



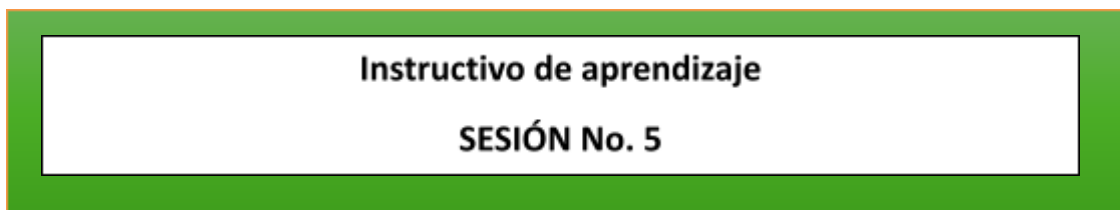
Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D.
Licenciaturas en Educación Preprimaria y Primaria Intercultural con énfasis en educación bilingüe

Curso: Elaboración de entornos Virtuales de Aprendizaje

Facilitador: Lic. Abraham González

Nombre del profesor estudiante: -----

Sección: -----



Contenido:

Google como recurso educativo
¿Qué es Google?
Antecedentes de Google
Herramientas útiles en educación

Competencia:

- a) Valora la gestión educativa, incorporando en el quehacer del maestro los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Indicador de logro:

- a) Aplica los entornos de aprendizaje con un enfoque constructivista para el fortalecimiento de los contenidos planificados.

Agenda de trabajo

- a) Bienvenida
- b) Registro de asistencia
- c) Invocación
- d) Actividad inicial
- e) Actividad de conocimientos previos e integración
- f) Actividad de desarrollo grupal
- g) Actividad de desarrollo individual
- h) Actividad de cierre



Introducción:

¿Qué es Google?

Es una herramienta que permite el acceso a diversas opciones de recursos virtuales, para el sector educativo incluye: traductor, blogs, plataformas educativas, acceso a redes sociales desde la cuenta de Gmail, entre otros. En este desarrollo digital que vivimos, preguntarse ¿qué es Google? Puede parecer algo obvio, pero no lo es. Todos estamos habituados a interactuar con su sencilla interfaz; está tan metida en nuestro día a día que incluso ha dado lugar a un verbo: “*googlear*”. (Ordóñez, 2017).

Según Ordóñez (2017), a nivel empresarial o profesional hacemos un uso intensivo del buscador. Porque, al final, ha terminado por convertirse en una referencia tanto para buscar como para ser encontrado. Vamos a enterarnos un poco mejor de qué es Google y cómo funciona, más allá de lo obvio.

Antecedentes de Google

En la actualidad se Google da la sensación de que siempre ha estado ahí. Pero, no fue hasta 1995 que esta empresa presentó oficialmente el proyecto de lo que hoy conocemos con una empresa de éxito organizativo a nivel empresarial.

De acuerdo con Ordóñez (2017), en 1995, Larry Page y Sergey Brin eran dos estudiantes de la prestigiosa universidad de Stanford. Fue allí donde empezaron a trabajar en lo que podríamos decir que es el “padre” de Google: un buscador que tenía el nombre de BackRub. Google utiliza un *crawler*, araña o rastreador, que puede definirse como un robot que recorre la red buscando actualizaciones y nuevas páginas o archivos en diferentes formatos tales como; imágenes, PDF, pptt, etc. Una vez encontrados, los indexa, es decir los introduce en el índice de rastreo. (Ordóñez, 2017).



Para que un buscador sea eficiente, no basta con que tenga una base de datos monstruosa de páginas con información. Es necesario que sea rápido y preciso haciendo que la consulta hecha por el usuario tenga siempre la respuesta más relevante posible. Por ello Google tiene algunos códigos de búsqueda que permiten depurar la información para determinar el orden en el deben aparecer los resultados de la búsqueda e incluso, si una página debe salir o no para una búsqueda determinada. (Ordóñez, 2017).

Herramientas útiles en educación

Buscador web de Google

Motor de búsqueda en la web, que nivel mundial registra mensualmente miles de millones de visitas. El objetivo principal del buscador de Google es localizar texto en las páginas web,



en lugar de otro tipo de datos, fue desarrollado originalmente por Larry Page y Sergey Brin en 1997. (Pérez, Fabre & Gallo, s.f.).

¿Cómo utilizar Google?

Para poder agilizar la búsqueda de información a través de Google, puede utilizar las siguientes formas:

1. **Frase explícita:** Si quiere buscar contenido relacionado con un concepto, es mejor que busque las palabras de forma explícita, para lo que deberá **usar las comillas dobles**. Ejemplos: “educación” “aprendizaje basado en problemas” “proyecto educativo” “poa”.

Ejercicio FE: busque las siguientes palabras, tome una captura de pantalla en cada una de las búsquedas, las capturas deberá incluirlas como evidencia para el portafolio. “tecnología” “asesoría” “tutoría” “organización”.

Sugerencia utilice las palabras sin tilde para agilizar la búsqueda desde la barra.

2. **Excluir palabras:** Si quiere buscar contenido sobre un concepto, pero desea excluir cualquier resultado que contenga un término en concreto, debe utilizar guion medio (–) delante de la palabra excluida.

Ejemplos: aprendizaje -problema aprendizaje -estilos aprendizaje –recursos.

Ejercicio EP: busque las siguientes palabras, tome una captura de pantalla en cada una de las búsquedas, las capturas deberá incluirlas como evidencia para el portafolio.

enseñanza -aprendizaje alimentación -nutrición suma -resta

Sugerencia utilice las palabras sin tilde para agilizar la búsqueda desde la barra.



3. **Búsqueda por tipo de archivo:** Para buscar archivos específicos, como PDF, PPT o XLS, agregue **filetype:** seguido de la abreviatura de tres letras del tipo de archivo.

Ejemplos: ley de cuidado de la salud asequible filetype:ppt

Ejercicio TA: busque las siguientes palabras, tome una captura de pantalla en cada una de las búsquedas, las capturas deberá incluirlas como evidencia para el portafolio.

ciencias naturales filetype:pdf.

Actividades de inicio

Actividad 1: Busca palabras/buscando ando

Descripción: Es una actividad que genera concentración y atención para logra la búsqueda de las palabras.





Colocar 2 fotografías como evidencia de su participación en la actividad



Actividad 2: Conocimientos Previos

Procedimiento para crear un Kahoot:

1. El profesor estudiante, ingresa a la App de Kahoot y se registra con su cuenta de Google o inicia sesión con su email.
2. Debe hacer clic en el botón Crear, situado a la derecha de la barra de navegación superior.
3. Selecciona la opción Kahoot del menú desplegable para hacer un Kahoot.
4. Una vez que haya empezado a hacer un Kahoot, puede navegar entre las preguntas y añadir otras nuevas a través de la barra lateral izquierda.
5. Para más información ingrese al siguiente enlace y siga los pasos para la creación de un Kahoot de preguntas y respuestas.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/>

Procedimiento para crear un Quizizz

1. El profesor estudiante, ingresa a la App y se registra con su cuenta de Google o inicia sesión con su email.
2. Debe hacer clic en el botón Crear, situado a la izquierda de la barra de navegación superior.
3. Elegir la opción cuestionario del menú y escribir un nombre a ese cuestionario, se elige la materia y clic en continuar.
4. Seguidamente aparecerá una opción para elegir el tipo de pregunta que se desea ingresar. Cuando haya terminado de ingresar las preguntas hacer clic en finalizar.
5. Una vez que haya finalizado, puede ir a “Mi Biblioteca”, que se encuentra a la izquierda de la barra de navegación superior y automáticamente aparecerá el nombre de su cuestionario creado.
6. Para realizar la prueba en vivo hacer clic en prueba en vivo, asignar el modo clásico y va a aparecer el código del juego, el cual debe compartir a sus estudiantes. Una vez ellos ingresen el código, estarán listos para comenzar el juego o evaluación en vivo.



7. También puede pinchar la opción “Explorar” y aquí aparecen muchos Quizizz que otras personas han creado. Y si busca alguno en específico basta con ingresar el tema de su interés.
8. Para más información ingrese al siguiente enlace y siga los pasos para la creación de un Quizizz.
<https://www.youtube.com/watch?v=e8KZd1Cgl7s>

Observación

Como en Kahoot, para que los alumnos “jueguen” un Quizizz no tienen que registrarse, solo es necesario que introduzcan el pin del juego que les da el profesor.

Tampoco necesitan instalar ninguna app en su dispositivo (móvil, ordenador, tableta...)

A diferencia de Kahoot (aunque esto ha cambiado algo últimamente), cuando contestas a un Quizizz no necesitas estar mirando a la pizarra o proyector de la clase, sino que la pregunta aparece en cada uno de los dispositivos junto a las posibles respuestas.

Colocar 2 fotografías como evidencia de su participación en la actividad



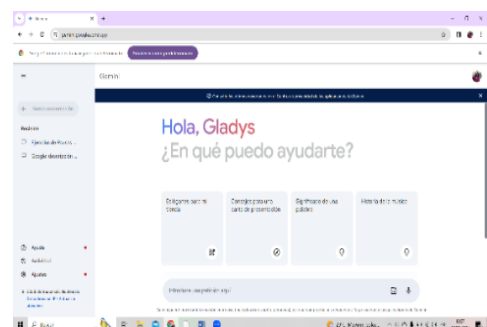
Actividades de desarrollo

Actividad Individual No. 1

Técnica: Buscador Gemini google

Descripción: Es un chatbot de modelo de lenguaje grande desarrollado por Google AI. Anteriormente se conocía como Bard. Se puede acceder y procesar información del mundo real a través de la búsqueda de Google y mantener la respuesta coherente con los resultados de búsqueda.

Estrategia:





1. Ingresar a Google.
2. Escribir Gemini en el buscador
3. Ingresa con una cuenta de correo electrónico.
4. Aceptar las políticas.
5. Seguidamente puede empezar a buscar información de su interés.
6. Se le sugiere que explore el buscador de Gemini de Google y responda a los siguientes planteamientos:
 - ¿Qué es google?
 - ¿Cuáles son las ventajas de Google?
 - ¿Qué otros tipos de buscadores conocen en donde se utilice la inteligencia artificial?
7. Después de haber buscado la información sobre las preguntas, coloque evidencia sobre la actividad realizada.
8. Enlace de la actividad <https://gemini.google.com/app>

Colocar 2 fotografías como evidencia de su participación en la actividad



Actividad Individual No. 2

Actividad: Google como herramienta para elaborar una Biblioteca Virtual.



Técnica: Tecnología digital.

Descripción: Una biblioteca virtual es un recurso de apoyo para la educación virtual que proporciona contenido, servicios bibliográficos y documentales. Son recursos necesarios que permiten el almacenamiento y puesta a disposición archivos de determinadas materias. El docente tiene la oportunidad de hacer la búsqueda de los recursos que permiten compartir con los estudiantes temas de lectura y consulta para determinadas tareas.

Las herramientas más populares disponibles actualmente para la creación de colecciones digitales se encuentran: Greenstone, Dspace, Fedora y CONTENTdm. En este curso por lo versátil de su aplicación se sugiere trabajar desde Google drive o Infoteca.

A continuación, se presenta el enlace que le direcciona a un ejemplo y el paso a paso a seguir para la elaboración de su biblioteca virtual.
https://docs.google.com/presentation/d/1w3FxpOXk-Wzfw5zB6VQzehLcQo7rVs_rT5MacaCane0/edit?usp=sharing

Evidencia de su Biblioteca Digital

Enlace: *añada el enlace*

Actividad Individual No. 3

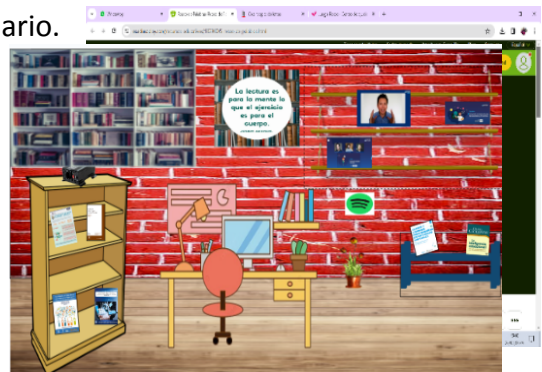
Técnica: Rosco de palabras

Descripción: Se trata de un elemento interactivo que consiste en descubrir una serie de palabras o conceptos a través de las letras del abecedario.

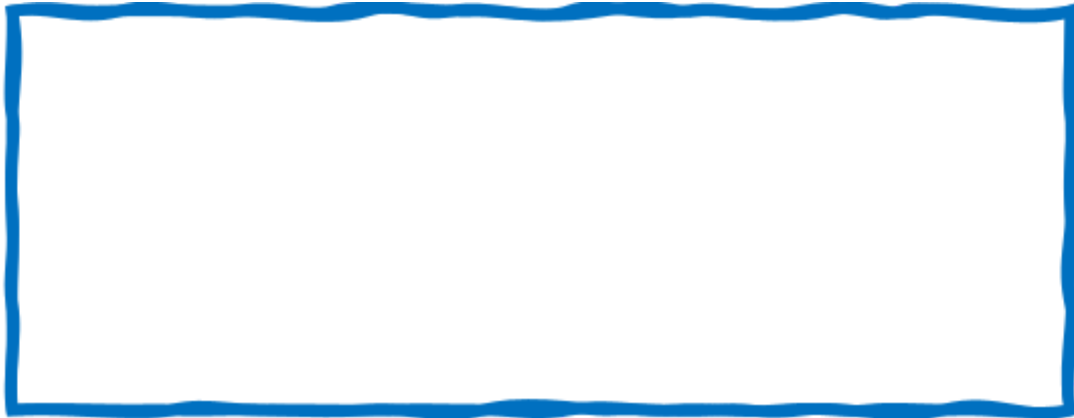
Al ser un elemento de característica juego el usuario podrá tener tantas partidas como desee, de manera que pueda mejorar en sus puntuaciones.

Estrategia:

1. Se ingresa a Educaplay.com
2. Se busca el juego Rosco de palabras.
3. Se da clic en crear.
4. Se comparte un ejemplo de una actividad creada, ingresar al siguiente enlace:
<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18390005-roscos-de-palabras.html>.
5. Debe crear su propia actividad y compartir su enlace.



Colocar 2 fotografías como evidencia de su participación en la actividad



Evidencia de su Rosco de Palabras



Enlace: *añada el enlace*

Actividades de Cierre

Proceso. Autoevaluación

Descripción. La autoevaluación es un proceso que le permite al estudiante que valore su propia actuación, reconozca sus posibilidades, mida sus limitaciones y asuma los cambios para mejorar su aprendizaje.



Estrategia:

1. Se realizará partiendo de un recorrido por el aula virtual creado a través del recurso denominado emaze.
2. Se comparte el enlace.
3. El análisis o la reflexión se realizará a través del autocuestionamiento que se presenta en el recorrido del aula virtual.

Redacte una lección aprendiza

Instrumento de evaluación

Instrumento: Escala de rango

Criterios		Peso 8	Peso obtenido
1	Presenta evidencia de su participación en la actividad, buscando palabras/buscando ando.	1	
2	Presenta evidencia de su participación en la actividad de Kahoot.	1	
3	Presenta evidencia de su investigación haciendo uso de Gemini de Google.	1	
4	Adjunta el enlace correcto y con acceso de su Biblioteca Digital con todos los requerimientos solicitados.	2	
5	Presenta evidencia de su participación en la actividad “rosco de palabras”	1	



6	Adjunta el enlace correcto y con acceso de su “rosco de palabras” de su autoría.	1	
7	Presenta su lección aprendida y evidencia su participación en el recorrido del aula virtual.	1	
Total		8	

Referencias

Butcher, N., Kanwar, A. & Uvalic, S. (2015) Guía básica de recursos educativos abiertos. Mancomunidad de Aprendizaje y la UNESCO.

Pimienta, J. (2012) **Estrategias de enseñanza-aprendizaje, docencia universitaria basada en competencias**. Editorial PEARSON. México.
 Disponible en: <http://www.uvg.edu.gt/DQF/Estrategias-de-ensenanzaaprendizaje-docencia-universitaria-basada-en-competencias-1a-Edicion-2012.pdf>

USAC/EFPEM/ PADEP/D s/elaboración de Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Otras fuentes para su consulta

[Wikipedia.org/wiki/Buscador_de_Google](https://es.wikipedia.org/wiki/Buscador_de_Google). https://es.wikipedia.org/wiki/Buscador_de_Google
[Wikipedia.org/wiki/Buscador_de_Google https://www.oleoshop.com/blog/que-es-google](https://www.oleoshop.com/blog/que-es-google)