

ESTRATEGIAS PARA EL DOCENTE

USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES



PARA LA
DOCENCIA HÍBRIDA
EDUCACIÓN DIGITAL

PROYECTO MINEDUC UCT 20102 - PMI 2030

EN MODALIDAD HYFLEX - PROTOCOLO DEL DOCENTE

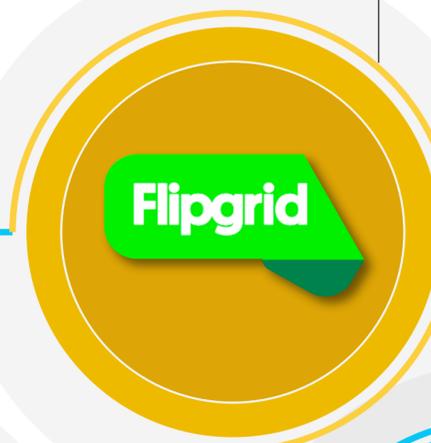
Para el diseño de clases y actividades sincrónicas y asincrónicas con estudiantes, es fundamental considerar el uso de recursos digitales para apoyar el tratamiento de los contenidos de la clase, alguna de estas aplicaciones son:

Padlet es una herramienta que imita visualmente un muro o pizarra digital que se comparte con otros usuarios. En este muro, los usuarios tienen la posibilidad de publicar textos, imágenes, videos, entre otros, y comentarlos. Es un espacio de colaboración que puede ser utilizado por un curso o pequeños grupos de estudiantes.
www.padlet.com



Flipgrid

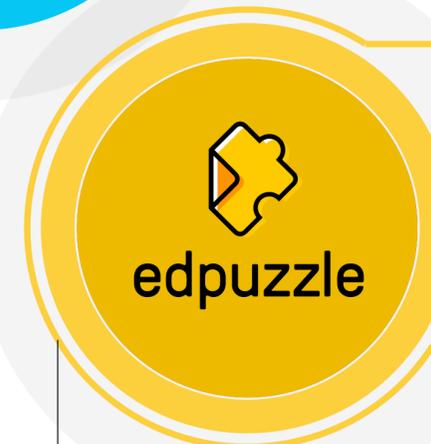
Esta es una aplicación que permite interactuar con los estudiantes mediante videos asincrónicos. Los docentes plantean un tema de discusión o una pregunta y la comparte con los estudiantes. Ellos responden con un video que graban en la plataforma, pueden agregar textos, emojis, dibujos, imágenes para abordar la pregunta inicial. Luego el docente revisa todos los videos que sus estudiantes enviaron e incluso tiene la posibilidad de iniciar dinámicas tipo foro.
www.flipgrid.com



Para destacar secciones de videos y comentarlas. Se pueden seleccionar partes de un video y anotarlas para luego compartir el video con los estudiantes como material de estudio. Esta herramienta puede visualizar los videos completos o solo las partes anotadas y navegar fácilmente entre ellas.
www.vibby.com



Esta herramienta permite seleccionar un video de los portales más populares, como Youtube, Vimeo o Khan Academy, y manipularlo para asignarlo como tarea a los estudiantes. Básicamente, se puede recortar un video, para ir a su sección más interesante, agregarle un audio para explicar en palabras del docente el contenido e incorporar preguntas en puntos específicos. Luego da la posibilidad de compartir el video con los estudiantes como una tarea.
www.edpuzzle.com



ESTRATEGIAS PARA EL DOCENTE

USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES



PARA LA
DOCENCIA HÍBRIDA
EDUCACIÓN DIGITAL

PROYECTO MINEDUC UCT 20102 - PMI 2030

EN MODALIDAD HYFLEX - PROTOCOLO DEL DOCENTE

PROTOCOLO DEL DOCENTE

Canva y Piktochart son dos herramientas de diseño de imágenes para crear presentaciones, infografías y materiales gráficos sencillos y atractivos. Cada una de ellas presenta recursos interactivos para trabajar sobre materiales para las clases o que los estudiantes creen sus diseños. www.canva.com - www.piktochart.com



Herramientas de colaboración en línea. Google Suites permite crear fácilmente una página web sencilla, que se puede editar colaborativamente, asignando tareas y roles dentro de ella a los estudiantes. Blogger, herramienta de creación de blogs. Docs, Sheets y Slides, apps de ofimática, que permiten colaborar en línea. Jamboard, pizarra virtual permite interactuar a muchas personas en línea. <https://workspace.google.com/>

Página web que ofrece la posibilidad de crear diferentes actividades y juegos online para interactuar con los estudiantes. Es muy sencilla de utilizar y cuenta con una amplia gama de recursos disponibles. www.flippity.net



Pizarras virtuales para interactuar en línea y trabajar colaborativamente con los estudiantes. Otros ejemplos son Miro y Mural. Todas permiten interactuar a través de texto, diagramas, imágenes y otras funciones. www.miro.com - www.mural.com