

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



## MAPA CONCEPTUAL

1

### ACTIVIDAD

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

2

### PROPÓSITO

Establecer relaciones conceptuales y jerárquicas entre diferentes significados.

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

## MAPA MENTAL

1

### ACTIVIDAD

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

2

### PROPÓSITO

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

- **Coggle**
- **Imindmap**
- **Thebrain**
- **Xmind**
- **Connected Mind**  
(Extensión Chrome)

# LÍNEA DE TIEMPO

1

## ACTIVIDAD

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

2

## PROPÓSITO

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

- **Timetoast**
- **Realtimeboard**
- **Rememle**
- **Lucidchart**
- **Tiki-Toki**
- **Venngage**

# INFOGRAFÍA

1

## ACTIVIDAD

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

2

## PROPÓSITO

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

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

# PRODUCCIÓN DIGITAL

(imagen, audio, video)

## ACTIVIDAD

1

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

## PROPÓSITO

2

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

## Imagen

- Pixlr
- Canva

## Captura Pantalla

- Screencastomatic
- Collaaj

## Video

- Quick
- Wideo

## Audio

- SoundCloud
- BearAudio

# PIZARRA VIRTUAL

## ACTIVIDAD

1

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

## PROPÓSITO

2

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

- Pictoeduca
- Classroomscreen
- Limnu
- Notebookcast
- ExplainEverything
- Idroo
- Scribblar



# PRODUCCIÓN TEXTUAL

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

## ACTIVIDAD

1

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

## PROPÓSITO

2

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

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

# PRESENTACIÓN AUDIO VISUAL

## ACTIVIDAD

1

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

## PROPÓSITO

2

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

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

# PRODUCCIÓN WEB

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

## ACTIVIDAD

1

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

## PROPÓSITO

2

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

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

# TRABAJO EN COOPERATIVO

## ACTIVIDAD

1

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

## PROPÓSITO

2

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

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

# APRENDIZAJE COLABORATIVO

## ACTIVIDAD

1

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

## PROPÓSITO

2

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

- **Foros Moodle**

- **Penzu**

- **Slack**

- **Blogger**

- **Social Media**

(WhatsApp, Facebook, Twitter)

# EVALUACIÓN DE SABERES

## ACTIVIDAD

1

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

## PROPÓSITO

2

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

- **Google Forms**

- **Moodle**

- **Quizizz**

- **Kahoot**

- **Mentimeter**

- **Socrative**

- **Plickers**

- **Testmoz**



## REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

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

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

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

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

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

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







## GUÍA DE ACTIVIDAD:

Google Drive

### PROPÓSITO

Fortalecer las competencias tecnológicas para el manejo asertivo de información utilizando herramientas digitales, asimilando los conceptos básicos de la alfabetización digital en el desarrollo de las competencias digitales para el desarrollo profesional propuestas por la UNESCO.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La Actividad tendrá las siguientes fases de desarrollo:

#### **Fase 1: Subir y compartir Archivos con Google Drive, acceso y edición a documentos compartidos de google drive**

1. Buscar una foto suya que desee compartir
2. Abrir su cuenta de correo electrónico de Gmail
3. Buscar la app de Google Drive y abrirla
4. Subir la foto escogida a Google drive
5. Generar un enlace público para compartirla
6. Pegar el enlace en el [Documento colaborativo](#) llenando los datos solicitados.

[Documento colaborativo](#)

#### **Fase 2: Crear, editar y compartir presentaciones de diapositivas de Google drive.**

1. Del listado de aplicaciones que aparecen en el documento  
escoger una herramienta que más le llame la atención.
2. Buscar 2 videos en youtube que muestren el manejo de la herramienta o partes de ella.
3. Abrir la herramienta de Google drive y crear una nueva presentación de diapositivas.

4. Mediante el uso de una aplicación de presentaciones, dar a conocer: la herramienta escogida, sus principales características, el por qué la seleccionaron y el enlace de los dos videos que encontró en YouTube.

(Se sugiere mucha creatividad en la elaboración de la presentación)

5. Generar un enlace público para compartir la aplicación.

6. Pegar el enlace en el documento colaborativo, llenando los datos solicitados.

[Documento colaborativo](#)

### **ORIENTACIONES**

La actividad al final debe tener todos los datos requeridos (nombre, herramienta escogida, etc..) en el documento colaborativo que se compartió para esta actividad y los 2 enlaces solicitados:

- 1.El enlace de la fotografía.
- 2.El enlace de la presentación de diapositivas.

---

### **EVALUACIÓN**

---

Para valorar la actividad se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

1. Que pueda subir archivos a google Drive
  2. Que pueda generar enlaces para compartir y entienda los privilegios que puede asignar a los mismos.
  3. Que pueda acceder a documentos colaborativos a través de su usuario de Gmail.
  4. Que pueda usar las herramientas básicas para editar documentos colaborativos.
  5. Que pueda crear presentaciones de diapositivas en google drive.
  6. Que pueda usar las herramientas básicas para editar las presentaciones de diapositivas de google drive.
  7. Que pueda incorporar diferentes recursos como texto, video, enlaces, entre otras... a las diapositivas.
  8. Que pueda compartir las diapositivas a través de la generación de un enlace.
-