



Herramientas Virtuales

Rhina Lineth Mazat Ralda
Marzo 3, 2022



Agenda

I Parte

1. ¿Qué son las herramientas virtuales?
2. ¿Por qué debemos implementarlas?
3. ¿Cuál es el rol del docente?
4. Diseño Universal para el Aprendizaje
5. Estándares ISTE

II Parte

1. Actividad de bienvenida
2. Recorrido en la plataforma CROPS
3. Preguntas y/o consultas



¿Qué son las Herramientas Virtuales?



1. Ingresen a:
<https://www.menti.com/zeg3ewqv16>
1. Escriban 3 palabras que vienen a su mente cuando hablamos de herramientas virtuales

¿Qué son las Herramientas Virtuales?

Son todos los programas, aplicaciones, plataformas, etc. que permiten el proceso de enseñanza-aprendizaje.



¿Por qué son importantes las herramientas virtuales?

- Permiten una efectiva comunicación.
- Enganchan y motivan a los estudiantes.
- Promueven la colaboración y creatividad.



¿Por qué son importantes las herramientas virtuales?

- Es inmediato
- Ahorra tiempo
- Promueven la exploración.
- Hablar el mismo idioma que nuestros alumnos.

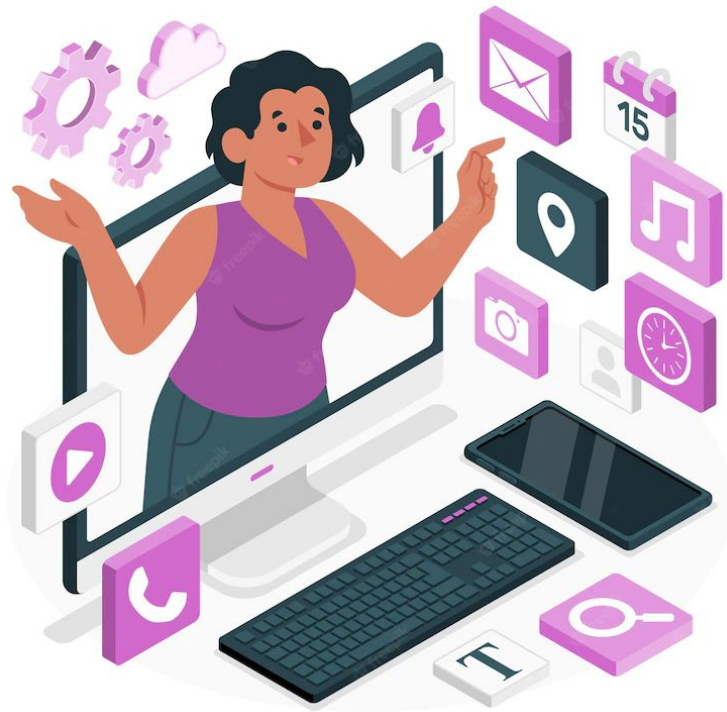


Las herramientas digitales deben ser un medio y no un fin



Las herramientas digitales son un medio para alcanzar el objetivo y/o competencia deseada.

¿Cuál es el rol del docente?



- Facilitador del aprendizaje
- Modelo de ciudadanía digital
- Promotor de oportunidades para transferir el aprendizaje
- Co-aprendiz

Diseño Universal para el aprendizaje

- Es un modelo diseñado por la institución CAST que por sus siglas en inglés se traduce como el Centro de Tecnología especial aplicada.
- Este modelo tiene como propósito de proveer un aprendizaje inclusivo y transformador.



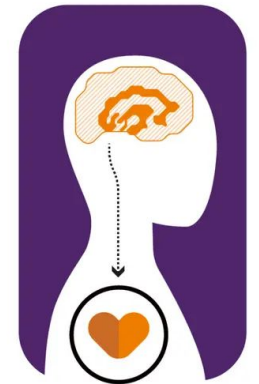
Redes de reconocimiento (el "qué" del aprendizaje)

Por ejemplo, identifica letras, números, estilo de un escritor, entre otros.



Redes estratégicas (el "cómo" del aprendizaje)

Por ejemplo, escribir un trabajo o solucionar problemas matemáticos.



Redes afectivas (el "por qué" del aprendizaje)

Se trata de las conexiones que se producen para comprometer y motivar a los estudiantes para que quieran aprender.

Tomado de:
<https://www.openlms.net/>

Diseño Universal para el aprendizaje

Según la página Open LMS, existen 5 consejos para implementar el DUA el cual se adapta a la hora de seleccionar herramientas virtuales:

1. Crear metas para ayudar a que los estudiantes sepan hacia dónde y cómo llegar.
2. Ofrecer a los alumnos diversas formas para realizar sus tareas.
3. Flexibilidad de espacios para trabajar individual o colaborativamente.
4. Brindar a los estudiantes retroalimentación constante sobre su rendimiento.
5. Permitir el uso de diferentes medios.



Diseño Universal para el aprendizaje

- Se atenderá las necesidades de todos los estudiantes.
- Estudiantes motivados y comprometidos.
- Se vencerán barreras y se amplificará el aprendizaje.



Diseño Universal para el aprendizaje

Ejemplos



Representación	Acción y Expresión	Compromiso
<ul style="list-style-type: none">● Presentación Google o PowerPoint con instrucciones en texto y audio	<ul style="list-style-type: none">● iMovie● WeVideo● Clipchamp● Show Me	<ul style="list-style-type: none">● Google Drive● Nearpod● PearDeck● Quizizz

Competencias del Estudiante según ISTE



Tomado de: <https://cdn.iste.org/>

- La Sociedad de Tecnología en Educación ISTE (por sus siglas en inglés) establece estándares que permiten aprender, enseñar y liderar en la era digital.
- Los estándares preparan a los estudiantes para interactuar exitosamente en la realidad actual.
- La implementación de herramientas virtuales son importantes para poder alcanzar dichos estándares.

Competencias del Docente según ISTE


- Los estándares para los docentes fomentan la actualización docente.
- Los docentes se empoderan, son líderes, modelos y facilitadores del aprendizaje.
- Colaboran con otros colegas y co-aprenden con sus estudiantes.
- Diseñan, analizan e implementan prácticas educativas para facilitar el aprendizaje.
- Es importante implementar herramientas digitales que permitan maximizar el aprendizaje de los estudiantes.



Tomado de: <https://cdn.iste.org/>

Inicia Parte II



designed by  freepik

Breakout Rooms

1. Nos dividiremos en grupos pequeños.
2. Nos presentaremos (nombre, curso que imparte, institución donde labora, etc.)
3. Responderemos:
 - ¿Por qué decidí inscribirme en este curso?
 - ¿Qué es lo que espero al finalizar este curso?



Visitemos CROPS

Introducción

Curso | Herramientas Virtuales > Introducción

COMPLETA

¡Bienvenido al curso de Herramientas virtuales!



¡Bienvenidos a nuestro curso de Herramientas Virtuales!

Será un gusto poder compartir con ustedes este viaje en donde quizá para algunos serán aguas desconocidas y para otros tal vez no tanto. Lo importante es aplaudir su voluntad y disposición para aprender nuevas herramientas virtuales las cuales les permitan mejorar y optimizar su práctica diaria docente. Sin duda alguna la pandemia que aún está presente nos ha cambiado como docentes de una u otra forma. Prácticamente, de la



PIEDRASANTA

Preguntas y Respuestas



“Si te atreves a enseñar,
no dejes de aprender”
-Jhon Cotton Dana

