COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO PEDAGÓGICO

PORTAFOLIO

AUTOR: DAVID BARROSO NEGRETE

DIRIGIDO A DOCENTES

DAVID CARMELO BARROSO NEGRETE

Docente nacido en el municipio de Cereté, Córdoba. Cuenta con 19 años de experiencia como docente de aula en el sector público. También se ha desempeñado como docente en instituciones de educación superior.

Licenciado en Informática Educativa y Medios Audiovisuales de la Universidad de Córdoba. Especialista en Informática y Telemática de la Fundación Universitaria del Área Andina. Especialista en Administración de la Informática Educativa de la Universidad de Santander. Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa de la Universidad de Santander. Doctor en Ciencias de la Educación de la Universidad Metropolitana de Ciencia y Tecnología.

Ha obtenido varios reconocimientos, desde el ámbito municipal hasta el internacional, gracias al trabajo en equipo de los estudiantes líderes en el Área TIC y el Proyecto TICClusión (Las TIC para la Inclusión). Dentro de ellos se mencionan algunos: en el ámbito municipal: 1. Reconocimiento en la Noche de Los Mejores, evento organizado por la Secretaría de Educación Municipal de Montería, en diciembre de 2017; en el ámbito nacional: 1. Ganador del Primer Puesto del Concurso "La App que Cambió mi Vida" del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, a través del Centro de Innovación Pública Digital, en 2016. 2. Ganador del V Encuentro Nacional de Experiencias Significativas con Uso de TIC, en 2017. 3. Experiencia Exaltada en la Noche de la Excelencia del Ministerio de Educación Nacional, en la Categoría Mejores Experiencias Significativas con Uso Pedagógico de TIC, en 2017. 4. Experiencia Exaltada en la Noche de los Mejores en Educación del Ministerio de Educación Nacional, en 2018. 5. Docente representante de Colombia en el 3° Congreso iberoamericano de TV y Educación por la mejor propuesta de integración de contenidos TIC y multimediales al currículo, realizado en Medellín, Colombia, en 2019; en el ámbito internacional: 1. Docente representante de Colombia en el 2° Congreso iberoamericano de TV y Educación por la mejor propuesta de integración de contenidos TIC y multimediales al currículo, en Buenos Aires, Argentina, en 2017. 2. Docente Latinoamericano del año, Discovery en la Escuela 2018, por la integración de contenidos TIC y multimediales al currículo. Viaje patrocinado por Discovery en la Escuela a Machu Picchu en Lima, Perú, en 2018. 3. Ganador de la Beca del Programa ICT Training for Colombian Teachers – Corea del Sur, en 2018. 4. Mejor experiencia con Uso de TIC en Básica Secundaria del Concurso Iberoamérica de Excelencia Educativa, en Quito, Ecuador, en 2019. 5. Docente ganador por Colombia para asistir al E-2 (Education Exchange), Encuentro Latinoamericano de Educadores Microsoft por la implementación de Herramientas Microsoft en la Escuela, en San José, Costa Rica, en 2023. 5. Ganador por Colombia para asistir al 5° Congreso Escuela+ por una de las mejores propuestas de integración de contenidos E+ al aula, en São Paulo, Brasil, en 2023.

Competencias tecnológicas para mejorar el desempeño pedagógico

Autor
© David Carmelo Barroso Negrete
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8218-2041

Universidad UMECIT - Panamá

Editorial Zenú
www.editorialzenu.com

Dirección editorial
Henry Andrés Ballesteros Leal

ISBN: 978-628-95815-1-5

URL: https://www.editorialzenu.com/comprar-libros-colombia.php?idprd=843

Citar: Barroso Negrete, D. (2024). *Competencias tecnológicas para mejorar el desempeño pedagógico.* Montería, Colombia: Editorial Zenú

Queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía, el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares de la misma mediante alquileres o préstamos públicos.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	6
1. COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS	8
1.1. DEFINICIÓN OPERACIONAL DE LA VARIABLE COMPETENCIA TECNOLÓGICA	8
1.2 DIMENSIONES E INDICADORES DE LAS COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS	8
1.3. VENTAJAS DE DESARROLLAR COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS	10
1.4. DEBILIDADES DE NO DESARROLLAR COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS	10
2. DESEMPEÑO PEDAGÓGICO	11
2.1. DEFINICIÓN OPERACIONAL DE LA VARIABLE DESEMPEÑO DOCENTE	11
3. PORTAFOLIO	12
4. PORTAFOLIO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGIAS PARA DOCENTES	14
4.1. PORTAFOLIO DE HERRAMIENTAS TECNOLOGíAS PARA DOCENTES	14
ZOOM	19
GOOGLE MEET	21
CELEBRITY EDU	27
POWTOON	31
GENIALLY	35
CANVA	39
GENMAGIC	43
SOCRATIVE	47

KAHOOT! 51

QUIZIZZ 55

MUNDO PRIMARIA 59

ÁRBOL ABC 63

EDUCA PLAY 67

DUOLINGO 71

EVERNOTE 75

BIBLIOGRAFÍA 79

INTRODUCCIÓN

La educación del siglo XXI exige un docente actualizado, capaz de integrar las tecnologías digitales para mejorar su práctica pedagógica. Esta realidad se puso de manifiesto desde la pandemia vivida y fue el impulso para desarrollar la investigación que soporta este libro, llamada “Competencias Tecnológicas y Desempeño Pedagógico en Docentes de Instituciones Educativas del Municipio de Montería, Colombia”, y que en el desarrollo del texto será relacionada como “la investigación”. En la era digital actual, la integración efectiva de la tecnología en la educación ha adquirido una relevancia crítica para garantizar un proceso educativo (enseñanza/aprendizaje) que responda a las demandas cambiantes de la sociedad. La formación docente en competencias tecnológicas se ha posicionado como un elemento esencial para abordar los retos contemporáneos y maximizar el potencial pedagógico.

En el ámbito internacional el Marco Común Europeo para las Competencias Digitales Docentes [DigCompEdu] (2020)1 establece que los docentes deben ser capaces de usar las tecnologías digitales para acceder a la información, comunicarse con sus estudiantes, crear recursos educativos, integrarlas en sus clases y reflexionar sobre su uso, para mejorar su práctica. Aporta también que los docentes deben manejar un conjunto de estándares como base integral para evaluar y desarrollar las habilidades digitales de los educadores.

A nivel global, el marco de competencias de los docentes en materia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2023)2, ha marcado habilidades que los educadores deben poseer para aprovechar plenamente el potencial de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje.

En la investigación que sustenta este libro se destaca la importancia de las habilidades cognitivas, pedagógicas y éticas necesarias para integrar de manera efectiva las TIC en el entorno educativo. Este marco ofrece una comprensión holística de las competencias tecnológicas necesarias para potenciar el desempeño pedagógico de los docentes y no solo el dominio, también, la utilización de esas competencias de manera efectiva, para promover el aprendizaje de los estudiantes.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación Nacional [MEN] (2016)3 desarrolló el Marco de Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente, que define tres niveles de competencia: explorador, integrador e innovador. Este marco busca orientar la formación de los docentes en el uso de las TIC, para la enseñanza y el aprendizaje. Su enfoque en el desarrollo profesional docente resalta la necesidad de profundizar en habilidades tecnológicas, como parte integral de la formación continua de los educadores.

En este contexto, la investigación realizada recabó en el análisis de la confluencia entre las competencias tecnológicas de los docentes y la relación asociada al impacto directo en el mejoramiento de su desempeño pedagógico. La comprensión detallada de estas variables es esencial para informar políticas educativas, programas de formación docente y prácticas pedagógicas, que respondan a las necesidades de una sociedad cada vez más digitalizada.

Como resultado, se obtuvo que hay una relación fuerte y positiva entre las dos variables objeto de estudio, lo que sustenta que un docente que maneje las competencias tecnológicas, tendrá un mejor desempeño en el aula de clases con sus estudiantes; en síntesis: un docente con un nivel de competencia innovador tiende a tener un desempeño pedagógico sobresaliente.

El análisis de los resultados arrojó que un alto porcentaje de los docentes, se encuentran sumando el nivel innovador e integrador (48,9%). Lo que se busca es llevar a todos los docentes al nivel INNOVADOR, por ello, se propone como estrategia clave de mejoramiento de esos niveles de competencia un portafolio de competencias tecnológicas, que es el propósito de este libro.

1. COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS

La UNESCO (2016)33 describe las competencias tecnológicas como la forma de “compartir información de las diferentes formas en que la tecnología puede coadyuvar a mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación”.

Las competencias tecnológicas, de acuerdo con el documento de Competencias Digitales Docentes MEN (2013, p. 31), 69 se definen como: “la capacidad para seleccionar y utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas entendiendo los principios que las rigen, la forma de combinarlas y las licencias que las amparan”.

En el marco de un nuevo paradigma dejado al descubierto por la pandemia, donde un alto porcentaje de docentes no tenían el dominio básico para realizar su trabajo de forma virtual, para preparar estudiantes que son nativos digitales, estas competencias le permiten al docente poder aportar un ejercicio pedagógico de calidad, que permita a su vez mejorar su desempeño y transformar las prácticas de educación con el apoyo de las nuevas tecnologías.

1.1. DEFINICIÓN OPERACIONAL DE LA VARIABLE COMPETENCIA TECNOLÓGICA

Las competencias tecnológicas de los docentes, según el modelo de competencias TIC del MEN (2013), se manifiestan en tres niveles o grados de complejidad y especialización: Explorador, Integrador e Innovador. Siendo Explorador, los que están en un puntaje entre 90 y 100; Integrador, entre 60 y 89; e Innovador, entre 1 y 59. Estos niveles están definidos por una serie de indicadores que abarcan el conocimiento, la habilidad práctica y la actitud hacia la tecnología. La progresión de un nivel a otro depende del grado de dominio y profundidad que el docente alcance en los aspectos cognitivos, prácticos y éticos, lo que permite evolucionar desde competencias básicas hasta competencias innovadoras y propositivas de mayor complejidad.

Estos niveles se cimentan en el modelo basado en los estándares de la UNESCO (2016), por lo que se consideran las 3 competencias mínimas necesarias para el manejo de las TIC en la docencia: tipo técnico (saber), metodológico (saber hacer) y social (saber ser). Una vez planteado lo anterior, se considera que las competencias mínimas necesarias expresadas por dicho autor poseen una fuerte ilación a partir de los documentos del MEN, considerando los mismos 3 niveles tipo técnico (saber), metodológico (saber hacer) y social (saber ser), los cuales han sido tomados de los 4 pilares de la UNESCO.

1.2 DIMENSIONES E INDICADORES DE LAS COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS

De acuerdo con la variable estudiada Competencia Tecnológica, se estructura en dimensiones e indicadores, los cuales se detallan teniendo en cuenta la triangulación planteada en la investigación: Marco Común de Competencia Digital Docente, DigCompEdu: Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores y las Competencias TIC para el desarrollo profesional docente de Colombia.

A continuación se presentan en una tabla para su mejor comprensión.

Descriptores:

- Saber: Conocimientos teóricos y prácticos sobre las TIC.
- Hacer: Habilidades para utilizar las TIC de forma eficaz.
- Ser: Actitudes y valores relacionados con el uso de las TIC.

Dimensión / Indicado	Saber	Hacer	Ser
Nivel Explorador	Conoce los conceptos básicos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).	Utiliza las herramientas TIC básicas para realizar tareas sencillas.	Muestra una actitud positiva hacia las TIC.
	Comprende la importancia de las TIC en la sociedad actual.	Busca información en internet de forma eficiente.	Es consciente de los riesgos y beneficios de las TIC.
	Identifica las principales herramientas TIC y sus usos.	Se comunica con otros usuarios a través de herramientas TIC básicas.	Valora la importancia de la ética en el uso de las TIC.
Nivel Integrador	Domina los conceptos básicos de las TIC.	Utiliza las herramientas TIC de forma autónoma para realizar tareas más complejas.	Es crítico y reflexivo en el uso de las TIC.
	Comprende las diferentes funcionalidades de las herramientas TIC.	Crea y edita contenido digital.	Respeta la propiedad intelectual y los derechos de autor.
	Selecciona la herramienta TIC adecuada para cada tarea.	Colabora con otros usuarios a través de herramientas TIC.	Utiliza las TIC de forma responsable y segura.
Nivel Innovador	Posee un conocimiento profundo de las TIC.	Desarrolla y aplica soluciones tecnológicas complejas.	Es creativo e innovador en el uso de las TIC.
	Es capaz de analizar y evaluar las diferentes opciones tecnológicas.	Gestiona proyectos TIC.	Tiene una visión crítica y reflexiva sobre el impacto de las TIC en la sociedad.
	Propone soluciones innovadoras a problemas utilizando las TIC.	Imparte formación a otros usuarios sobre las TIC.	Es un líder en el uso responsable y ético de las TIC.

1.3. VENTAJAS DE DESARROLLAR COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS

- Facilidad de interacción entre estudiantes y docente al momento de buscar la información.
- Incentivar el uso de herramientas tecnológicas digitales desde la autonomía.
- Facilita el aprendizaje con mayor interacción y de manera dinámica.
- Posibilita que el estudiante tenga mayores oportunidades de buscar y trabajar las actividades desde las tecnologías
- Fomenta el interés por el aprendizaje, ya que, se enfrenta a imágenes, gráficas, figuras, dibujos, animaciones, entre otras.
- Dinamiza el trabajo colaborativo entre los estudiantes y el profesor.
- Facilita al estudiante desarrollar la autonomía, la búsqueda de información, y la selección de esta, teniendo en cuenta la fuente de información y el análisis crítico de la misma.
- Propende estar a la vanguardia de los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje.

1.4. DEBILIDADES DE NO DESARROLLAR COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS

- Facilidad de interacción entre estudiantes y docente al momento de buscar la información.
- Incentivar el uso de herramientas tecnológicas digitales desde la autonomía.
- Conduce a la distracción del estudiante frente a la diversidad de fuentes que le llaman la atención, y podría perder la orientación de la búsqueda.
- Enfrentamiento a desprotección de estudiantes menores de edad y el acoso o Bullying, y la dependencia a algunas plataformas sociales.
- Uso inadecuado de las herramientas tecnológicas.
- Poca capacidad de algunos docentes frente a la disponibilidad tecnológica.
- Falta de capacitación para el manejo eficiente y la creatividad de estrategias tecnológicas.
- Deficiente capacidad tecnológica para enfrentar la demanda de la información y el conocimiento requerido.
- Poca inversión de recursos económicos en la adquisición y mantenimiento de recursos tecnológicos.
- Conlleva a la búsqueda de la información e incita a riesgos de plagio.
- Crea ansiedad debido a la permanente interacción con los equipos digitales.
- Crea dependencia hacia algunas plataformas como redes sociales, por uso desmedido, y distracción.

2. DESEMPEÑO PEDAGÓGICO

Según Martínez y Lavín (2017), el desempeño pedagógico es un conjunto de acciones pertenecientes a la profesión del maestro, mediante el cual, se identifica funciones y se emiten juicios sobre sus prácticas de enseñanzas. Para ello se tiene en cuenta:

1. La responsabilidad ante el aprendizaje de los alumnos (conocimiento pedagógico y de la disciplina).
2. La capacidad de gestión educativa que se le asigna al docente (colaboración y liderazgo).
3. Participación en las políticas educativas (resignificar su trabajo).
4. Asume su labor docente de manera profesional.
5. Capacidad para buscar recursos intelectuales profesionales y utilizarlos, determinando objetos de aprendizaje mediante metodologías didácticas pertinentes con profesionalismo ético en un contexto definido.

Martínez-Chairez et al. (2016)36 consideran que el desempeño pedagógico depende de cuatro factores importantes, como son: la escuela, el contexto, los docentes y el gobierno, los cuales, deberán estar alineados y trabajar unidos de forma colaborativa, donde cada uno aporte experiencias diferentes, encaminadas a mejorar la calidad de dicho desempeño. Sin embargo, es necesario entender, que no existe coherencia entre el desempeño docente en cuanto a sus años de servicios y los resultados de pruebas estandarizadas con respecto a los puntajes obtenidos por los estudiantes. En otras palabras, no existe relación entre desempeño docente y calidad educativa.

2.1. DEFINICIÓN OPERACIONAL DE LA VARIABLE DESEMPEÑO DOCENTE

De acuerdo con la Guía 31 actualizada del MEN (2020), la valoración de cada elemento que compone la evaluación de desempeño es expresado en una escala cuantitativa de 1 a 100 y su correspondiente categoría cualitativa con los siguientes indicadores: Nivel Sobresaliente, Nivel Satisfactorio y Nivel No Satisfactorio. Siendo Sobresaliente, los que están en un puntaje entre 90 y 100; Satisfactorio, entre 60 y 89; y No satisfactorio, entre 1 y 59.

3. PORTAFOLIO

El portafolio es una herramienta de autoaprendizaje especialmente diseñada para docentes que buscan un acercamiento inicial a una variedad de contenidos educativos finamente seleccionados para su uso en el aula de clases, que permita el mejoramiento de las habilidades tecnológicas necesarias para crear experiencias de aprendizaje más atractivas e innovadoras para sus estudiantes, elevando así su desempeño pedagógico.

Según Rivillas y Silgado (2022), el portafolio es un documento, mediante el cual, se pueden dar a conocer los diferentes análisis que se llevan a cabo, incluyendo soportes tecnológicos, de ciertos objetivos que se trazan, para obtener diferentes competencias. Destacan, además, que se pueden realizar entrevistas sobre análisis tecnológicos, escuchar recomendaciones y realizar pilotajes desde planificaciones organizadas, y donde al final del proceso, se pueden valorar los diferentes resultados obtenidos.

En la investigación se tuvieron en cuenta los aportes de Rivillas y Silgado (2022), con la diferencia que se utilizaron instrumentos como observaciones, entrevistas, encuestas estructuradas, semiestructuradas, partiendo de un enfoque cuantitativo de tipo investigación correlacional. Es decir, el portafolio es un documento donde se registran las diferentes competencias propuestas por los actores participantes, encaminadas al mejoramiento del desempeño pedagógico de los docentes objeto de estudio.

Vega Contreras et al. (2021)38 proponen en su estudio el portafolio como una herramienta didáctica en el aprendizaje de la bioquímica. Para este análisis definen como objetivo central revisar la bibliografía encaminada a los detalles del portafolio y cómo implementarlo como estrategia didáctica en el contexto educativo. Este estudio se lleva a cabo mediante una revisión documental, además se tuvo en cuenta tres fases consideradas necesarias, como: identificación de las principales fuentes, tanto primarias como secundarias, una segunda donde se aplicó la técnica de análisis de contenidos, y una tercera, donde se realizaron las interpretaciones y afirmaciones de las diferentes categorías propuestas durante el estudio.

El portafolio es una herramienta que se convierte en un aporte valioso, desde el estudio de Álvarez-Agudelo, et al. (2023), ya que su uso permite en los estudiantes: ser el centro del proceso de aprendizaje, promocionar la metacognición, fomentar la autorregulación del aprendizaje, a la vez que motiva y valora su trabajo.

Tomando el aporte de los autores, el portafolio, entonces, permite que el estudiante esté motivado con su proceso educativo, influyendo en su motivación a seguir adelante; el portafolio también permite desarrollar habilidades de reflexión sobre su propio proceso, identificando limitaciones, habilidades, dificultades, errores, opciones de mejora, influyendo en la forma en que los docentes aplican estrategias en evaluación y promoción; permite el desarrollo de actividades autónomas y el ejercicio de hábitos de autoaprendizaje. Por lo cual, el portafolio es una potente herramienta cuando se trabaja constantemente, desempeñando un papel primordial en la creación de ambientes de aprendizaje en el salón de clases, efectivos y motivadores.

El portafolio permite a los docentes a mejorar sus competencias tecnológicas, así lo plantean Sartor-Harada, et al. (2023), quienes explican que se logra de distintas maneras: utilizando herramientas tecnológicas, desde las básicas hasta las más complejas; reflexionando sobre su práctica docente en esta parte del siglo, con estudiantes nativos de la tecnología; colaborando entre pares, que es muy positivo cuando se ven experiencias de aprendizaje de otros compañeros docentes y procesos de formación constante, permanente y autónoma.

Se llegó a la conclusión, que los resultados obtenidos, mostraron que el portafolio es una herramienta didáctica pertinente, que facilita poder trabajar los contenidos de control y autonomía en los distintos procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta mirada facilita comprender aún más que el portafolio que se aplicó en la investigación de competencias tecnológicas puede ayudar a los docentes a ser más creativos e independientes, al momento de interpretar, argumentar, proponer y exponer las soluciones posibles, como mejoras hacia el desempeño pedagógico.

4. PORTAFOLIO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA DOCENTES

Las herramientas tecnológicas seleccionadas para el portafolio fueron escogidas, entre otros, bajo los criterios y parámetros de los siguientes estudios:

1. Tendencias y usos comunes de herramientas tecnológicas durante la pandemia de COVID-19.
2. Estudio nacional de Domínguez-Barbosa (2021) en Colombia.
3. Estudio internacional sobre el uso de herramientas tecnológicas por docentes en España de la Fundación Telefónica (2021).

4.1. ESTRUCTURA DEL PORTAFOLIO

La estructura del portafolio que se presenta en este libro, y que es una creación propia, tiene las siguientes partes:

Herramienta	En este espacio aparece el nombre de la herramienta TIC, nombre dado por la compañía o personal que la desarrolló, sin cambiar nada. Algunos docentes no están familiarizados con los nombres reales de las herramientas, es entonces desde allí donde empieza el aporte significativo del portafolio y el aprendizaje real de la herramienta, permitiendo los siguientes objetivos: • Comunicación efectiva, clara y precisa, evitando confusiones o dificultades. • Facilitar la búsqueda, el acceso de forma directa a la herramienta, sus actualizaciones u otros tutoriales de autoformación. • Mayor coherencia entre sus estudiantes y compañeros docentes, hablando con la terminología del área, mejorando la interacción de los estudiantes con las tecnologías utilizadas. Por tanto, se fomenta desde el principio la alfabetización digital en el uso de herramientas TIC para la educación. Se incluye el icono actualizado a la fecha de la herramienta.
Tipo	En este espacio se anota si la herramienta es de tipo: Sitio Web, App o Software.
Función	En este espacio se anota, de acuerdo con el análisis exhaustivo de investigaciones y publicaciones asociadas a la herramienta, si la herramienta puede ser utilizada para: • Gestión de aula • Creación de contenidos • Aprendizaje colaborativo • Aprendizaje personalizado

	• Evaluación y retroalimentación • Realidad Virtual o Aumentada El dominio de los distintos tipos y funciones de las herramientas tecnológicas fortalece la capacidad de los docentes para optimizar la calidad de la enseñanza. Esta familiaridad les permite personalizar el aprendizaje, promover la colaboración entre estudiantes y prepararlos para el entorno digital que caracterizará su futuro personal y profesional, contribuyendo así a un mejor desempeño pedagógico.
Descripción	En este espacio aparece una breve descripción de la herramienta TIC, descripción tomada directamente por la compañía o personal que desarrolló, sin cambiar nada. Lo anterior se hace para lograr los siguientes objetivos: • Proporcionar una comprensión clara y precisa las características de la herramienta. • Comprender mejor el funcionamiento y cómo puede apoyar el proceso educativo (enseñanza/aprendizaje). • Evaluar desde la descripción si se ajusta a los objetivos que busca en la clase a desarrollar. • Tomar decisiones justificadas para incluirla o no en el plan de actividades de su área de trabajo. Todo lo anterior facilita la formación del docente, ya que los docentes requieren información detallada para adquirir habilidades y conocimientos necesarios para incorporar las herramientas tecnológicas de manera efectiva en su práctica educativa.
Nivel de escolaridad	En este espacio, de acuerdo con la descripción y consultas realizadas, se mencionan los posibles grados en los cuales se puede trabajar la herramienta. Lo anterior se hace para lograr los siguientes objetivos: • Adaptación al desarrollo cognitivo y habilidades de acuerdo con su nivel escolar. • Los Estándares y DBA son diferentes en cada grado, conocer el nivel de escolaridad sugerido de la herramienta podrá facilitar o dificultar el logro de estos indicadores. • Considerar las habilidades en el manejo de equipos o plataformas según la edad para evitar fracasos innecesarios. Todo lo anterior garantiza al docente su aprendizaje y la integración efectiva de la herramienta tecnológica, respetando las características y necesidades específicas de los estudiantes en cada nivel.

Competencia asociada	En este espacio se anota la competencia asociada a la herramienta, de acuerdo con los niveles de competencia del documento "Competencias para el Desarrollo Profesional Docente" del MEN (2013), la cual puede ser: • Tecnológica • Comunicativa • Pedagógica • Investigativa • De gestión Con lo anterior, el docente, asocia la herramienta a una competencia, fomentando el conocimiento de un documento que es referente teórico desde el marco de las competencias TIC, propiciando la alfabetización digital, al manejar sus referentes teóricos.
Nivel de competencia que fortalece	En este espacio se anota, de acuerdo con los niveles de competencia del documento "Competencias para el Desarrollo Profesional Docente" del MEN (2013), el nivel de competencia que se fortalece al aplicar esta herramienta, que pueden ser: • Explorador: "Identifico las características, usos y oportunidades que ofrecen herramientas tecnológicas y medios audiovisuales, en los procesos educativos" (MEN, Loc. cit). • Integrador: "Combino una amplia variedad de herramientas tecnológicas para mejorar la planeación e implementación de mis prácticas educativas" (MEN, Loc. cit.). • Innovador: "Utilizo herramientas tecnológicas complejas o especializadas para diseñar ambientes virtuales de aprendizaje, que favorecen el desarrollo de competencias en mis estudiantes y la conformación de comunidades y/o redes de aprendizaje" (MEN, Loc. cit.). Con lo anterior, si el docente logra una buena aplicación de la experiencia varias veces, entiende el potencial de la herramienta, lo integra efectivamente en sus actividades académicas, gana experiencia, sube su nivel de competencia y logra mejorar su desempeño pedagógico.
Intencionalidad pedagógica	En este espacio se anota información sugerida por el autor sobre cómo la herramienta puede ser utilizada según la intención pedagógica. Esta sección es esencial para los docentes, ya que destaca cómo la tecnología puede ser un recurso estratégico en el logro de objetivos educativos y de apoyo al proceso educativo (enseñanza/aprendizaje), de los cuales se mencionan: • Introducir un tema • Profundizar • Evaluar

	• Retroalimentación La intencionalidad pedagógica anotada es sugerida con base en la búsqueda de información obtenida en sitios oficiales de internet.
Área de trabajo interdisciplinario	En este espacio se anotan las áreas en las que se pueden trabajar la herramienta tecnológica, pero recordando que es una sugerencia, algunas herramientas fueron diseñadas exclusivamente para trabajar un área en particular, así como otras se pueden trabajar en todas las áreas, en todo caso depende del objetivo de la clase y de la creatividad del docente.
Actividades sugeridas	En este espacio se anotan varias actividades sugeridas que se pueden desarrollar con la herramienta pedagógica dentro del aula de clases. Se inicia con orientaciones generales de lo que se puede hacer con la herramienta, de cómo el docente puede integrarla de acuerdo con la necesidad del momento. Dentro de lo anterior, el autor puede sugerir: • Ejercicios Interactivos: para que el docente aproveche las funciones específicas de la herramienta para involucrar a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje. • Evaluaciones Formativas: para que el docente pueda crear evaluaciones formativas que permitan recopilar retroalimentación inmediata sobre el progreso de los estudiantes. • Creación de Contenidos Multimedia: para que el docente fomente la creación de contenidos multimedia por parte de los estudiantes, utilizando la herramienta, promoviendo así la expresión creativa y la comprensión profunda de los conceptos. • Colaboración en Línea: para que el docente facilite actividades colaborativas en línea donde los estudiantes interactúen y trabajen juntos. • Creación de Recursos Educativos: para que el docente se motive a utilizar la herramienta para crear recursos educativos personalizados que se adapten a las necesidades específicas de sus estudiantes. • Simulaciones y juegos educativos: para que el docente aproveche las características interactivas de la herramienta para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y lúdico. Estas actividades, como su nombre lo indica, son sugerencias hechas por el autor, que el docente puede complementar, actualizar, cambiar, reorientar; todo, con base en los objetivos de la clase a desarrollar, el nivel de dominio y las competencias tecnológicas del docente y los recursos disponibles con que cuente en la institución educativa, así como el acceso a internet, en caso de ser necesario para actividades Online.

Referencias de consulta adicional	En este espacio obtendrá el docente acceso a una lista de recursos adicionales que puede consultar en caso de necesitar ampliar la información de la herramienta, perfeccionar su uso, así como también seguir aprendiendo acerca de los recursos y herramientas tecnológicas aquí anotadas. Los materiales de referencia pueden ser, entre otros: • Libros • Sitio web oficial • Comunidades en línea • Videotutoriales • Recursos de formación en línea • Blogs especializados • Manuales de usuario

A continuación se presentan una serie de herramientas que se podrán emplear los docentes en el ejercicio de las actividades pedagógicas, dichos recursos asocian diferentes propósitos y pueden constituirse como un elemento innovador y motivador para lograr un mayor impacto en las jornadas académicas

HERRAMIENTA:

Descripción

Zoom es una plataforma integral de videoconferencias diseñada para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a distancia. Ofrece una solución robusta para reuniones virtuales, seminarios web y clases en línea, con funcionalidades como compartimiento de pantalla, salas de espera, grabación de sesiones y salas de grupos pequeños. Su interfaz intuitiva permite crear experiencias de aprendizaje interactivas y colaborativas, ideal para cualquier área de conocimiento y adaptado a todos los niveles educativos.

Tipo	Aplicación de videoconferencias
Función	Zoom ofrece una plataforma multifuncional para videoconferencias, aprendizaje colaborativo y gestión de aulas virtuales. Sus herramientas avanzadas, como salas para grupos pequeños, grabación y compartimiento de pantalla, facilitan un entorno dinámico y participativo para la enseñanza y el aprendizaje a distancia, permitiendo a los educadores crear y compartir recursos didácticos eficazmente.
Nivel de escolaridad	Adaptable a todos los niveles educativos.

DESCARGA ZOOM

HERRAMIENTA:

Competencia asociada	Tecnológica, comunicativa.
Nivel de competencia que fortalece	Desde Explorador hasta Innovador, dependiendo de la integración y uso en el proceso educativo.
Intencionalidad pedagógica	Promueve la competencia digital y comunicativa, facilitando la introducción, profundización, evaluación y retroalimentación en el proceso educativo.
Referencias de consulta adicional	• *Getting Started with Zoom for Education*: Una guía oficial de Zoom para comenzar en el ámbito educativo, que abarca desde la configuración básica, hasta consejos para clases efectivas. Visiten: learning.zoom.us/learn/public/learning_plan/view/62/getting-started-with-zoom-for-education • *Zoom for Education: Top 10 Frequently Asked Questions:* Publicación oficial de Zoom que responde a las preguntas más frecuentes sobre el uso de Zoom, para la educación virtual y el aprendizaje en línea. Visiten: www.zoom.com/blog/zoom-for-education-top-10-frequently-asked-questions

DESCARGA ZOOM

HERRAMIENTA: zoom

Actividades sugeridas	• Debates Virtuales: Organiza debates en grupos pequeños o en plenaria sobre temas específicos. Usa las salas de grupos pequeños para debates más íntimos y luego reúne a todos para compartir puntos de vista. • Presentaciones de Estudiantes: Asigna proyectos o temas de investigación y permite que los estudiantes presenten sus hallazgos a la clase usando la función de compartir pantalla. • Tutorías y Asesorías Personalizadas: Programa sesiones individuales o en pequeños grupos para ofrecer apoyo adicional, responder preguntas o profundizar en temas específicos. • Clases Invertidas: Antes de la clase, envía videos o lecturas para que los estudiantes se preparen. Durante la sesión en Zoom, dedica el tiempo a discutir el material, aclarar dudas y aplicar los conceptos aprendidos.
Áreas de trabajo	Cualquier área del conocimiento que requiera interacción y colaboración a distancia.

DESCARGA ZOOM

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA:

Google Meet

Descripción

Google Meet es un servicio de videoconferencia que permite a usuarios, incluidos educadores y estudiantes, realizar reuniones en línea seguras y de alta calidad; con funciones como programación fácil, compartir pantalla, subtítulos en tiempo real y un diseño adaptado para la educación, Google Meet facilita la comunicación efectiva y el aprendizaje colaborativo en cualquier lugar.

Tipo	Aplicación de videoconferencias.
Función	Facilita la gestión de aulas virtuales, promueve el aprendizaje colaborativo y apoya la evaluación y retroalimentación en tiempo real; con Google Meet, educadores y estudiantes pueden interactuar en un entorno seguro y accesible, compartiendo recursos, debatiendo ideas y trabajando en conjunto en proyectos, sin importar su ubicación geográfica. Esta herramienta se integra perfectamente con otras soluciones de Google, como Calendar, para programar sesiones, y Drive, para compartir documentos, lo que la hace significativamente útil para cualquier contexto educativo.
Nivel de escolaridad	Adaptable a todos los niveles educativos, desde educación primaria hasta educación superior.

TRABAJA EN GOOGLE MEET

HERRAMIENTA:

Google Meet

Competencia asociada	Tecnológica, Comunicativa.
Nivel de competencia que fortalece	Integrador, al combinar diferentes herramientas tecnológicas, para mejorar la planificación e implementación de prácticas educativas; Innovador, al diseñar ambientes virtuales de aprendizaje que favorecen el desarrollo de competencias en los estudiantes.
Intencionalidad pedagógica	Google Meet puede ser utilizado para introducir nuevos temas, profundizar en contenidos mediante la discusión y colaboración en tiempo real, realizar evaluaciones y proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes.
Referencias de Consulta adicional	• *Everything Teachers Need to Know About Google Meet de We Are Teachers*: Este artículo es una guía completa que ayuda a los docentes a utilizar Google Meet para la enseñanza en línea, ofreciendo desde consejos para acceder a las funciones de videoconferencia hasta cómo compartir clases virtuales con los estudiantes. Visiten: https://www.weareteachers.com/google-meet-for-teachers/ • *13 Ways to Use Google Meet in the Classroom de We Are Teachers*, presenta maneras innovadoras de integrar Google Meet en la enseñanza, incluyendo lecturas en vivo, colaboración a través de

TRABAJA EN GOOGLE MEET

HERRAMIENTA:

Google Meet

	Jamboard, y organización de clubes de lectura virtuales, entre otros. Visiten: https://www.weareteachers.com/7-ways-to-use-google-hangouts-in-the-classroom/
Actividades sugeridas	• Debates Virtuales Temáticos: Utiliza Google Meet para organizar debates en tiempo real sobre temas específicos relacionados con el currículo, divide la clase en equipos y asigna a cada uno un punto de vista diferente sobre el tema a debatir. Esta actividad fomenta habilidades de investigación, pensamiento crítico, y oratoria, los estudiantes pueden utilizar la función de compartir pantalla para presentar evidencias o materiales de apoyo durante su argumentación. • Clases Invertidas (Flipped Classroom): Antes de la clase, envía a los estudiantes vídeos grabados o lecturas para que revisen el material en casa, durante la sesión en Google Meet, dedica el tiempo a resolver dudas, realizar actividades prácticas y profundizar en los temas tratados en el material previo. Esta metodología promueve un aprendizaje autónomo y permite que el tiempo de clase se utilice de manera más efectiva en actividades interactivas y de enriquecimiento.
Áreas de trabajo	Transversal a todas las áreas del conocimiento que se benefician de la interacción virtual y el trabajo colaborativo.

TRABAJA EN GOOGLE MEET

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA: Cerebriti edu

Descripción

Cerebriti Edu es una plataforma educativa que permite convertir el aprendizaje en un juego. Facilita la creación y participación en juegos educativos que abarcan una amplia gama de temas y disciplinas, promoviendo el aprendizaje de manera divertida y efectiva. Ofrece acceso gratuito a contenidos durante periodos promocionales, apoyando a la comunidad educativa.

Tipo	Sitio web
Función	La función de Cerebriti Edu se extiende al diseño y participación en juegos educativos, para mejorar la experiencia de aprendizaje, permite a docentes y estudiantes crear contenidos lúdicos personalizados, abarcando múltiples áreas del conocimiento. Esta herramienta fomenta el aprendizaje activo, la colaboración y la competencia sana, ofreciendo una plataforma dinámica para evaluar conocimientos de forma innovadora y atractiva, adaptándose a diferentes niveles educativos y estilos de aprendizaje.
Nivel de escolaridad	Adaptable a diversos niveles educativos, desde primaria hasta educación secundaria y superior.

TRABAJA EN CEREBRITI

HERRAMIENTA: Cerebriti edu

Competencia asociada	Tecnológica, Pedagógica, Comunicativa.
Nivel de competencia que fortalece	Desde Explorador, fomentando el descubrimiento de nuevas herramientas educativas, hasta Innovador, permitiendo el diseño de actividades lúdicas, que enriquecen el proceso de aprendizaje.
Intencionalidad pedagógica	Cerebriti Edu se puede utilizar para introducir nuevos temas de manera interactiva, profundizar en el conocimiento a través de la participación activa de los estudiantes, evaluar el aprendizaje de forma divertida y proporcionar retroalimentación instantánea.
Referencias de Consulta adicional	• EDUCACIÓN 3.0 - *Qué es Cerebriti edu y cómo empezar a usarlo*: Un artículo que explica la plataforma Cerebriti, destacando su gratuidad, variedad de juegos educativos, y cómo facilita la enseñanza de manera lúdica y amena. Además, resalta la gamificación y la co-creación como elementos clave de su metodología didáctica. Visiten: https://www.educacion trespuntocero.com/noticias/que-es-cerebriti/ • EDUCACIÓN 3.0 - *Con Cerebriti Edu, los alumnos aprenden creando sus propios juegos*: Este artículo detalla cómo Cerebriti Edu ha sido implementado en el Colegio Internacional Peñacorada, describiendo la

TRABAJA EN CEREBRITI

HERRAMIENTA: Cerebriti edu

	motivación y la mejora en los resultados académicos de los estudiantes, a través de la creación de juegos educativos. Visiten: https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/cerebriti-edu-los-alumnos-aprenden-creando-propios-juegos/
Actividades sugeridas	• Torneo de Trivia Temático: Organiza un torneo utilizando juegos de trivia creados en Cerebriti Edu, sobre temas específicos de estudio. Esto estimula la revisión de contenido de forma divertida y promueve la competencia saludable entre estudiantes. • Proyecto de Creación de Juegos: Asigna a los estudiantes la tarea de crear sus propios juegos educativos en Cerebriti Edu, sobre un tema recién estudiado. Esto fomenta la comprensión profunda del tema, la creatividad y las habilidades tecnológicas.
Áreas de trabajo	Su versatilidad permite trabajar en todas las áreas del conocimiento, adaptándose a los objetivos específicos de cada clase y a la creatividad del docente.

TRABAJA EN CEREBRITI

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA: POWTOON

Descripción

Powtoon es una plataforma visual de comunicación diseñada tanto para educación K-12 como superior, permite a administradores, profesores y estudiantes crear explicaciones animadas, videos cortos para cursos, lecturas virtuales, y presentaciones atractivas, reemplazando presentaciones tradicionales por experiencias de aprendizaje visual que dejan un impacto duradero. Esta herramienta permite a educadores y estudiantes no solo crear videos y presentaciones animadas, sino también integrar estos elementos visuales en diversos aspectos del aprendizaje y la enseñanza.

Tipo	Sitio web de diseño de animaciones.
Función	Powtoon facilita la explicación de conceptos complejos de manera clara y atractiva, mejora la participación del estudiante mediante la creación de contenido interactivo, y promueve el trabajo colaborativo al permitir la co-creación y el intercambio de proyectos educativos. Además, su integración con sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) y herramientas de comunicación amplía aún más su funcionalidad, haciendo de Powtoon una solución completa para la transformación digital en educación.
Nivel de escolaridad	Todos los niveles, desde primaria hasta educación superior y formación profesional.

TRABAJA EN POWTOWN

HERRAMIENTA: PowToon

Competencia asociada	Tecnológica, Comunicativa, Pedagógica.
Nivel de competencia que fortalece	Integrador, al combinar diversas herramientas tecnológicas para mejorar la planificación e implementación de prácticas educativas; Innovador, al utilizar Powtoon para diseñar ambientes de aprendizaje virtuales que promueven el desarrollo de competencias en los estudiantes.
Intencionalidad pedagógica	Powtoon puede ser utilizado para introducir nuevos temas de manera visual, profundizar en el contenido a través de narrativas digitales, evaluar la comprensión de los estudiantes, mediante proyectos creativos y proporcionar retroalimentación visual y atractiva.
Referencias de Consulta adicional	• *Powtoon Education Solution Page*: Encontrarás información detallada sobre cómo Powtoon se puede integrar en el aula para mejorar la comunicación visual y el aprendizaje. Visiten: https://www.powtoon.com/solution/education • *11 Quick & Amazing Ways to Use PowToon in Your Classroom*: ofrece ideas prácticas y creativas para implementar Powtoon en diferentes actividades educativas. Desde proyectos estudiantiles, hasta lecciones animadas, este recurso puede inspirar a utilizar

TRABAJA EN POWTOWN

HERRAMIENTA: POWTOON

	Powtoon de maneras innovadoras, para captar la atención de los estudiantes y mejorar su comprensión de los conceptos. Visiten: https://www.powtoon.com/blog/11-ways-to-use-powtoon -in- your-classroom/
Actividades sugeridas	• Proyectos de Estudiantes: Fomentar que los estudiantes utilicen Powtoon, para crear presentaciones de proyectos, resúmenes de libros o explicaciones de con-ceptos, fomentando así la creatividad y la comprensión profunda del material de estudio. • Videos explicativos por el docente: Crear videos cortos explicativos para introducir nuevos temas o proporcionar resúmenes de unida-des, utilizando animaciones y elementos visuales para captar la atención y mejorar la retención de los estudiantes.
Áreas de trabajo	Aplicable a todas las disciplinas que se beneficien de la visualización de contenido, la narrativa digital y el aprendizaje interactivo.

TRABAJA EN POWTOWN

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA: genially

Descripción

Genially es una plataforma que permite crear presentaciones, infografías, documentos, video presentaciones, eLearning, y más; todo de forma interactiva y dinámica. Ideal para captar la atención y mejorar la retención de la información. Destaca su capacidad para revolucionar la forma en que se presenta el conocimiento, combinando facilidad de uso con potentes funciones de interactividad, esto no solo mejora la retención de la información, sino que también fomenta una mayor participación y motivación entre los estudiantes, convirtiéndolo en una herramienta esencial en el ecosistema educativo actual.

Tipo	Sitio Web de diseño.
Función	La función de Genially se extiende a la creación de contenidos digitales interactivos y dinámicos, permitiendo a educadores y estudiantes transformar información estática en experiencias de aprendizaje enriquecedoras. Facilita la implementación de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación. Además, su integración con herramientas de realidad aumentada abre nuevas posibilidades para explorar contenidos educativos de una manera más inmersiva.
Nivel de escolaridad	Todos los niveles, desde primaria hasta educación superior y formación profesional.

TRABAJA EN GENIALLY

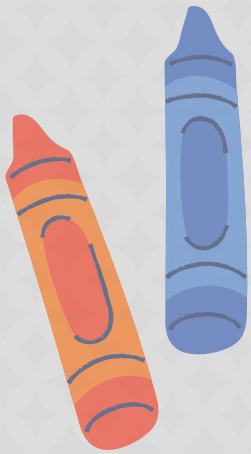
HERRAMIENTA: genially

Competencia asociada	Sitio web de diseño.
Nivel de competencia que fortalece	Integrador e Innovador, por su capacidad para combinar diversas herramientas tecnológicas y crear ambientes virtuales de aprendizaje que promueven el desarrollo de competencias en los estudiantes.
Intencionalidad pedagógica	Genially puede ser utilizado para introducir temas de manera innovadora, profundizar en contenidos a través de recursos interactivos, evaluar de forma creativa, y ofrecer retroalimentación inmediata y atractiva.
Referencias de Consulta adicional	• Blog de Genially: Ofrece una amplia variedad de tutoriales, ejemplos y consejos sobre cómo utilizarlo para crear contenidos interactivos y atractivos. Desde guías paso a paso, hasta ideas inspiradoras para tus clases. Visiten: https://blog.genial.ly/ • Centro de Ayuda de Genially: Aquí puedes encontrar respuestas a preguntas frecuentes, tutoriales y guías de inicio rápido que te ayudarán a maximizar el uso de Genially, cubriendo desde lo básico hasta funciones avanzadas. Visiten: https://genial.ly/centro-de-ayuda

TRABAJA EN GENIALLY

HERRAMIENTA: genially

Actividades sugeridas	• Escape Room Educativo: Utiliza Genially para crear un escape room digital basado en el currículo. Diseña desafíos y acertijos que los estudiantes deben resolver para avanzar, fomentando el pensamiento crítico, la colaboración y el repaso de contenido de forma lúdica y motivadora. • Infografías Interactivas para proyectos de investigación: Anima a los estudiantes a utilizar Genially para diseñar infografías interactivas como parte de sus proyectos de investigación. Esto les permite presentar datos e información de manera visual y atractiva, mejorando sus habilidades de síntesis y comunicación digital.
Áreas de trabajo	Aplicable a todas las áreas del conocimiento, facilitando la creación de contenido educativo, interactivo y atractivo.



TRABAJA EN GENIALLY

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA:

Descripción

Canva es una herramienta de diseño gráfico que facilita la creación de contenido visual como presentaciones, infografías, documentos y material educativo interactivo. Su interfaz intuitiva y amplia biblioteca de plantillas hacen de Canva una solución accesible para usuarios sin experiencia en diseño; resalta su versatilidad y facilidad de uso, posicionándola como una herramienta indispensable para educadores y estudiantes que buscan integrar elementos visuales de alta calidad en sus proyectos y presentaciones educativas. Su capacidad para fomentar la creatividad y mejorar la presentación de información hace de Canva una opción valiosa para la enseñanza y el aprendizaje en el siglo XXI.

Tipo	Sitio web y App de diseño.
Función	La función de Canva se extiende para cubrir una amplia gama de necesidades de diseño y presentación, permitiendo a usuarios de todos los niveles crear materiales visuales profesionales. Su amplia biblioteca de plantillas, elementos gráficos y herramientas de diseño facilita la creación de contenido educativo, promocionales, redes sociales y más. Canva promueve un aprendizaje más interactivo y visual, mejorando la comprensión y retención del contenido educativo.
Nivel de escolaridad	Todos los niveles, desde primaria hasta educación superior y formación profesional.

TRABAJA EN CANVA

HERRAMIENTA: Canva

Competencia asociada	Tecnológica, Comunicativa, Pedagógica.
Nivel de competencia que fortalece	Desde "Explorador", al introducir nuevas herramientas tecnológicas en el aula, hasta "Innovador", al diseñar materiales educativos creativos y personalizados que enriquecen el aprendizaje.
Intencionalidad pedagógica	Canva permite introducir temas de forma visualmente atractiva, profundizar en el contenido, a través de la creación de proyectos y presentaciones, y facilitar la evaluación y retroalimentación mediante la creación de rúbricas y certificados personalizados.
Referencias de Consulta adicional	• Centro de Aprendizaje de Canva: Una plataforma repleta de tutoriales y cursos que cubren desde lo básico, hasta técnicas avanzadas de diseño con Canva. Perfecto para docentes y estudiantes que buscan mejorar sus habilidades de diseño. Visiten: https://designschool.canva.com/ • Blog de Canva: Ofrece artículos inspiradores, consejos de diseño, y estudios de caso sobre cómo Canva se utiliza en diferentes sectores, incluida la educación. Es una fuente excelente para ideas creativas y mejores prácticas. Visiten: https://www.canva.com/learn/

TRABAJA EN CANVA

HERRAMIENTA: Canva

Actividades sugeridas	• Creación de Portafolios digitales: Anima a los estudiantes a recopilar y presentar sus trabajos o proyectos en un portafolio digital utilizando Canva. Esto les permite explorar diferentes plantillas y herramientas de diseño para crear un portafolio que refleje su personalidad y logros académicos. • Diseño de campañas de concientización: Invita a los estudiantes a trabajar en grupos para diseñar una campaña de concientización sobre un tema social o ambiental relevante, utilizando Canva para crear los materiales visuales como carteles, volantes y publicaciones en redes sociales. Esta actividad fomenta la investigación, la colaboración y la creatividad.
Áreas de trabajo	Su versatilidad permite trabajar en todas las áreas del conocimiento, facilitando la integración de contenido visual en cualquier disciplina.

TRABAJA EN CANVA

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA:

Descripción

Genmagic es un portal de recursos educativos interactivos diseñados para facilitar el aprendizaje en diversas áreas como matemáticas, lengua, y ciencias, ofrece aplicaciones educativas gratuitas que promueven un aprendizaje dinámico y participativo. Genmagic se constituye como un recurso invaluable para docentes en busca de herramientas digitales innovadoras, su enfoque en el aprendizaje interactivo y lúdico no solo mejora la participación estudiantil sino que también facilita la comprensión de conceptos complejos, haciendo del aprendizaje una experiencia más atractiva y efectiva.

Tipo	Sitio Web.
Función	Genmagic se extiende más allá de simples ejercicios interactivos, abarcando la creación y personalización de recursos educativos, que se adaptan a diversas necesidades de aprendizaje. Esta plataforma ofrece una amplia gama de aplicaciones y juegos, diseñados para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas en áreas clave del conocimiento.
Nivel de escolaridad	Desde educación infantil hasta secundaria.

TRABAJA EN GENMAGIC

HERRAMIENTA:

Competencia asociada	Tecnológica, Pedagógica.
Nivel de competencia que fortalece	Al fortalecer niveles de competencia desde Explorador hasta Integrador, Genmagic empodera a usuarios para explorar y aprovechar la tecnología educativa, mejorando así la planeación e implementación de prácticas educativas innovadoras. Su intencionalidad pedagógica de fomentar el aprendizaje autónomo y personalizado se logra a través de recursos que permiten a los estudiantes interactuar directamente con el contenido, adaptando el proceso educativo a sus necesidades individuales y ritmos de aprendizaje.
Intencionalidad pedagógica	Favorecer el aprendizaje autónomo y personalizado a través de la interacción con juegos educativos y actividades que refuerzan el contenido académico.
Referencias de Consulta adicional	Para explorar más sobre Genmagic y sus recursos educativos, visiten: https://app.genmagic.net/.

TRABAJA EN GENMAGIC

HERRAMIENTA:

GenMagic.org

Actividades sugeridas	• Torneos de Matemáticas Interactivos: Utiliza los juegos de matemáticas de Genmagic para organizar un torneo en el aula. Cada estudiante o equipo puede competir resolviendo problemas matemáticos, usando diferentes juegos para cubrir temas específicos. Esta actividad promueve la competencia saludable y refuerza habilidades matemáticas de manera divertida. • Estaciones de Aprendizaje Autónomo: Crea estaciones de trabajo en el aula, donde los estudiantes puedan rotar y completar diferentes actividades interactivas en Genmagic, diseñadas para diversas asignaturas. Esto permite que los estudiantes trabajen a su propio ritmo, fomentando el aprendizaje autónomo y personalizado.
Áreas de trabajo	Transversal a todas las disciplinas que requieran organización de la información, investigación y colaboración.

TRABAJA EN GENMAGIC

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA: socrative

Descripción

Socrative es una herramienta diseñada para apoyar la interacción en el aula y la evaluación en tiempo real. Permite a los educadores crear cuestionarios, pruebas y juegos que los estudiantes pueden responder en sus dispositivos personales, facilitando la recopilación instantánea de respuestas y retroalimentación. Se resalta su diseño como una herramienta digital innovadora destinada a mejorar la interacción en el aula y optimizar el proceso de evaluación. Permite a los docentes crear cuestionarios, encuestas y juegos en tiempo real que los estudiantes pueden responder desde cualquier dispositivo conectado a Internet. Este enfoque dinámico no solo facilita una evaluación instantánea del aprendizaje de los estudiantes, sino que, también, incrementa su participación y motivación.

Tipo	Sitio web y App de evaluación e interacción
Función	Socrative se extiende más allá de la simple evaluación, convirtiéndose en una plataforma integral para la gestión del aula. Ofrece a los educadores la capacidad de recibir retroalimentación inmediata sobre el rendimiento de sus estudiantes, lo que permite ajustes oportunos en la estrategia de enseñanza. Además, promueve un aprendizaje colaborativo al habilitar actividades grupales que estimulan el debate y la reflexión colectiva, enriqueciendo la experiencia educativa.
Nivel de escolaridad	Adecuado para todos los niveles educativos, desde primaria hasta educación superior.

TRABAJA EN SOCRATIVE

HERRAMIENTA: socrative

Competencia asociada	Tecnológica, Comunicativa, Pedagógica.
Nivel de competencia que fortalece	Desde Explorador, al familiarizarse con nuevas herramientas tecnológicas, hasta Integrador, al combinar estas tecnologías en sus prácticas educativas para mejorar la interacción y el aprendizaje.
Intencionalidad pedagógica	Socrative está diseñado para mejorar la participación del estudiante y propor-cionar una comprensión inmediata del rendimiento de los alumnos, permitiendo ajustes en tiempo real en la enseñanza para atender las necesidades de aprendizaje.
Referencias de Consulta adicional	*EdTechReview* ofrece una guía completa para maestros sobre cómo utilizar Socrative, abarcando, desde la creación de evaluaciones formativas, hasta la obtención de resultados en tiempo real. Es ideal para educadores que buscan involucrar a sus clases con juegos educativos y ejercicios. Visiten: https://www.edtechreview.in/trends-insights/insights/a-complete-guide-for-teachers-on-how-to-use-socrative/

TRABAJA EN SOCRATIVE

HERRAMIENTA: socrative

Competencia asociada	• Encuestas de Opinión Instantáneas: Realiza encuestas rápidas al inicio de una clase sobre un tema nuevo, para evaluar el conocimiento previo de los estudiantes o, al final, para medir lo que han aprendido. Esto fomenta la participación y ofrece una evaluación inmediata de la comprensión de los estudiantes. • Carreras de Relevos: Divide la clase en equipos y utiliza la función "Space Race" de Socrative, para crear una competencia amistosa. Cada equipo responde preguntas de repaso sobre el tema tratado. Este juego fomenta el trabajo en equipo y la revisión de contenidos de manera lúdica y dinámica.
Áreas de trabajo	Socrative se puede aplicar en diversas materias, promoviendo una educación interdisciplinaria a través de su capacidad para adaptarse a cualquier área de contenido.

TRABAJA EN SOCRATIVE

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA: Kahoot!

Descripción

Kahoot! es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a educadores y estudiantes crear, compartir y participar en actividades lúdicas de aprendizaje. Facilita la evaluación formativa y el aprendizaje activo a través de cuestionarios interactivos. Destaca su utilidad como una herramienta versátil que apoya una amplia gama de estrategias pedagógicas, incluida la gamificación, para hacer el aprendizaje más atractivo y eficaz.

Tipo	Sitio Web y App.
Función	Kahoot! amplía la dinámica del aula al transformar las evaluaciones y el aprendizaje en experiencias interactivas y atractivas. Con la capacidad de crear cuestionarios, discusiones y encuestas en tiempo real, fomenta la participación activa de los estudiantes y permite a los educadores evaluar la comprensión de manera instantánea y divertida.
Nivel de escolaridad	Todos los niveles, desde primaria hasta educación superior y formación profesional.

TRABAJA EN KAHOOT

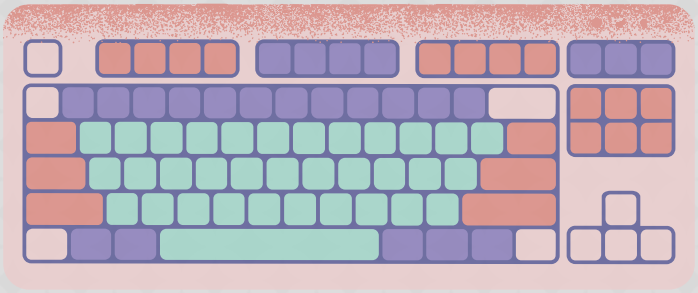
HERRAMIENTA: Kahoot!

Competencia asociada	Tecnológica, Comunicativa, Pedagógica.
Nivel de competencia que fortalece	Desde "Explorador", al familiarizarse con nuevas tecnologías educativas, hasta "Innovador", al diseñar experiencias de aprendizaje únicas y atractivas que promueven el desarrollo de competencias.
Intencionalidad pedagógica	Kahoot! promueve un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, permitiendo a los docentes introducir nuevos temas de manera interactiva, evaluar el conocimiento de los estudiantes en tiempo real, y fomentar el trabajo en equipo a través de actividades lúdicas.
Referencias de Consulta adicional	*Cómo usar Kahoot |TUTORIAL En Español 2023* es un videotutorial altamente gráfico, a través del cual se dan orientaciones, tanto a docentes, como estudiantes. Visiten: https://www.youtube.com/ watch?v=hxqcO0ihtkA
Actividades sugeridas	• Revisiones Interactivas: Antes de un examen, crea un Kahoot! con preguntas de repaso del material cubierto en el curso. Esta actividad puede ayudar a los estudiantes a recordar información importante de una manera divertida y competitiva.

TRABAJA EN KAHOOT

HERRAMIENTA: Kahoot!

Actividades sugeridas	• Introducción de Nuevos Temas: Utiliza Kahoot! para presentar un nuevo tema con un cuestionario interactivo. Esto puede estimular la curiosidad de los estudiantes y proporcionar una visión general de lo que aprenderán a continuación.
Áreas de trabajo	Aplicable a todas las disciplinas académicas, Kahoot! facilita la integración de la gamificación en cualquier área de estudio, incentivando el compromiso y la motivación de los estudiantes.



TRABAJA EN KAHOOT

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA: QUIZIZZ

Descripción

Plataforma versátil que empodera a educadores y estudiantes por igual. Mediante la gamificación, transforma la enseñanza y el aprendizaje en procesos más atractivos y efectivos. Facilita una experiencia educativa personalizada y colaborativa, permitiendo a los educadores diseñar y ejecutar actividades que no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también promueven una comprensión profunda de los contenidos. Con una interfaz intuitiva y fácil de usar, Quizizz democratiza el acceso a herramientas educativas de calidad, haciendo posible que cualquier educador, sin importar su nivel de habilidad tecnológica, pueda crear, compartir y evaluar con eficac**ia.**

Tipo	Sitio Web y App.
Función	Su principal función es facilitar la creación de cuestionarios y lecciones gamificadas, permitiendo a los educadores diseñar evaluaciones formativas y actividades de aprendizaje personalizadas. Gracias a su editor versátil, los usuarios pueden generar contenido educativo, enriquecido con múltiples tipos de preguntas, multimedia y opciones de personalización, aprovechando la inteligencia artificial para optimizar este proceso. Además, la plataforma soporta una variedad de modalidades de presentación, desde actividades en vivo hasta tareas programables, adaptándose así a diferentes estilos de ense-ñanza y aprendizaje.

TRABAJA EN QUIZIZZ

HERRAMIENTA: QUIZIZZ

Nivel de escolaridad	Diferentes niveles educativos, desde la educación primaria hasta la secundaria y más allá.
Competencia asociada	Tecnológica, Pedagógica.
Nivel de competencia que fortalece	Al utilizar Quizizz, los docentes pueden comenzar en el nivel "Explorador" y avanzar hacia niveles más avanzados como "Integrador" e "Innovador", a medida que se familiarizan y experimentan con la plataforma, para mejorar sus prácticas educativas.
Intencionalidad pedagógica	Quizizz puede ser utilizado para introducir temas, profundizar en el conocimiento, realizar evaluaciones y proporcionar retroalimentación. Su flexibilidad permite adaptarlo a diversas intenciones pedagógicas según las necesidades del aula.
Referencias de Consulta adicional	Recursos para profesores en Quizizz: Este recurso ofrece una amplia variedad de cuestionarios, lecciones, presentaciones y tarjetas didácticas gamificadas para estudiantes, empleados y todos los demás. Es un excelente punto de partida para docentes que buscan inspiración

TRABAJA EN QUIZIZZ

HERRAMIENTA: QUIZIZZ

	y materiales listos para usar o adaptar a sus necesidades pedagógicas específicas. Pueden empezar gratis y explorar las posibilidades que Quizizz tiene para ofrecer. Visiten: https://quizizz.com/resources
Actividades sugeridas	Caza del Tesoro Digital: Esta actividad utiliza Quizizz para guiar a los estudiantes a través de una serie de cuestionarios temáticos relacionados con un tema de estudio actual, como la historia de una civilización antigua o los fundamentos de la física. Cada cuestionario completado correctamente revela una pista o parte de un código que los estudiantes necesitan para resolver un desafío final o descubrir un "tesoro" digital. Esta actividad fomenta la investigación, la resolución de problemas y el aprendizaje autónomo, al tiempo que hace que el proceso de descubrimiento sea interactivo y divertido.
Áreas de trabajo	La plataforma es aplicable en una amplia gama de áreas temáticas, desde matemáticas y ciencias, hasta estudios sociales y lenguaje, facilitando el trabajo interdisciplinario.

TRABAJA EN QUIZIZZ

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA: mundo primaria

Descripción

Mundo Primaria es una plataforma educativa en línea que ofrece una amplia variedad de recursos interactivos y material didáctico diseñados específicamente para estudiantes de educación primaria. Desde matemáticas hasta ciencias naturales, pasando por lengua y sociales, Mundo Primaria ofrece una amplia gama de actividades, juegos, ejercicios y recursos multimedia que se adaptan a las necesidades y niveles de los estudiantes. Con un enfoque lúdico y educativo, Mundo Primaria busca apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva y atractiva para los estudiantes, facilitando el acceso a contenido educativo de calidad de una manera accesible y organizada. Con Mundo Primaria, los docentes tienen a su disposición una herramienta versátil y completa para enriquecer sus clases y promover el aprendizaje significativo en el aula.

Tipo	Sitio Web.
Función	Mundo Primaria es una plataforma educativa en línea que ofrece una amplia variedad de recursos interactivos y material didáctico para estudiantes de educación primaria. Proporciona actividades educativas, juegos, ejercicios, fichas de trabajo, vídeos y otros recursos multimedia diseñados para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en áreas como matemáticas, lengua, ciencias naturales, sociales, entre otras. Además, ofrece herramientas para la evaluación del progreso del estudiante y la retroalimentación.

TRABAJA EN MUNDO PRIMARIA

HERRAMIENTA: mundo primaria

Nivel de escolaridad	Educación primaria (1º a 6º grado).
Competencia asociada	Pedagógica.
Nivel de competencia que fortalece	La herramienta Mundo Primaria fortalece el nivel integrador de competencia docente, porque permite combinar una amplia variedad de recursos tecnológicos, para mejorar la planificación e implementación de las prácticas educativas. Al utilizar Mundo Primaria, los docentes pueden integrar diferentes actividades interactivas, evaluaciones formativas, creación de contenidos multimedia, colaboración en línea, creación de recursos educativos personalizados, simulaciones y juegos educativos en sus clases.
Intencionalidad pedagógica	Mundo Primaria puede ser utilizada para introducir temas mediante actividades interactivas y recursos multimedia, que capturan la atención de los estudiantes. También, permite profundizar en los conceptos a través de ejercicios prácticos y juegos educativos que refuerzan el aprendizaje. Además,, facilita la evaluación del progreso del estudiante y la retroalimentación instantánea, lo que contribuye a mejorar su desempeño académico.

TRABAJA EN MUNDO PRIMARIA

HERRAMIENTA: mundo primaria

Referencias de consulta adicional	Se pueden suscribir al canal de YouTube de Mundo Primaria, allí podrán encontrar diversos videotutoriales relacionados con el uso del recurso. Visiten: https://www.youtube.com/@MundoprimariaMP
Actividades sugeridas	• Exploración de Temas Culturales: Los estudiantes se organizan en grupos y utilizan los recursos de Mundo Primaria, para explorar diversas culturas del mundo. Investigarán aspectos como geografía, historia, tradiciones y comida de la cultura asignada. Posteriormente, preparan una presentación multimedia, para compartir lo aprendido con la clase. Esta actividad fomenta la investigación, el trabajo en equipo y la comprensión de la diversidad cultural. • Creación de Cuentos Interactivos: Los estudiantes eligen un tema o personaje histórico y utilizan Mundo Primaria para crear un cuento interactivo. Utilizan imágenes, texto y narración para contar la historia de manera creativa y educativa. Luego, comparten sus cuentos con la clase y discuten la relación con los conceptos aprendidos. Esta actividad promueve la creatividad, la comprensión histórica y el desarrollo de habilidades narrativas utilizando la tecnología educativa.
Áreas de trabajo	Transversal a todas las disciplinas que requieran organización de la información, investigación y colaboración.

TRABAJA EN MUNDO PRIMARIA

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA:

Descripción

ÁrbolABC es una plataforma educativa en línea diseñada para ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de lectura, escritura y ortografía en lengua española. Con una amplia gama de recursos interactivos y actividades adaptadas a diferentes niveles educativos, ÁrbolABC ofrece una experiencia de aprendizaje dinámica y atractiva. Los estudiantes pueden acceder a una variedad de lecciones, ejercicios y juegos diseñados para fortalecer su comprensión de la lengua española, desde la identificación de letras y palabras hasta la redacción de textos más complejos. Además, la plataforma proporciona retroalimentación inmediata y seguimiento del progreso del estudiante, lo que permite una experiencia de aprendizaje personalizada y efectiva.

Función	ÁrbolABC es una plataforma educativa en línea que se centra en el desarrollo de habilidades lingüísticas en lengua española. Ofrece actividades interactivas adaptadas a diferentes niveles educativos, proporcionando retroalimentación inmediata, personalizando el aprendizaje y motivando a los estudiantes mediante elementos de gamificación. La plataforma permite el acceso en cualquier momento y lugar, facilitando un aprendizaje flexible y autodirigido.
Tipo	Sitio Web.

TRABAJA EN ÁRBOL ABC

HERRAMIENTA:

Nivel de escolaridad	Puede ser utilizado en diferentes niveles educativos, desde primaria, hasta secundaria, adaptándose a las necesidades y habilidades de los estudiantes en cada nivel.
Nivel de competencia que fortalece	Principalmente, el nivel integrador, ya que permite combinar una variedad de herramientas tecnológicas, para mejorar la planeación e implementación de prácticas educativas.
Intencionalidad pedagógica	Puede ser utilizada para introducir temas relacionados con la lengua española, profundizar en aspectos específicos de la lectura y escritura, así como para evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación sobre su desempeño.
Referencias de Consulta adicional	Pueden seguir por Facebook el sitio oficial de ÁrbolABC, allí encontrarán una gran cantidad de guías en formato imagen y video para orientar el uso del recurso. Visiten. https://www.facebook.com/arbolabc/

TRABAJA EN ÁRBOL ABC

HERRAMIENTA: ÁrbolABC.com

Actividades sugeridas	Juego de Vocabulario Temático: Divide a los estudiantes en equipos y asigna a cada equipo un tema específico, como "animales", "alimentos" o "profesiones". Luego, pide a los equipos que utilicen ÁrbolABC para crear una lista de palabras relacionadas con el tema asignado. Cada equipo puede trabajar en la creación de su lista de vocabulario utilizando la función de búsqueda de palabras en ÁrbolABC. Una vez que hayan creado sus listas, los equipos pueden compartir y comparar sus palabras con el resto de la clase, discutiendo su significado y uso en contexto.
Áreas de trabajo	Principalmente, en el área de lenguaje y comunicación, pero también puede ser utilizado de manera complementaria en otras áreas que requieran el desarrollo de habilidades lingüísticas.

TRABAJA EN ÁRBOL ABC

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA: educaPlay

Descripción

Ofrece una amplia variedad de herramientas y recursos interactivos para la creación de actividades educativas personalizadas. Permite a los docentes diseñar y compartir crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, juegos de memoria, actividades de completar el espacio en blanco y más. Los usuarios pueden incorporar imágenes, audio y video para hacer que las actividades sean más atractivas y relevantes para los estudiantes. Una de las características clave de Educaplay es su flexibilidad y adaptabilidad a diferentes contextos educativos y niveles de escolaridad, los docentes pueden crear actividades para cualquier materia y ajustarlas según las necesidades específicas de sus estudiantes. Además, la plataforma proporciona herramientas para realizar un seguimiento del progreso del estudiante y evaluar su rendimiento de manera efectiva.

Tipo	Sitio Web.
Función	• Gestión de aula • Creación de contenidos • Aprendizaje colaborativo • Aprendizaje personalizado • Evaluación y retroalimentación
Nivel de escolaridad	Todos los niveles, desde primaria hasta educación superior y formación profesional.

TRABAJA EN EDUCAPLAY

HERRAMIENTA: educaPlay

Competencia asociada	Tecnológica, pedagógica.
Nivel de competencia que fortalece	Integrador, innovador.
Intencionalidad pedagógica	Educaplay puede utilizarse para introducir temas, profundizar en conceptos, evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación inmediata.
Referencias de Consulta adicional	• *Guía básica de Educaplay* es un recurso presentado en formato texto digital, dispuesto para brindar conocimiento asociado al uso del recurso. Visiten: https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf • *EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego?* El gobierno de España presenta este artículo destacando los beneficios del uso de una herramienta como Educaplay. Visiten: https://intef.es/observatorio_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/

TRABAJA EN EDUCAPLAY

HERRAMIENTA: educaPlay

Actividades sugeridas	• Cuestionarios Interactivos: Crea cuestionarios interactivos sobre temas específicos que estés enseñando en clase. Los estudiantes pueden responder a preguntas de opción múltiple, verdadero/ falso o de respuesta corta mientras participan activamente en el proceso de aprendizaje. • Juegos Educativos Personalizados: Diseña juegos educativos como crucigramas, sopas de letras o juegos de asociación de conceptos relacionados con el contenido curricular. Estos juegos pueden ayudar a reforzar el aprendizaje de manera divertida y motivadora.
Áreas de trabajo	Transversal a todas las disciplinas.

TRABAJA EN EDUCAPLAY

NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA: duolingo

Descripción

Es una plataforma educativa gratuita que transforma el aprendizaje de idiomas en un proceso divertido y accesible. Con una amplia gama de idiomas disponibles, esta aplicación utiliza ejercicios interactivos para mejorar las habilidades de lectura, escritura, escucha y habla de los estudiantes. Adaptándose al ritmo de aprendizaje individual, ofrece una experiencia personalizada que fomenta la constancia y la motivación. Ideal para docentes que buscan integrar tecnologías innovadoras en sus clases, Duolingo permite monitorear el progreso de los estudiantes y complementar los programas de estudio con prácticas lingüísticas efectivas y atractivas.

Tipo	App/Sitio Web.
Función	Duolingo ofrece un aprendizaje de idiomas interactivo y gamificado, adaptándose al ritmo de cada estudiante, mediante ejercicios de escucha, habla, lectura y escritura. La aplicación mejora la pronunciación con tecnología de reconocimiento de voz y brinda retroalimentación instantánea, facilitando un avance gradual y efectivo. Su estructura de niveles y recompensas motiva a los estudiantes, convirtiéndola en una herramienta complementaria ideal para el aula.
Nivel de escolaridad	Adaptable a todos los niveles educativos.

DESCARGA DUOLINGO

HERRAMIENTA: duolingo

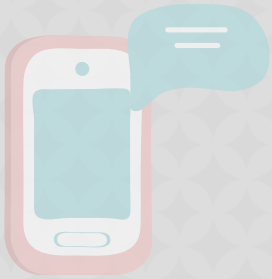
Competencia asociada	Tecnológica, comunicativa.
Nivel de competencia que fortalece	Desde Explorador, Integrador, hasta Innovador.
Intencionalidad pedagógica	Introducir y profundizar en el aprendizaje de nuevos idiomas. Evaluar y proporcionar retroalimentación a través de su sistema de puntos y lecciones graduadas.
Referencias de Consulta adicional	• *Duolingo Blog*: Un recurso rico en consejos y estrategias para el aprendizaje de idiomas, actualizaciones de la plataforma, e historias de éxito. Ideal para docentes que buscan integrar métodos interactivos en su enseñanza. Visiten: https://blog.duolingo.com/ • *Guía de Aprendizaje con Duolingo:* Artículo detallado sobre las mejores prácticas para utilizar Duolingo, incluyendo técnicas y estrategias para mejorar el aprendizaje de idiomas de forma efectiva. Visiten: https://blog.duolingo.com/whats-the-best-way-to-learn-with-duolingo/ • *DuoRadio para Práctica Auditiva*: Una característica innovadora que ofrece experiencias de audio tipo podcast para mejorar la comprensión auditiva, a través de historias entretenidas, utilizando

DESCARGA DUOLINGO

HERRAMIENTA: duolingo

	personajes de Duolingo. Visiten: https://blog.duolingo.com/duoradio-listening-practice/
Actividades sugeridas	• Retos de vocabulario semanal: Asigna a los estudiantes la tarea de aprender un número específico de palabras nuevas cada semana en Duolingo. Pueden practicar estas palabras en la plataforma y luego aplicarlas en oraciones o pequeños párrafos que presentarán a la clase. • Jornadas de Inmersión Lingüística: Utiliza Duolingo para introducir a los estudiantes en días temáticos dedicados a la cultura de los países cuyo idioma están aprendiendo. Complementa las lecciones con actividades de inmersión cultural, que incluyan música, arte, cocina, etc., donde los estudiantes deben usar el vocabulario y frases aprendidas en la app. • Competencias de Duolingo en Clase: Organiza competencias semanales o mensuales donde los estudiantes compitan en grupos o individualmente para alcanzar ciertos niveles en Duolingo. Puedes usar la función de seguimiento de progreso para monitorizar su avance y motivarlos con reconocimientos o premios.
Áreas de trabajo	Lenguas, comunicación intercultural.

DESCARGA DUOLINGO



NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

HERRAMIENTA: Evernote

Descripción

Evernote es una herramienta esencial para educadores y estudiantes, diseñada para optimizar la organización y el acceso a la información. Esta plataforma multifacética permite la creación de notas enriquecidas con texto, imágenes, enlaces y archivos adjuntos, facilitando la recopilación y clasificación de conocimientos. Su capacidad para sincronizar datos en múltiples dispositivos asegura que la información importante esté siempre al alcance, promoviendo un aprendizaje flexible y accesible desde cualquier lugar. Evernote también destaca por su funcionalidad de búsqueda avanzada, que permite a los usuarios encontrar rápidamente el contenido necesario dentro de un vasto repositorio de notas, haciendo de la revisión y el estudio procesos más eficientes y productivos.

Tipo	Aplicación de notas y organización.
Función	La función de Evernote abarca la organización de proyectos educativos y la colaboración académica, permitiendo a usuarios crear, organizar y compartir notas y documentos. Ideal para la planificación de lecciones, gestión de investigaciones y trabajo en grupo, facilita el acceso a la información y la sincronización en dispositivos, mejorando la eficiencia en el estudio y la enseñanza.
Nivel de escolaridad	Todos los niveles, desde primaria hasta educación superior y formación profesional.

DESCARGA EVERNOTE

HERRAMIENTA: Evernote

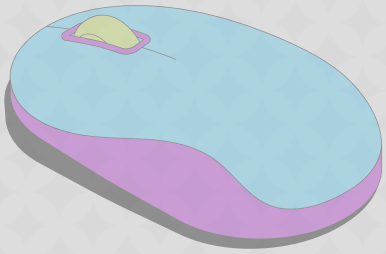
Competencia asociada	Digital, organizativa, de investigación.
Nivel de competencia que fortalece	Evernote fortalece el nivel de competencia Integrador al mejorar la organización y presentación de contenidos educativos, facilitando la integración de tecnologías en el aula. Avanzando hacia el nivel Innovador, promueve prácticas educativas, creativas y colaborativas mediante el uso de portafolios digitales y recursos organizados de forma innovadora.
Intencionalidad pedagógica	Fomentar la recopilación eficaz de información, la organización del conocimiento y el trabajo colaborativo a través de la gestión digital de notas y documentos.
Referencias de Consulta adicional	• *12 formas de usar Evernote para profesores y estudiantes*: en TotemGuard: Este artículo ofrece estrategias prácticas para imple-mentar Evernote en el aula. Visiten: https://www.totemguard.com/averroes/12-formas-de-usar-evernote-para-profesores-y-estudiantes/ • *Evernote en el aula: Tres fases para un aprendizaje autónomo y colaborativo*: en TotemGuard: Profundiza en cómo Evernote puede ser utilizado para fomentar un aprendizaje autónomo y colaborativo mediante la implementación de tres fases específicas. Visiten: https://www.totemguard.com/averroes/evernote-en-el-aula-tres-fases-para-un-aprendizaje-autónomo-y-colaborativo

DESCARGA EVERNOTE

HERRAMIENTA: Evernote

Actividades sugeridas	• Portafolios Digitales: Animar a los estudiantes a crear portafolios digitales en Evernote donde puedan recopilar y organizar sus trabajos, proyectos de investigación, y reflexiones sobre su aprendizaje a lo largo del curso. Esto no solo ayuda a los estudiantes a mantener un registro de su progreso, sino que también les permite compartir fácilmente sus logros con el profesor o incluso con sus compañeros para obtener retroalimentación. • Revisión y Feedback de Tareas: Los profesores pueden pedir a los estudiantes que envíen sus tareas a través de Evernote, lo que permite una revisión más organizada y eficiente. Posteriormente, pueden proporcionar comentarios y feedback directamente en las notas de los estudiantes, lo cual es particularmente útil para trabajos escritos, borradores de ensayos o incluso presentaciones. Esta metodología agiliza el proceso de revisión y facilita una comunicación clara y efectiva entre profesores y estudiantes.
Áreas de trabajo	Transversal a todas las disciplinas que requieran organización de la información, investigación y colaboración.

DESCARGA EVERNOTE



NOTAS DEL DOCENTE

USA ESTA ESPACIO PARA TUS APUNTES

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez-Agudelo, A. M., Sierra-Miranda, N. E., Insuasti-Muñoz, Y. B. & Osorio-Muñoz, R. E. (2023). El portafolio del estudiante como estrategia didáctica y su incidencia en la conciencia metacognitiva y la autorregulación del aprendizaje. *Revista electrónica en educación y pedagogía, 7*(12), 56-68.

DigCompEdu (2020). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores.* Ministerio de Educación y Formación Profesional. Gobierno de España. Fundación Universia. Recuperado de: https://www.metared.org/content/dam/metared/pdf/marco_europeo_para_la_competencia_digital_de_los_educadores.pdf

Domínguez-Barbosa, L. A. (2021). Impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación durante la pandemia. *Revista Tecnol. Investig. Academia TIA, 9*(1), 18-55.

Fundación Telefónica (2021). *Estudio internacional sobre el uso de herramientas tecnológicas por docentes en España*. Editorial Ipsos. Recuperado de: https://tupartner.telefonicaempresas.es/wp-content/uploads/sites/2/2021/11/Informe-Estudio-UsoTecnologia-Educacio%CC%81n-Espan%CC%83a-2021.pdf

Martínez - Chairez, G. I., Guevara - Araiza, A. & Valles - Ornelas, M. M. (2016). El Desempeño Docente y la Calidad Educativa. Universidad Autónoma Indígena de México. *Revista Ra Ximhai. 12*(6),123-134. Recuperado de: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194007

Martínez Ruiz, S. I. & Lavín García, J. L. (2017). *Aproximación al concepto de desempeño docente, una revisión conceptual sobre su delimitación.* Congreso Nacional de Investigación Educativa. México. Recuperado de: https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2657.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2001). *Manual de Evaluación de Desempeño Docente*. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-81030_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente.* Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *La educación es de todos*. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-superior/Informacion-Destacada/196492:Educacion-virtual-o-educacion-en-linea

Ministerio de Educación Nacional (2020). *Evaluación Anual de Desempeño Laboral. Guía No. 31 Guía Metodológica*. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/169241:Guia-No-31-Guia-Metodologica-Evaluacion-Anual-de-Desempeno-Laboral

Ministerio de Educación Nacional (2022). *La formación docente en Colombia: Nota técnica*. Coalición Latinoamericana para la Excelencia Docente, Universidad de los Andes y Universidad de La Sabana. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-363488_recurso_18.pdf

Ministerio de Salud y Protección Social (2020). *Resolución 385 de marzo 12 de 2020*. Recuperado de: https://www.minsalud.gov.co/Normatividad_Nuevo/Resoluci%C3%B3n%20No.%200385%20de%202020.pdf

Ministerio TIC Colombia. (2009). *Ley 1341 de 2009*. Recuperado de: https://www.mintic.gov.co/portal/715/articles-6449_Ley_1341_2009.pdf

MINTIC, (2010). *Arquitectura empresarial*. Recuperado de: https://www.mintic.gov.co/arquitecturati/630/articles-9029_documento.pdf

Ministerio TIC. (2018). *Plan TIC 2018-1022*. Recuperado de: https://micrositios.mintic.gov.co/plan_tic_2018_2022/pdf/plan_tic_2018_2022_20191121.pdf

OCDE (2020). *Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina*. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. Recuperado de: https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/la_tecnolog%C3%ADa_para_el_aprendizaje_y_la_formaci%C3%B3n_en_Am%C3%A9rica_Latina

Rivillas Ramos, C., & Silgado Quijano, F. (2022). *Portafolio de proyectos de tecnologías de Quala SA.* Bogotá: Colombia: Repositorio de Tesis Universidad EAN.

Sartor-Harada, A., Ulloa-Guerra, O., Deroncele-Acosta, A. & Pérez-Ochoa, M. (2023). Aplicación del portafolio digital en una estrategia metodológica para el aprendizaje reflexivo en estudiantes de maestría. *Perfiles Educativos, 45*(180), 106–121. https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2023.180.60520

UNESCO. (2016). *Hay que educar en competencias.* Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245195_spa

UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374075?posInSet=1&queryId=6606d041-e555-4f06-b4c4-42ea1b4153e9

UNESCO. (2023). *Marco de competencias para docentes en materia de TIC*. Recuperado de: https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills/ict-cft

Vega Contreras, N. A., Salazar Mercado, S. A. & Arévalo Duarte, M. A. (2021). El portafolio como herramienta didáctica para el desarrollo de competencias en la asignatura de bioquímica. *Revista Actualidades Pedagógicas, 76*, 83–102. Recuperado de: https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss76.4