeros.
Construye su identidad	<p>Reportaje “Las Patronas”</p> <p>Ganador del festival Pantalla de cristal</p> <p>Los estudiantes pueden desarrollar actividades para:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar situaciones dadas en el contexto de la pandemia - Argumentar razones y principios éticos para obedecer las normas establecidas - Identificar conductas de autocuidado.
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	<p>Reportaje “Las Patronas”</p> <p>Ganador del festival Pantalla de cristal</p> <p>Los estudiantes pueden desarrollar actividades para:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Generar alternativas de solución creativas e innovadoras - Diseñar estrategias que le permitan poner en práctica sus ideas definiendo objetivos y metas. - Se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo y explora necesidades y expectativas.

En la **Caja de Herramientas** podrás encontrar los recursos correspondientes a Informes o reportajes radiales y televisivos

● **Noticias (texto, imágenes y fotografías)**

Una noticia es una información sobre algo que se considera interesante de divulgar. (fuente RAE). De acuerdo al medio en que se difunde puede contener elementos como imágenes, fotografías, videos, testimonios y entrevistas.

Para utilizarlas como recurso educativo es necesario detallar al estudiante sobre qué elemento o elementos incidirán las acciones que los estudiantes realizarán.

Se puede plantear a los estudiantes, el análisis de mensajes, identificación de la función informativa predominante, intencionalidad, gráficos, iconografía, expresión oral y posturas de los entrevistados, reconocimiento de elementos, vocabulario, posición frente a un acontecimiento, redacción y publicación de noticias. El análisis de cualquier formato utilizado puede fortalecer el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y la toma de decisiones.

Se puede proporcionar a los estudiantes:

Competencia sugerida	Noticia sugerida
<p>Construye interpretaciones históricas</p>	<p>Noticias Telemundo 3 de abril del 2020</p> <p>Un nuevo día</p> <p>Los estudiantes pueden realizar actividades como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar, leer y analizar diversidad de fuentes. - Usar nociones de tiempo y espacio - Reconocer y jerarquizar causas, consecuencias y sus implicancias.
<p>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.</p>	<p>Noticias Telemundo 3 de abril del 2020</p> <p>Un nuevo día</p> <p>Los estudiantes pueden realizar actividades como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proponer acciones de cuidado del medio ambiente - Realizar acciones de prevención frente a riesgos. - Analizar el impacto de las problemáticas ambientales y territoriales en la vida de las personas.

<p>Gestiona responsablemente los recursos económicos</p>	<p>Noticia Agencia Andina</p> <p>Peruano creador de galletas contra anemia gana concurso de History Channel</p> <p>Los estudiantes pueden realizar actividades como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analiza los sistemas de producción y de consumo. - Reconoce sus derechos y deberes como consumidor informado.
<p>Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos</p>	<p>Noticia Agencia Andina</p> <p>Peruano creador de galletas contra anemia gana concurso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plantea preguntas y formula hipótesis - Obtiene y registra datos utilizando instrumentos y técnicas. - Hace preguntas en base a su curiosidad. - Observa y manipula con todos sus sentidos para obtener información sobre características y usos.
<p>Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.</p>	<p>Noticia Agencia Andina</p> <p>Peruano creador de galletas contra anemia gana concurso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Detecta un problema y propone alternativas de solución tecnológica.

En la **Caja de Herramientas** podrás encontrar los recursos correspondientes a Noticias (texto, imágenes y fotografías)

● **Programas radiales y televisivos**

Es un segmento de contenido destinado a ser transmitido por radio o tv. Puede ser una producción única o parte de una serie periódica, se desarrolla en un tiempo determinado y en una misma franja horaria.

Se caracteriza por tener una finalidad específica: entretenimiento, información, documentales, noticieros, entrevistas, comicidad y otros. Cuenta con un locutor o animador y otros personajes (jurados, coanimadores, participantes, invitados, etc.) que interactúan durante su desarrollo.

Un programa tiene elementos como la imagen, el sonido, la voz que pueden ser utilizados para desarrollar el pensamiento complejo al analizar mensajes audiovisuales, ya que cada canal (visual, auditivo) emite información que conlleva mensajes. Si se tratase, por ejemplo, de una entrevista se pueden generar actividades que promuevan el diálogo, la formulación de diversos tipos de preguntas, el análisis del intercambio entre interlocutores, el lenguaje verbal y corporal.

Presentar programas a nuestros estudiantes nos permite incorporar contenidos de interés para la sociedad, los cuales pueden ser analizados con la participación de toda la familia, desarrollando la expresión, el respeto y la definición de posturas frente a un tema. Posteriormente se puede generar un debate democrático entre estudiantes, cuando las clases presenciales se restablezcan.

Competencia sugerida	Programa radial sugerido
Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Programa radial “Voces escolares” Radio Comas 101.7 FM Sábados 8 am</p> <p>Los estudiantes pueden realizar actividades como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresar sus ideas en torno a las opiniones vertidas - Analiza los recursos no verbales y paraverbales - Elabora un vocabulario con las palabras cuyo significado no entiende.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<p>Programa radial “Voces escolares” Radio Comas 101.7 FM Sábados 8 am</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comenta opiniones distintas a la suya. - Realiza acciones orientadas al bien común, la solidaridad y la protección de las personas vulnerables.
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	<p>Programa televisivo “Sucedio en el Perú” TV Perú Sábado 6 pm</p> <p>Los estudiantes pueden realizar actividades como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer el propósito. - Narrar experiencias personales - Contar sus experiencias o emociones - Elaborar un vocabulario
Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> - Explica históricamente hechos y procesos acontecidos en el Perú - Identifica causas que desencadenan dichos procesos. - Utiliza información de diversas fuentes.

<p>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales</p>	<p>Programa televisivo “Reportaje al Perú” TV Perú - Lunes, viernes y domingo 6 pm</p> <p>Los estudiantes pueden realizar actividades como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observa, escucha, describe y analiza expresiones culturales - Se informa de culturas distintas a la suya. - Interpreta el significado de manifestaciones artísticas culturales. - Describe los sentimientos e ideas frente a una manifestación artística.
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p>	<p>Programa televisivo “Reportaje al Perú” TV Perú - Lunes, viernes y domingo 6 pm</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimenta el uso de medios, materiales y técnicas. - Elabora un proyecto individual o colaborativo. - Manipula libremente diversos materiales.

● **Avisos publicitarios, propagandas y spots**

Los anuncios publicitarios y propagandas tienen como objetivo captar la atención del consumidor o del público, respectivamente. Para ello, utilizan imágenes estáticas o en movimiento, elementos gráficos como color y tamaño de letras, animaciones, videos, canciones, imágenes, logotipos, slogan y otros elementos.

Darle uso pedagógico permitirá que el estudiante pase de una actitud pasiva, de receptor y consumidor a asumir un papel de espectador activo que analiza y discrimina intencionalidades, discrimina sensorialmente, compara lo que recibe, maneja perspectivas distintas sobre una realidad, razona sobre preferencias y valores, ejercita su capacidad de síntesis y genera sus propios materiales publicitarios o propagandísticos ejercitando la creatividad.

Competencia	Avisos, publicitarios, propagandas, spot
Resuelve problemas de cantidad.	<p>Campaña nacional de vacunación</p> <p>Los estudiantes pueden realizar actividades como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resuelve problemas a partir de una situación o expresión numérica dada - Lee representaciones e información con contenido numérico. - Explica con analogías o refuta con ejemplos y contraejemplos.
Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	<p>Campaña nacional de vacunación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunica la comprensión de conceptos estadísticos - Selecciona estrategias y recursos para recopilar, procesar y analizar datos. - Hace predicciones y elabora conclusiones.
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	<p>Anuncio por TV Perú “Aprendo en casa”</p> <p>Los estudiantes pueden realizar actividades como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analiza, organiza y sistematiza diversa información disponible en los entornos virtuales. - Participa en espacios virtuales - Ejecuta procedimientos para elaborar o modificar objetos virtuales.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<p>Anuncio por TV Perú “Aprendo en casa”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce qué puede aprender respecto de las actividades que realizará. - Comprende cómo debe organizarse. - Monitorea sus avances respecto a metas de aprendizaje.

COMPRUEBA

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>
- CONCORTV. (2016). Estudio cuantitativo sobre consumo televisivo y radial en niños, niñas y adolescentes. Adjudicación simplificada N 004 – 2016 – MTC/32 Contrato No. 051-2016-MTC/10. Informe de Análisis a Nivel Nacional. Recuperado el 03/03/2020 de: <https://bit.ly/2wdNmaN>
- 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-en-educacion-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-de-sastre/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.