

ESTRATEGIAS

DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE FUNDAMENTADAS
EN HERRAMIENTAS QUE APOYAN

LA **EDUCACIÓN VIRTUAL**

Elaborado por: Mg. Fernando Ibarra Caicedo
Diseño Gráfico: Francisco López Miranda



ESTRATEGIAS

DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE FUNDAMENTADAS

EN HERRAMIENTAS QUE APOYAN

LA EDUCACIÓN VIRTUAL

El presente documento tiene como finalidad mostrar al docente algunas herramientas digitales, que permiten el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto de la educación virtual. Cabe resaltar que la creatividad e innovación de docente son los agentes generadores de resultados directos en el aprendizaje del estudiante.

A continuación, se presenta una recopilación de actividades y herramientas que pueden ser utilizadas como estrategias tanto para el proceso de enseñanza como el de aprendizaje.



MAPA CONCEPTUAL

ACTIVIDAD

1

Es una técnica usada para realizar una sinopsis sobre un tema, organizando de manera significativa la información.

PROPÓSITO

2

Establecer relaciones conceptuales y jerárquicas entre diferentes significados.

- **Mindomo**
- **Mindmeister**
- **Gliffy**
- **Creately**
- **Popplet**
- **Mindmup**

Dar Click en cada herramienta



MAPA MENTAL

ACTIVIDAD

1

Estrategias que permiten crear una imagen mental de un contenido concreto, que posteriormente se puede utilizar para guiar “el recuerdo”. Empleando diferentes elementos, imágenes, códigos de colores, tipos y tamaño de letra, etc.

PROPÓSITO

2

Identificar las ideas relevantes de un contenido, clarificar el pensamiento, organizar, presentar y priorizar la información, establecer relaciones entre conceptos, integrar nuevos conocimientos.

- **Coggle**
- **I Mindmap**
- **Thebrain**
- **Xmind**
- **Connected Mind**
(Extensión Chrome)

Dar Click en cada herramienta



LÍNEA DE TIEMPO

ACTIVIDAD

1

Representación gráfica: se destacan, en una línea recta graduada en unidades de tiempo, hecho y/o momentos históricos relevantes.

PROPÓSITO

2

Ordenar una secuencia de eventos o hechos sobre un contenido determinado, de tal forma que se visualice con claridad la relación temporal entre ellos.

- **Timetoast**
- **Realttimeboard**
- **Remembre**
- **Lucidchart**
- **Tiki-Toki**
- **Venngage**

Dar Click en cada herramienta



INFOGRAFÍA

ACTIVIDAD

1

Estrategia enfocada a facilitar la comprensión de procesos complejos mediante la síntesis de una gran cantidad de datos representados de manera visual.

PROPÓSITO

2

Presentar un mensaje o ideas mediante la colección de imágenes, gráficos y texto simple (minimalista), que resume un tema para entenderlo con facilidad.

- **Easelly**
- **Visme**
- **Canva**
- **Genially**
- **Piktochart**

Dar Click en cada herramienta



PRODUCCIÓN DIGITAL

(imagen, audio, video)

ACTIVIDAD

1

Estrategias fundamentadas en la producción o adecuación de contenidos digitales con intencionalidad educativa.

PROPÓSITO

2

Personalizar los contenidos digitales en función de la intención educativa del docente sobre el tema de estudio, generando motivación, empatía en el contexto de aprendizaje del estudiante.

Imagen

- Pixlr
- Canva

Captura Pantalla

- Screencastomatic
- Collaaj

Video

- Quick
- Wideo

Audio

- SoundCloud
- BearAudio

Dar Click en cada herramienta



PIZARRA VIRTUAL

ACTIVIDAD

1

Estrategia que posibilita la coordinación y la comunicación efectiva entre docente y estudiantes, al presentar en línea las ideas centrales de un tema específico, como en una clase o exposición presencial.

PROPÓSITO

2

Compartir con el estudiante un contenido específico mediante el uso de herramientas digitales a través de internet. Las exposiciones del profesor o de los alumnos se realizan de forma sencilla y efectiva.

- Pictoeduca
- Classroomscreen
- Limnu
- Notebookcast
- ExplainEverithing
- Idroo
- Scribblar

Dar Click en cada herramienta



PRODUCCIÓN TEXTUAL

(Ensayo, cuento, noticia, discurso, etc.)

ACTIVIDAD

1

Estrategia que permite plasmar ideas y pensamientos en forma coherente a través de la palabra, escribiendo un texto. Los textos pueden ser: argumentativos, expositivos o narrativos.

PROPÓSITO

2

Plasmar ideas, pensamientos y acuerdos previos en función de un propósito comunicativo (Se requiere: lecturas previas, consultas, creatividad, vocabulario, coherencia y cohesión en la construcción de las ideas y una intencionalidad clara.

- **Google Docs**
- **Office 365**
- **Canva**
- **Storybird**
- **Zooburst**
- **Storyboardthat**
- **Calameo**
- **ISSUU**
- **Pixton**
- **BlogBooker**

Dar Click en cada herramienta



PRESENTACIÓN AUDIO VISUAL

ACTIVIDAD

1

Producción de contenidos mediante la incorporación de recursos de audio y/o video.

PROPÓSITO

2

Favorecer la percepción de la información a través de los sentidos, para motivar al estudiante y mantener su expectativa durante todo el proceso de formación.

- **Genially**
- **VideoScribe**
- **Emaze**
- **Crello**
- **Canva**
- **PowToon**
- **Knovio**
- **YouTube**
- **Vine**

Dar Click en cada herramienta



PRODUCCIÓN WEB

(Blog, página Web, Marcadores sociales, etc.)

ACTIVIDAD

1

Producción de contenidos a través de una metodología que se caracteriza por la interacción de lector con los mismos, al posibilitar la navegación por los compendios trabajados; se pueden integrar imágenes, texto, audio y video.

PROPÓSITO

2

Permitir a los alumnos la disponibilidad del material de estudio diseñado por el profesor para ser revisados fuera del horario de clases; incluso por quienes no asistieron el día que se explicó el tema.

- **WordPress**
- **Wix**
- **Jimdo**
- **Padlet**
- **Mural.ly**
- **Smore**
- **Diigo**
- **SaveToPocket**
(Extensión Chrome)

Dar Click en cada herramienta



TRABAJO EN COOPERATIVO

ACTIVIDAD

1

Integración de dos o más personas que se organizan de una forma determinada, para lograr un objetivo común.

PROPÓSITO

2

Aportar al equipo todos los recursos personales de los participantes para ayudar al logro del objetivo común.

- **Google Apps**
- **Office 365**
- **Trello**
- **Evernote**
- **Lucidchart**
- **MeetingWords**
- **Social Media**
(WhatsApp, Facebook, Twitter)

Dar Click en cada herramienta



APRENDIZAJE COLABORATIVO

ACTIVIDAD

1

Estrategia de aprendizaje que incentiva la colaboración entre individuos para conocer, compartir, y ampliar la información que cada uno tiene sobre un tema. Esto se logra compartiendo datos mediante espacios de discusión reales o virtuales.

PROPÓSITO

2

Propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo social) donde dos o más personas aprenden juntas al capitalizar las experiencias de aprendizaje individual.

- **Foros Moodle**
- **Penzu**
- **Slack**
- **Blogger**
- **Social Media**

(WhatsApp, Facebook, Twitter)

Dar Click en cada herramienta 

EVALUACIÓN DE SABERES

ACTIVIDAD

1

Verificación del desarrollo de las competencias: Saber Conocer (conocimientos), Saber Hacer (habilidades) y Saber Ser (actitudes y valores).

PROPÓSITO

2

Obtener un feedback inmediato o analizar resultados estadísticos en función de un proceso de formación.

- **Google Forms**
- **Moodle**
- **Quizizz**
- **Kahoot**
- **Mentimeter**
- **Socrative**
- **Plickers**
- **Testmoz**

Dar Click en cada herramienta 

ESTRATEGIAS

DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE FUNDAMENTADAS

EN HERRAMIENTAS QUE APOYAN

LA EDUCACIÓN VIRTUAL

REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

Navas J. (2011). Principales Estrategias para la Enseñanza en la Educación Superior.

Díaz, A., Hernández, F. y Hernández, G. (1998). "Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos" en Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista. México, McGrawHill pp. 69-112.

Universidad Politécnica de Madrid (2008). Guías Rápidas Sobre Nuevas Metodologías. Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid

Villalustre L. (2011). "E-Actividades Apoyadas en Organizadores Gráficos". Departamento de Ciencias de la Educación. Universidad de Oviedo. País Vasco.

Isabel, G. M. B., & Claudia, O. M. M. (2012). Estrategias didácticas basadas en el uso de tic aplicadas en la asignatura de física en educación media. Escenarios, 10(1), 17-28.

Muñoz-Repiso, A. G. V. (2007). Herramientas tecnológicas para mejorar la docencia universitaria. Una reflexión desde la experiencia y la investigación. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 10(2), 125-148.

