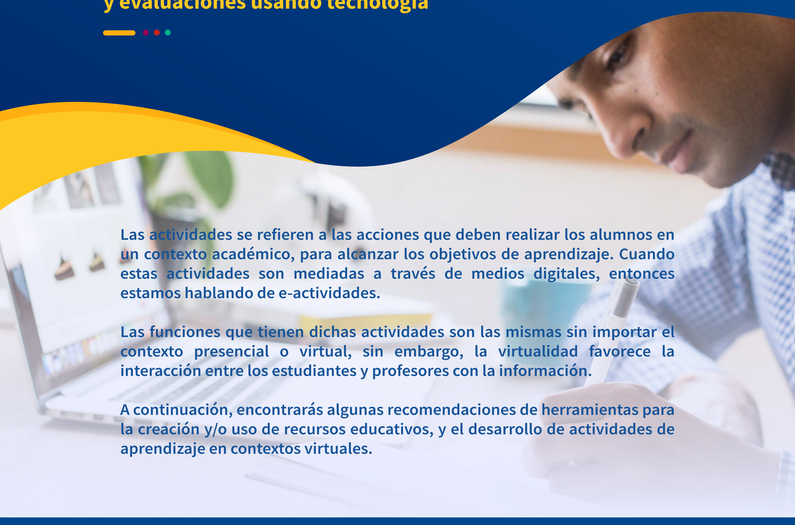
Banco de herramientas
para el diseño de actividades y evaluaciones usando tecnología

Pontificia Universidad JAVERIANA Cali

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación



Las actividades se refieren a las acciones que deben realizar los alumnos en un contexto académico, para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Cuando estas actividades son mediadas a través de medios digitales, entonces estamos hablando de e-actividades.

Las funciones que tienen dichas actividades son las mismas sin importar el contexto presencial o virtual, sin embargo, la virtualidad favorece la interacción entre los estudiantes y profesores con la información.

A continuación, encontrarás algunas recomendaciones de herramientas para la creación y/o uso de recursos educativos, y el desarrollo de actividades de aprendizaje en contextos virtuales.

Actividades

Foro de discusión

El **Foro de discusión** es una herramienta de interacción de tipo asíncrona, esto significa que no todas las personas están conectadas al mismo tiempo para el desarrollo del debate.

El docente propone el tema de discusión a través de una CONSIGNA clara en la que se debe determinar:

- El tema a tratar
- El objetivo del foro
- La o las pregunta(s) que se van a discutir en el foro: Se sugieren máximo 3
- Las reglas de convivencia: Fomentar el respeto y la sana argumentación.
- Las condiciones de interacción: Cuántas participaciones mínimas debe realizar cada persona y las réplicas a los compañeros. Se sugiere por lo menos una propia y dos replicas (una réplica a dos compañeros diferentes). También se sugiere que el estudiante solo pueda hacer una participación por día, para estimular que entre varias veces al foro.
- La temporalidad: Desde qué día, hasta qué día está disponible, en qué horario.

Ejemplo

"A partir de la revisión del video de la unidad y de tu propia experiencia en el proceso de autoevaluación del texto, responde las siguientes preguntas:

1.¿Qué temores enfrentas en las actividades de revisión entre compañeros?

2.¿Qué ventajas encuentras a los procesos de revisión entre compañeros antes de hacer las entregas de los textos al profesor?

Lee y comenta, como mínimo, la respuesta de un compañero. En este comentario puedes establecer comparaciones entre sus procesos, hacer recomendaciones, ofrecer explicaciones, etc.
Recuerda que debes responder de forma clara, ordenada y respetuosa.

Uso pedagógico

El foro es una excelente herramienta para promover la reflexión y la construcción de conocimiento colaborativo y para simular los debates o discusiones de la clase, es por ello que es ideal para mantener el contacto entre estudiantes y docente.

Actividades que se pueden realizar a través de un foro de discusión:

Debates: El docente selecciona un tema y propone en torno a él, las preguntas de interacción en el foro, todos los estudiantes expresan su punto de vista al respecto de forma argumentada y se replican entre ellos, a modo de construcción de conocimiento.

Reflexiones sobre recursos sugeridos por el docente: El docente puede compartir diversidad de recursos como Videos, Infografías, Mapas Mentales, Lecturas o Libros de Texto. Luego que el estudiante ha consultado el material, el docente propone los aspectos de reflexión o discusión. Puede permitir profundizar en los temas o discutir frente a puntos álgidos o ambiguos.

Paneles: A través de líneas de discusión el profesor promueve la participación de los estudiantes y la presentación de sus puntos de vista y argumentos. Puede, dividir el tema en varias secuencias de discusión, de manera que, los estudiantes puedan elegir una secuencia o participar varias.

Discusión sobre actividades prácticas: En algunas ocasiones se sugiere a los estudiantes realizar actividades de tipo aplicado o práctico, el foro puede ser una gran herramienta para que los estudiantes compartan sus experiencias realizando determinadas prácticas, bien sea ejercicios, salidas, experimentos, etc.

Ideas previas: Es posible realizar una discusión para conocer las ideas previas, impresiones o conocimientos anteriores de los estudiantes. Esto permite diagnosticar cómo llegan los estudiantes a la asignatura y tomar mejores decisiones frente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Presentación personal: Por medio de los foros se puede fomentar a los estudiantes a hacer presentaciones personales, como forma inicial de favorecer la interacción social y la creación de comunidad en la virtualidad.

Nota:

Se debe recordar que el Foro no es una herramienta de mensajería instantánea, sino un lugar de ARGUMENTACIÓN, por lo cual debe promoverse que los estudiantes muestren posiciones basadas en evidencias, fuentes confiables o datos, que expresen puntos de vista argumentados, no sencillamente opiniones.

Wikis

Una **wiki** es una herramienta de colaboración que le permite contribuir y modificar una o varias páginas de materiales relacionados con los cursos. Los wikis proporcionan un área en la que puede colaborar con el contenido. Los miembros del curso pueden crear y editar las páginas wiki que pertenezcan al curso o a un grupo del curso.

Los profesores y los estudiantes pueden realizar comentarios, mientras que su profesor puede calificar el trabajo individual".

* Tomado de:
https://help.blackboard.com/es-es/Learn/Student/Interact/Wikis

Uso pedagógico

Asignar trabajo por grupos: se crea un documento compartido para que los estudiantes puedan aportar sus conocimientos en una actividad asignada por el docente. Utilizar esta herramienta les permite a los estudiantes tener una historia de los aprendizajes adquiridos en el tiempo ya que se puede conservar el inicio de la actividad e ir construyendo el conocimiento hasta llegar al final.

Repositorio de información: se puede utilizar como recurso para elaborar relatorías, reflexiones o bitácoras y dejar en ellas notas de la clase disponibles para consulta de todos los estudiantes. Además, se pueden incluir enlaces o recursos complementarios.

Casos prácticos: El docente propone un caso y los estudiantes de forma colaborativa y responsable aportan a su solución.

Construcción de conceptos o glosario: El docente propone la definición de conceptos que se van estructurando en la medida en que se desarrolla el curso.

Cómo usar la Wiki

Encuentros sincrónicos

El **encuentro sincrónico** es una modalidad de aprendizaje donde docente y estudiantes se encuentran en tiempo real, a través de herramientas de comunicación como foros virtuales, blogs, videoconferencias, etc.

Uso pedagógico

Resolución de dudas: El docente propone un texto o realiza una explicación y se puede valer de un encuentro sincrónico para responder las inquietudes que los estudiantes presenten sobre el contenido. Para esto se debe definir una agenda que se socializa con los estudiantes y moderar de forma ordenada las intervenciones. Se puede hacer en el chat el listado de estudiantes y definir en el orden de participación, esta actividad la puede realizar un estudiante asignado por el docente.

Entrevistas a expertos: El docente propone que un experto en un tema particular comparta sus conocimientos y experiencias con los estudiantes. Previo al encuentro sincrónico el docente debe preparar las preguntas que responderá el experto (las preguntas deben responder al propósito de la conversación y su relación con el tema que se está abordando en la clase). Durante el encuentro, el experto responde a las preguntas por medio de la entrevista y los estudiantes deben permanecer atentos. Al finalizar, se establece un espacio para preguntas y comentarios antes del cierre de la actividad y las conclusiones. La actividad pude ser grabada y compartida con los estudiantes. Esta actividad puede ser evaluada con una lista de chequeo que contenga los aspectos claves que debieron quedar claros o resueltos luego de la entrevista al experto.

Exposiciones: El docente propone que de manera individual o grupal (como considere más prudente hacerlo) los estudiantes expliquen a sus compañeros, mediante una exposición un tema de la clase. Esta actividad puede ser evaluada con una lista de chequeo que contenga los aspectos claves que debieron quedar claros o resueltos luego de la simulación.

Demostración: El docente realiza un ejercicio que responde a los contenidos de la clase para que sea observado por los estudiantes, dentro de la agenda de esta actividad debe quedar muy claro el objetivo, y se debe reservar un tiempo para preguntas y conclusiones para validar la apropiación y pertinencia de la actividad.

Tutorías, asesorías o seguimientos para proyectos o trabajos colaborativos: El docente propone realizar un encuentro personalizado con uno o varios estudiantes para asesorar o dar seguimiento a un trabajo, proyecto o actividad que previamente se haya asignado. Esta actividad puede ser evaluada con una lista de chequeo que contenga los aspectos claves que debieron quedar claros o resueltos luego del encuentro con el grupo particular.

Cine foro: El docente propone un video o película para compartir con los estudiantes pues considera que facilita y/o afianza el aprendizaje. Es importante tener en cuenta que este recurso audiovisual esté alineado con los objetivos que se quieren cumplir en la asignatura.

Blogs

El **blog** es una herramienta de tipo asincrónica en la que los usuarios pueden publicar información de forma instantánea y compartirla con otras personas, así mismo, los lectores tienen la posibilidad de retroalimentar el contenido publicado por el autor a manera de comentarios. El docente puede llevar un blog con los estudiantes, para el intercambio de información relacionada con la clase o de temas personales para formar un vínculo con ellos.

Uso pedagógico

Estas herramientas pueden utilizarse para el trabajo individual, donde los estudiantes los pueden usar como diario personal y llevar un registro de las actividades de clase o puede ser un medio para promover la reflexión y auto evaluación de su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, de manera grupal el blog puede servir como un medio de comunicación entre los estudiantes, donde compartan información y participen de la construcción en conjunto del conocimiento que puede ser de contenido o experiencial.

Repositorios Digitales

Son espacios que gestionan, almacenan y facilitan la difusión de información y datos de diferente naturaleza, dependiendo del tipo de repositorio. Pueden ser utilizados para realizar actividades y proyectos que requieran búsqueda de la información, de esa forma se promueve el desarrollo de habilidades de síntesis y análisis de datos, entre ellos están:

Vitela

Facilita la búsqueda de información por medio de fuentes confiables, que puede ser utilizada en la realización de trabajos y prácticas investigativas.

Ir a sitio web

Archive.org

Permite al usuario acceder a una gran diversidad de contenidos audiovisuales que pueden utilizarse como apoyo en la presentación de contenidos o como recursos bibliográficos para nutrir discusiones y reflexiones durante clase.

Ir a sitio web

Soundcloud

Es un canal de distribución de música gratuito, permite al usuario acceder y descargar contenidos de audio, por ser libre pude adicionados en las presentaciones de clase, o reproducidos desde la plataforma.

Ir a sitio web

Flickr

Permite al usuario descargar contenidos gráficos exclusivamente fotográfico, de uso libre por lo que puede ser utilizado en presentaciones de clase con fines educativos como para la explicación de contenidos.

Ir a sitio web

Flaticon

Permite la descarga libre de iconos y solucionan una necesidad recurrente en la publicación de contenidos digitales. En muchas ocasiones la mejor solución para complementar o representar una información de manera gráfica (en lugar de fotografías por ejemplo).

Ir a sitio web

Presentaciones de contenido

Son herramientas que permiten al usuario diseñar presentaciones de contenido haciendo uso de elementos interactivos y multimedia, como imágenes animadas, videos y audios, presentando la información de manera secuencial o con hipervínculos de navegación dentro de la presentación. Algunas de estas herramientas son:

Presentaciones dinámicas

Herramientas para la presentación de contenidos, con capacidad de realizar efectos de movimientos y transiciones entre segmentos de la información, permiten la interacción directa del estudiante con el conocimiento, lo que promueve el interés y la motivación por el aprendizaje.

Prezi

Prezi

Permite crear presentaciones interactivas, se pueden vincular las diapositivas de forma no lineales sin un orden específico, facilitando la navegación por la presentación pasando de un concepto a otro con un solo clic.

Ir a sitio web

Poster multimedia

Herramientas que permiten exponer contenidos multimedia por medio de un documento gráfico acompañado de imágenes, dibujos, textos y gráficos atractivos para los lectores, estos elementos ayudan al docente a trasmitir el conocimiento centrando la atención de los estudiantes en los elementos más importantes o volviendo más atractivo el tema, permitiéndoles una mejor comprensión de los contenidos.

Glogster

Glogster

Permite diseñar presentaciones con herramientas multimedia como videos, notas de voz, modelos en 3D, textos animados, imágenes, documentos propios y externos por medio de links, lo que facilita el diseño de materiales o presentaciones para la explicación de contenidos de clase.

Ir a sitio web

Líneas de tiempo

Son herramientas que permiten la presentación de información relacionada a eventos o hitos históricos secuenciales a través del tiempo, facilita la comprensión de los temas a través del análisis de sus elementos clave y la relación entre acontecimientos previos y posteriores. Así mismo, la construcción de la línea de tiempo por el estudiante permite desarrollar habilidades de búsqueda y análisis de información.

NORTHWESTERN UNIVERSITY knight lab

Knight lab

Permite crear líneas de tiempo a través de imágenes, textos, videos, audios o grabaciones, que facilitan la representación de contenidos históricos, permitiendo hacer énfasis en los acontecimientos más importantes de la información que se busca presentar y contextualizar a los estudiantes sobre la temática.

Ir a sitio web

Presentaciones secuenciales

Herramientas para la presentación de contenidos con estructura secuencial por medio de recursos multimedia llamativos para los receptores de la información. Permite a los docentes estructurar los temas de clase, de modo que pueda trasmitir el conocimiento de forma organizada y estructurada para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Canva

Canva

Permite diseñar infografías que pueden ser usadas para presentación de contenido, realizar presentaciones, crear materiales entregables con recursos multimedia como imágenes y textos animados, videos y fotografías, los cuales se pueden descargar a un computador o presentarlos desde la página web.

Ir a sitio web

Mapas mentales y diagramas

Son herramientas que permiten la creación de mapas mentales, mapas conceptuales y otros tipos de diagramas que facilitan la representación del conocimiento. Permiten diseñar diferentes formas de representar el conocimiento que se pueden ajustar a las características y particularidades del proceso de aprendizaje de sus estudiantes. Entre estas herramientas se encuentran:

Mindomo

Permite diseñar mapas mentales de contenidos con relaciones jerárquicas, facilita la explicación de los diferentes conceptos apoyándose en elementos multimedia como audios, videos, imágenes y textos animados, los cuales ayudan a representar los contenidos y facilitan la adquisición del conocimiento.

Ir a sitio web

Cmaptools

Permite crear mapas mentales basados únicamente en textos, los cuales se pueden guardar en formato PDF. Pueden agregarse a las presentaciones de contenido o ser usados para explicar relaciones entre conceptos en actividades de clase.

Ir a sitio web

Smartdraw

Permite la creación de diagramas y mapas mentales a partir de plantillas guía que facilitan el diseño de los mismos, pueden ser usados para presentar contenidos y temáticas de clase.

Ir a sitio web

Actividades interactivas

Son herramientas que permiten la creación de juegos, retos, test o encuestas que pueden ser utilizados con fines educativos. La interacción de los estudiantes con estas actividades permite cambiar la dinámica de clase, volviendo a centrar la atención, generando interés y permitiendo que los estudiantes se diviertan mientras aprenden. Algunas de estas herramientas son:

Educaplay

Permite diseñar actividades lúdicas como adivinanzas, sopas de letras, unir palabras y conceptos, mapas interactivos y pruebas, que pueden utilizarse para presentar contenidos, desarrollar actividades o evaluar el proceso de los estudiantes.

Ir a sitio web

Kahoot

Permite crear encuestas con preguntas de múltiple respuesta o verdadero y falso, que los participantes pueden responder a través de sus celulares, los resultados pueden ser exportados en un excel con la información detallada de los resultados individuales, facilitando el proceso de evaluación.

Ir a sitio web

Mentimeter

Permite crear actividades como encuestas o dinámicas de preguntas, relacionadas a los contenidos de clase, con las que los participantes pueden interactuar a través del celular.

Ir a sitio web

Creación de videos educativos

Son herramientas que como su nombre lo indica, permiten la creación de videos de diferentes modalidades, a base de imágenes, animados, interactivos o tutoriales. Los videos pueden ser utilizados para la presentación de contenidos de forma llamativa para los estudiantes, para promover la discusión y reflexión sobre un tema puntual o generar un recurso que los estudiantes puedan volver a ver de manera posterior para estudiar de manera autónoma. Algunas de estas herramientas son:

Wevideo

Permite crear videos a partir de un gran repertorio de recursos animados como imágenes con movimiento, videos, textos y transiciones, así como agregar elementos propios, facilitando la presentación de contenidos.

Ir a sitio web

Powtoon

Permite crear animaciones basadas en imágenes y textos animados que facilitan la contextualización de problemas por medio de situaciones y la presentación de contenidos.

Ir a sitio web

Ed puzzle

Permite editar videos recortándolos, cambiando el audio de algunos fragmentos por una grabación propia, crear notas de audio en medio del video o insertar preguntas, generando interés, promoviendo la participación y ayudando en el proceso de evaluación de las actividades.

Ir a sitio web

Screencastify

Permite la grabación de pantalla y la creación de videos explicativos o videos tutoriales, donde el docente puede exponer un tema, realizar un procedimiento o explicar el uso de una herramienta tecnologica.

Ir a sitio web

Trabajo colaborativo

Herramientas que facilitan la creación de dinámicas para el trabajo colaborativo, pueden ser de manera asincrónica por medio de la construcción en conjunto de documentos y el almacenaje compartido de archivos o de manera sincrónica por medio de videoconferencias. Estas herramientas ayudan a promover el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo, colaboración y organización en los estudiantes. Algunas de estas herramientas son:

Herramientas para el trabajo asincrónico

Son herramientas que les permiten a los usuarios trabajar junto con otras personas en documentos o archivos compartidos, sin tener que los miembros del grupo deban estar conectados en tiempo real.

Google sites

Permite crear páginas web que pueden ser modificadas en tiempo real por varios usuarios al mismo tiempo, en ellas se pueden agregar documentos, videos, imágenes y mapas interactivos.

Ir a sitio web

Word press

Permite crear un sitio web o blogs de contenidos académicos o personales, cuenta con plantillas y temas prediseñados que pueden modificarse para adaptarse al objetivo de las actividades planeadas como presentación de contenidos de clase, presentación de resultados de un proyecto, entre otros. Las páginas pueden compartirse con otros usuarios para que sean espectadores, editores, autores o colaboradores, dependiendo del rol que se quiera cumplir.

Ir a sitio web

Wikidot

Permite crear sitios web o blogs que le brinda a los usuarios la posibilidad de trabajar de manera simultánea en una pieza de información, se puede agregar, quitar o modificar los datos, facilitando el trabajo colaborativo.

Ir a sitio web

Herramientas para el trabajo sincrónico

Son herramientas que facilitan el trabajo en grupo a través de encuentros en tiempo real entre los participantes.

Collaborate Ultra

Permite crear sesiones virtuales interactivas, donde los participantes podrán compartir su cámara, comunicarse a través de audio y chat de texto, podrán compartir archivos y enlaces externos, escribir o dibujar en un pizarrón, dividir la reunión en subgrupos de trabajo, el moderador puede crear pequeñas encuestas y seleccionar quien puede compartir su pantalla. Esta herramienta se encuentra integrada con Blackboard.

Ir a sitio web

Zoom

Permite crear reuniones virtuales con funciones que facilitan el trabajo colaborativo como compartir pantalla, grabación de la reunión, pizarrón para escribir y división de las reuniones, donde algunos miembros se pueden separar para realizar actividades diferentes con la posibilidad de retomar la misma reunión. Tiene un límite de tiempo en su versión gratuita.

Ir a sitio web

Si requieres acompañamiento para implementar esta ruta, solicítalo a:

crai@javerianacali.edu.co

Pontificia Universidad JAVERIANA Cali

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación

Esta obra está licenciada bajo la Licencia Creative Commons-Atribución-No Comercial-SinDerivadas 2.5 Colombia.