

# GUÍA DE ADECUACIÓN DE ACTIVIDADES: DEL PRESENCIAL AL ONLINE

---



## CONTENIDO

---

Presentación .....	2
Análisis de texto.....	3
Debate .....	7
Discusión en pares .....	11
Elaboraciones de Resúmenes - Ensayos- Secciones de Tesis .....	16
Entrevistas .....	21
Exposición participativa o dialogada.....	27
Exposición virtual .....	30
Intercambio de Ideas en un ambiente virtual .....	34
Investigación y búsqueda activa .....	39
Juego de Roles .....	44
Organizadores de gráficos : Infografías, Cuadros Comparativos, FODA .....	48
Proyecto Colaborativo virtual .....	54
Resolución de ejercicios numéricos .....	59
Dinámicas Rompehielo o de Animación .....	67
Técnica del Rompecabezas .....	72
Uso del software o laboratorios virtuales .....	77
Pregunta guía- Reflexionemos sobre casos o videos para motivación antes del tema .....	81

---







# PRESENTACIÓN

Este manual contiene guías de adecuación de actividades de aprendizaje que generalmente se desarrollan en un entorno presencial.

El manual tiene como objetivo guiar a los docentes de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, para que puedan reformular fácilmente sus actividades de aprendizaje para desarrollarlas en un nuevo entorno ya que se detallan los beneficios que brinda esta adecuación, además de recoger pautas y especificaciones a tener en cuenta para desarrollarlas.

Las actividades que se presentan son variadas y pueden aplicarse en diferentes momentos de la clase de acuerdo al logro de aprendizaje propuesto para la sesión.

**Diseño de Experiencias de Aprendizaje**  
**Dirección de Aprendizaje Digital y Online**





## ANÁLISIS DE TEXTO

### ¿DE QUÉ TRATA LA ACTIVIDAD?

Analizar un texto consiste en examinar las partes del mismo para **determinar y evaluar** cómo esas partes se relacionan entre sí y cómo se estructuran bajo un mismo propósito o idea central. La información o ideas se encuentran almacenadas en un **soporte físico o digital**.

### ¿QUÉ APRENDIZAJES PROMUEVE?

- Capacidad para realizar inferencias y razonamientos
- Capacidad para argumentar y elaborar críticas
- Capacidad para realizar explicaciones fundamentadas





## ¿CÓMO APLICARLO EN FORMATO ONLINE?

Se puede analizar un texto de diferentes maneras: a través de la elaboración de productos donde se presenten las ideas principales y sus comentarios, a partir de preguntas que permitan a los estudiantes inferir la aplicación de la información en otros contextos y de preguntas para emitir un juicio sobre lo leído, entre otras formas. **Su elección dependerá del objetivo de aprendizaje.**

Aquí presentamos dos ideas de adecuación al entorno online:

### LECTURA COMENTADA

- El profesor entrega una lectura relacionada con el contenido del curso a los estudiantes, previamente formados en grupos.
- Cada grupo realiza la lectura del texto por párrafos.
- Luego de la lectura de cada párrafo, el grupo elabora un comentario usando post-its en un muro como padlet o pizarra digital.
- Al final, todos los estudiantes pueden leer los comentarios de los otros grupos.



## VARIACIONES

El docente puede plantear preguntas específicas que los estudiantes deberán responder usando post-its en un muro o pizarra digital como padlet.

Asimismo, puede proponerse la lectura de una noticia, artículo de interés, etc.





## LECTURA CRÍTICA

- El docente elige un tema que tenga varias posturas.
- Se presenta un texto con el planteamiento de un autor respecto al tema elegido.
- Se pide a los estudiantes que analicen el texto e indiquen por qué estarían de acuerdo o en desacuerdo.
- Finalmente, los estudiantes elaboran un organizador gráfico para comunicar un análisis que considere lo siguiente:
  - Idea central de la crítica.
  - Ideas principales, ejemplos y conclusiones del análisis realizado.
  - Uso de lenguaje propio.
- Se puede emplear lecturas y fuentes adicionales para fundamentar su crítica.
- Puede trabajarse de manera personal o grupal.

## ¿CÓMO SE EVALÚA?

Algunos criterios de evaluación son:

- Organización y estructura del mensaje
- Desarrollo del contenido
- Vocabulario, gramática y ortografía
- Argumentación
- Uso de hechos/estadísticas
- Un criterio asociado al objetivo o logro de aprendizaje





## ¿QUÉ HERRAMIENTAS VIRTUALES SE PUEDE USAR?

- Conferencias de Blackboard
- Tableros de discusión en Blackboard
- Padlet (muro digital) <https://padlet.com/>
- Miro (muro digital) <https://miro.com/>
- Genialy (infografías interactivas) <https://www.genial.ly/>

## REFERENCIAS:

- Barcelata, S. (2005). Guía técnica para la selección de estrategias y técnicas de enseñanza y aprendizaje. México: Coordinación de Universidades Politécnicas. Recuperado de [https://upvm.edomex.gob.mx/sites/upvm.edomex.gob.mx/files/files/PDF/UPVM\\_PDF\\_IIN-Guia-Tecnica-Estrategias-EyA.pdf](https://upvm.edomex.gob.mx/sites/upvm.edomex.gob.mx/files/files/PDF/UPVM_PDF_IIN-Guia-Tecnica-Estrategias-EyA.pdf)
- Universidad de Concepción. (2017). Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios. Chile: Universidad de Concepción.





## DEBATE

### ¿DE QUÉ TRATA?

Es una discusión **dirigida y estructurada** entre 2 equipos que exponen sus argumentos e ideas respecto a un tema en particular, presentando puntos de vista opuestos.

A diferencia de una discusión sencilla, en el debate existe la presencia de un **moderador**, que vendría a ser el docente, quien no interfiere con opiniones personales sobre el tema, sino que regula la participación de las partes y los tiempos de intervención. Además, su función es de realizar una introducción y una conclusión haciendo una síntesis de los argumentos presentados.





Para que el debate sea usado como estrategia didáctica, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- Definir previamente una situación o tema relacionado al curso donde exista un **posible conflicto de opinión**. Este se presentará como una **afirmación**, por ejemplo: Las mujeres enfrentan más desafíos en el trabajo remoto que los hombres; o La propuesta del gobierno para la reactivación del sector construcción es la más idónea.
- Determinar las **normas de convivencia**.
- Evitar que se convierta en un mero intercambio de conocimientos.



Los debates pueden servir para discutir una teoría, interpretaciones de textos literarios, conductas éticas, eventos actuales, cambios en paradigmas de las disciplinas, etc.



## ¿QUÉ APRENDIZAJES PROMUEVE?

- Capacidad de defender distintos puntos de vista
- Capacidad para investigar, buscar datos y citar fuentes que respalden los argumentos
- Habilidades argumentativas
- Respeto hacia los demás y las opiniones distintas



## ¿CÓMO SE APLICA EN EL FORMATO ONLINE?

- Se agrupa a los estudiantes en 2 equipos de debate y se les asigna una posición a defender.
- Cada equipo realiza una investigación respecto al tema.
- El docente (moderador) prepara una serie de preguntas para guiar y estimular el debate.
- El día del debate, cada grupo fundamenta su posición respondiendo las preguntas del moderador, quien al final de la exposición de los dos equipos brinda una conclusión.
- Se puede invertir los roles de modo que todos tomen la posición de la postura contraria inicial.



## EL DEBATE PUEDE TOMAR UNA DE DOS OPCIONES:

Opción 1	Opción 2
Las interacciones del debate ocurren dentro de <b>sesiones sincrónicas</b> (videoconferencias) donde los participantes se ven y escuchan en vivo.	El debate puede llevarse a cabo en un <b>panel de discusión</b> siguiendo las reglas de un debate típico, con publicaciones iniciales y respuestas en hilos de discusión.







## ¿QUÉ HERRAMIENTAS VIRTUALES SE PUEDE USAR?

- Conferencias de Blackboard, Teams o cualquier plataforma de videoconferencia
- Tableros de discusión en Blackboard
- Flipgrid (discusiones en video) <https://info.flipgrid.com/>



## ¿CÓMO SE EVALÚA?

Algunos criterios de evaluación son:

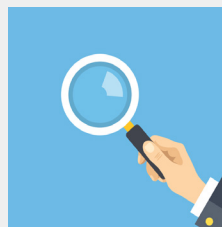
- Comunicación oral
- Uso de hechos/estadísticas
- Respeto y tolerancia
- Un criterio asociado al objetivo o logro de aprendizaje

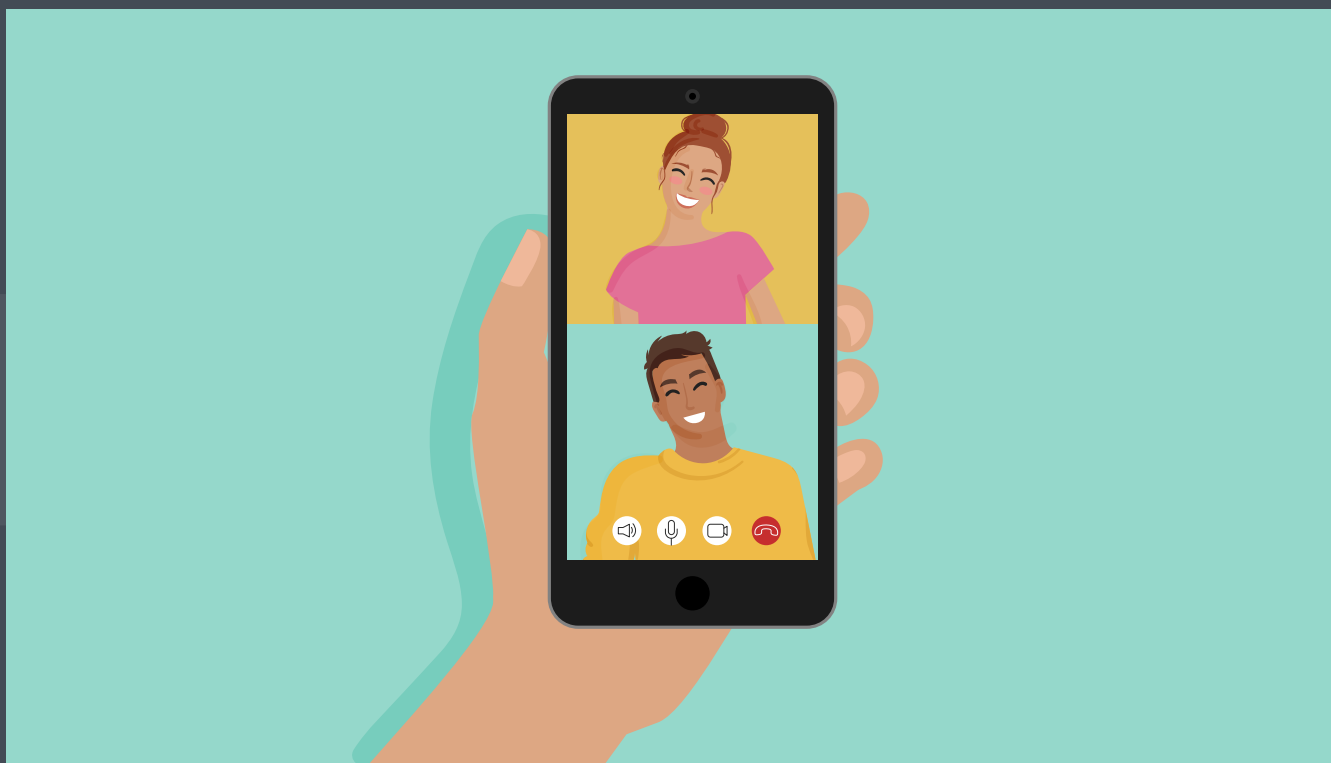
### Referencias

- Queso, F. (2015). Utilice los debates en línea para mejorar la participación en el aula. En Chen, B., deNoyelles, A. y Thompson, K. (Eds.), Teaching Online Pedagogical Repository . Orlando, FL: Centro de aprendizaje distribuido de la Universidad de Florida Central. Recuperado el 2 de junio de 2020 de

<https://topr.online.ucf.edu/use-online-debates-to-enhance-classroom-engagement/>

- Universidad de Concepción. (2017). Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios. Chile: Universidad de Concepción.





## DISCUSIÓN EN PARES

### OBJETIVO DEL MATERIAL

A través de este material, se brindan algunas opciones para el trabajo de la técnica de discusión en pares en una sesión online, haciendo uso de herramientas del Aula Virtual.

### DESCRIPCIÓN

La técnica de discusión en pares consiste en organizar al grupo en equipos de 2 personas, a fin que intercambien información con respecto a un tema planteado, a una o varias preguntas o que discutan en torno a un tópico o caso en el que se podrían generar diferentes puntos de vista e incluso construir conclusiones.





## ¿QUÉ APRENDIZAJE PROMUEVE?

Los beneficios del uso de esta técnica se asocian con el desarrollo de competencias como: comunicación oral y escrita, manejo de información, pensamiento crítico, pensamiento innovador y resolución de problemas.



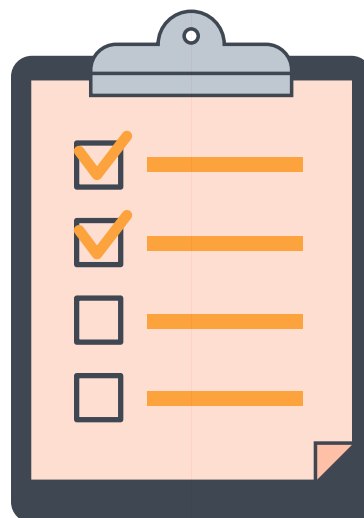
### HABILIDADES COMUNICATIVAS

A nivel de las habilidades comunicativas, la interacción entre pares fomentará el intercambio y enriquecimiento mutuo, no solo a nivel de conceptos sino con respecto a la empatía, flexibilidad y escucha activa.

De igual manera, si como producto se elabora un documento de resumen, análisis o generación de conclusiones, se refuerza el trabajo a nivel de selección de información, análisis y redacción de textos.

### MANEJO DE LA INFORMACIÓN

Con respecto a esta competencia, el alumno utiliza la información con que cuenta de manera pertinente, para defender un punto de vista – organizándola si fuera el caso a través de un documento – responder a las preguntas planteadas o generar conclusiones luego de la discusión.





## PENSAMIENTO CRÍTICO

En este caso, el alumno refuerza habilidades como la explicación de un tema, la selección de información, su valoración y análisis, el establecimiento de una postura propia – sobre la que puede argumentar – con la consecuente capacidad para generar una o más inferencias.



## ¿CÓMO APLICARLO EN LA CLASE VIRTUAL?

Para el uso de la técnica de discusión en pares en una sesión online se sugiere:

## USO DE SALAS DE GRUPO O BREAKOUT ROOMS EN COLLABORATE (SÍNCRONO):

Los beneficios del uso de esta técnica se asocian con el desarrollo de competencias como: comunicación oral y escrita, manejo de información, pensamiento crítico, pensamiento innovador y resolución de problemas.

1. Plantear preguntas tipo discusión socrática (letras), preguntas de reflexión, preguntas abiertas o casos (letras y ciencias) y solicitar que los alumnos reflexionen unos minutos en torno a ello antes de pasar a las salas de grupo.

2. Agrupar a los alumnos en pares en las salas (breakout rooms).

3. Brindar un tiempo de 10 minutos para el intercambio o discusión y un tiempo similar para consolidar las respuestas o conclusiones si fuera el caso.





4. Se puede solicitar la elaboración de un texto breve o una presentación sencilla a manera de evidencia de la actividad. Este documento puede servir al alumno más adelante, a manera de resumen de los temas conforme se avanza en el curso.

6. Es importante solicitar también 1 o 2 comentarios sobre sus apreciaciones acerca de la actividad en sí.

5. Retornar a la sala común y solicitar los comentarios por grupo – se puede solicitar que dos o tres grupos participen utilizando el micrófono y que los demás escriban sus conclusiones o respuestas en el chat.

7. Se debe dar una retroalimentación breve al conjunto, mencionando las fortalezas y debilidades observadas.

---

## USO DEL FORO DE DISCUSIÓN EN AULA VIRTUAL

1. Plantear preguntas o casos y solicitar a los alumnos que reflexionen en torno a ello antes de participar.

2. Agrupar a los alumnos en pares en las salas.

3. Brindar un tiempo de 10 minutos para el intercambio o discusión.

4. Solicitar que al finalizar el trabajo, compartan en el foro del aula virtual sus conclusiones o respuestas acerca de la temática planteada.

5. Indicar que comenten a su vez con sus compañeros en el foro – mínimo 2 – conclusiones o respuestas acerca de la temática planteada.

6. Retroalimentar a través del foro de discusión.

### NOTA

Esta actividad también se puede trabajar de forma asíncrona, solicitando a los alumnos coordinar vía correo electrónico o mensajería con su par – designado previamente – para luego enviar su trabajo a través del foro en aula virtual. De igual manera se puede crear una actividad – herramienta Tarea – a manera de evidencia.





## EVALUACIÓN

- Este tipo de actividad se puede evaluar a través del recojo de las participaciones orales y escritas (documento elaborado por cada grupo) y a través de la herramienta Foro o Tarea.
- Se puede incorporar una rúbrica de autoevaluación y coevaluación en la que cada alumno pueda evaluar su trabajo y el de su par.

## NOTA

Es importante compartir con los alumnos, al inicio de la actividad, la rúbrica de calificación a fin que quede claro lo que se espera de su desempeño.

## EJEMPLOS Y RECURSOS ADICIONALES

- Auto y coevaluación:

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/como-implementar-la-coevaluacion-o-evaluacion-de-pares/>

- Aprendizaje entre pares:

<https://www.youtube.com/watch?v=hJcge3PurY8>

## REFERENCIAS:

- Chavez, A. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky Consultado el 2 de Junio de 2020 de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>
- Olivares. S. y Heredia. Y. (2012). Desarrollo del pensamiento crítico en ambientes de aprendizaje basado en problemas en estudiantes de educación superior. Consultado en 2 de Junio de 2020 de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662012000300004&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662012000300004&script=sci_arttext)





## **ELABORACIÓN DE RESÚMENES – ENSAYOS – SECCIONES DE TESIS**



A través de la puesta en práctica de ejercicios de redacción de resúmenes, ensayos y secciones de tesis se busca que el estudiante ponga en práctica habilidades necesarias de comunicación escrita importantes en la formación profesional. Las posibilidades de seguimiento y feedback que brinda el docente serán una gran oportunidad que permitirá al estudiante identificar las fortalezas y oportunidades de mejora para un adecuado desempeño en este tipo de actividades.

### **PROPUESTA 1: REDACCIÓN DE ENSAYOS O RESÚMENES, UTILIZANDO PODCAST, ONEDRIVE Y WIKI EN AV, CON EL MODELO DE AULA INVERTIDA**

#### **OBJETIVO DEL MATERIAL**

Proporcionar al estudiante espacios para la puesta en práctica de actividades grupales de elaboración de resúmenes, ensayos o avances de tesis.





## DESCRIPCIÓN



Se trata de una sesión de clase que cuenta con actividades orientadas a la identificación de aspectos claves sobre un tema o análisis del mismo, de manera grupal, para su uso en la creación de resúmenes, ensayos o avances de tesis.

La propuesta se hace pensando en que el docente pueda usar el total de horas semanales de su curso en proponer al estudiante diferentes actividades (asincrónicas y sincrónicas) no siendo necesario que esté conectado en videoconferencia durante el total de horas de clase, sino solo el tiempo indicado para el momento “Durante la clase”.

## BENEFICIOS

Propicia el aprendizaje colaborativo y contribuye al desarrollo de las competencias de manejo de la información y comunicación escrita.



## INDICACIONES

### ANTES DE LA CLASE:

- Se asigna la lectura grupal del texto o material de estudio mediante la técnica del rompecabezas (cada estudiante leerá una sección del texto).
- Se forman grupos y cada grupo se reparte la responsabilidad de leer determinados subtemas de la lectura.
- Se asigna una wiki a cada grupo y, a través de una ficha de actividad, se les pide identificar los aspectos más importantes del tema leído y grabará un podcast compartiendo lo comprendido a sus compañeros, de manera que cada uno pueda, darle más sentido a la sección leída, a partir de la explicación del punto anterior.
- Los estudiantes suben los podcast grabados a una carpeta de one drive previamente creada por el docente para tal fin.
- Antes de la sesión sincrónica, el docente verificará la subida de los podcast al AV.







## DESPUÉS DE LA CLASE:

- El docente crea una wiki en el AV para cada grupo.
- Los estudiantes ingresará a la wiki en el AV para armar o redactar el documento final (sea resumen o ensayo), en la cual cada integrante aportará aspectos importantes de la sección revisada o su punto de vista respecto al tema según sea el caso.
- El docente podrá identificar en dicho documento el aporte de cada estudiante y así se evidenciará el trabajo realizado por el grupo y permitirá la valoración individual.



---

## EVALUACIÓN

Se evalúa la actividad a partir del trabajo realizado en la wiki.

---

## EJEMPLOS

- Trabajo colaborativo por OneDrive:  
[https://youtu.be/ovcL1X1\\_v6Y](https://youtu.be/ovcL1X1_v6Y)
- Cómo crear una sesión en Blackboard Collaborate:  
<https://youtu.be/NQtqcpHV5ZA> / <https://youtu.be/2VqnYZBqw3A>
- Opciones de la videoconferencia Blackboard Collaborate:  
<https://youtu.be/yUwvE2GOyjM>





## PROPUESTA 2: REDACCIÓN UTILIZANDO ONEDRIVE Y HERRAMIENTA TAREA DEL AV:

### INDICACIONES

#### ANTES DE LA CLASE:

- A través del AV, se asigna la revisión individual del material teórico correspondiente a la sección del proyecto que debe elaborarse.
- Se presenta algunos ejemplos de cómo se ha desarrollado dicha sección en proyectos anteriores.
- Se solicita al estudiante la redacción de su avance de tesis en un espacio asignado por el docente en OneDrive.



#### DURANTE LA CLASE:

- En clase sincrónica en Blackboard Collaborate, el docente ingresa a OneDrive, revisa y asesora al estudiante respecto al avance realizado y este corrige en OneDrive el documento en base a los comentarios dejados por el docente.

#### DESPUÉS DE LA CLASE:

- El estudiante sube el documento final de su avance al aula virtual, para revisión del docente, utilizando la herramienta Tarea.

### EVALUACIÓN

El docente califica la actividad subida al AV a través de la herramienta Tarea.





## EJEMPLOS

- Trabajo colaborativo por OneDrive: [https://youtu.be/ovcL1X1\\_v6Y](https://youtu.be/ovcL1X1_v6Y)
- Cómo crear una sesión en Blackboard Collaborate:  
<https://youtu.be/NQtqcpHV5ZA> / <https://youtu.be/2VqnYZBqw3A>
- Opciones de la videoconferencia Blackboard Collaborate: <https://youtu.be/yUwvE2GOyjM>

## REFERENCIAS:

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Innovación Educativa (2020) Opciones de la videoconferencia de Blackboard collaborate [archivo de video] Youtube <https://youtu.be/yUwvE2GOyjM>

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Innovación Educativa (2020) Cómo crear una sesión en Collaborate ultra [archivo de video] Youtube <https://youtu.be/NQtqcpHV5ZA>

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Innovación Educativa (2018) Cómo hacer una clase online en Collaborate ultra. [archivo de video] Youtube <https://youtu.be/2VqnYZBqw3A>

Garro, Y. (2015) Trabajo colaborativo por Onedrive. Recuperado de [https://youtu.be/ovcL1X1\\_v6Y](https://youtu.be/ovcL1X1_v6Y)  
Estrategias y técnicas didácticas para impartir clases en línea. (19 de abril del 2020). Revista digital Docentes al día. Recuperado de <https://docentesaldia.com/2020/04/19/8-estrategias-y-tecnicas-didacticas-para-impartir-clases-virtuales-o-en-linea/>





## ENTREVISTAS



Las siguientes actividades se proponen pensando en distribuir el total de horas de clase semanales en diferentes momentos (sincrónicos y asincrónicos) en los que el estudiante interactúe con materiales y actividades de manera autónoma, mediados por el docente, y momentos en los que, se realice una conexión en videoconferencia para profundizar sobre el tema.

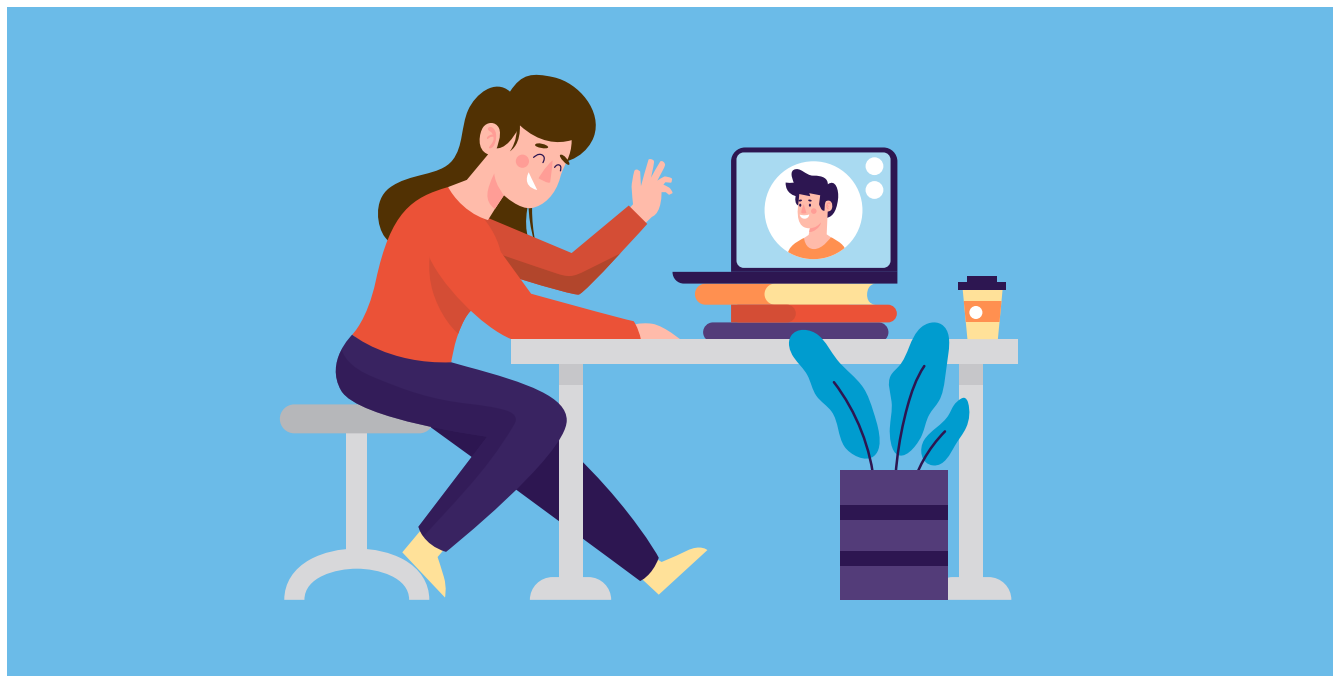
En el caso de actividades que se tratan de entrevistas, se pueden realizar con dos finalidades:

- Para cuando se requiere que el estudiante investigue un tema, y una de las formas es a través de la entrevista a un personaje representativo del tema a estudiar.
- Para los casos en que el objetivo de la sesión en el curso es que el estudiante aprenda técnicas de entrevista o hacer uso de tipos de entrevista.





## PROPUESTA 1: PROFUNDIZACIÓN SOBRE UN TEMA MEDIANTE ENTREVISTA GRUPAL (USO DE ZOOM, HERRAMIENTA TAREA DEL AV Y BB COLLABORATE)



### OBJETIVO DEL MATERIAL

Profundizar en la investigación sobre un tema a través de la entrevista a un personaje representativo del mismo.

### DESCRIPCIÓN

Esta actividad consiste en el uso de la entrevista como una forma más de investigar acerca de un tema, a partir del testimonio de un personaje vinculado al mismo.



### BENEFICIOS

Contribuye al desarrollo de las competencias de Comunicación oral, Manejo de la información y Pensamiento crítico, ya que el estudiante tendrá que prepararse previamente respecto al tema, de manera que pueda dirigir los temas que surjan como parte de la entrevista. Asimismo, el conocimiento previo sobre el tema y la nueva información que obtendrá del entrevistado le permitirán evaluar la relevancia o el impacto de los datos y profundizar en los puntos que considere pertinentes.





## INDICACIONES

### ANTES DE LA CLASE:

- El docente brinda al estudiante, a través de lecturas, ppt o videos, información parcial respecto al tema de la sesión, planteándole algunas preguntas que propicien la necesidad de profundizar en la investigación acerca del tema.
- En grupos, los estudiantes elaboran una serie de preguntas guías para entrevistar por zoom a una persona que pueda aportar al tema, a fin de resolver las interrogantes planteadas por el docente.
- Los estudiantes graban la entrevista como evidencia de la actividad realizada.
- Los estudiantes elaboraran un informe escrito respecto a la información obtenida acerca del tema y en el mismo documento agrega el enlace al a reunión grabada para presentarla al docente.

### DURANTE LA CLASE:

- En una sesión de videoconferencia en Blackboard Collaborate, el docente invita a los estudiantes a leer sus informes y así recopila respuestas a las preguntas planteadas en la primera actividad propuesta para el momento “Antes de clase”.
- Se analizan en conjunto dichas respuestas y se continúa en la profundización respecto al tema, analizando aspectos que no se hayan abordado hasta el momento.



### DESPUÉS DE LA CLASE:

- El docente puede solicitar la subida del informe agregando conclusiones respecto a toda la información analizada en clase.
- Otra posibilidad es asignar un cuestionario online calificado para evaluar lo aprendido.





## EVALUACIÓN

Se puede evaluar el informe subido al aula virtual, o a través de un cuestionario online calificado.

## ENLACES DE INTERÉS

- Cómo grabar una clase en Zoom y enviar el video:  
<https://youtu.be/oUdd3u7E5ms>
- Cómo crear una sesión en Blackboard Collaborate:  
<https://youtu.be/NQtqcpHV5ZA> / <https://youtu.be/2VqnYZBqw3A>
- Opciones de la videoconferencia Blackboard Collaborate:  
<https://youtu.be/yUwvE2GOyjM>

## PROPUESTA 2: APLICACIÓN DE LOS TIPOS DE ENTREVISTA EN ACTIVIDAD GRUPAL UTILIZANDO GRABACIÓN DE VIDEO, ONEDRIVE Y BB COLLABORATE

### OBJETIVO DEL MATERIAL

Elaborar preguntas guía según el tipo de entrevista solicitado por el docente y a partir de dicha guía, realizar una entrevista a alguien del entorno.

### DESCRIPCIÓN

Esta actividad se orienta a los casos en que el objetivo de la sesión en el curso es que el estudiante identifique los tipos de entrevista y su forma de aplicación.

### BENEFICIOS

Permite al estudiante identificar los tipos de entrevista existentes y valorar las diferencias entre cada uno de ellos. Asimismo, contribuye al desarrollo de la competencia de Comunicación oral.





## INDICACIONES

### ANTES DE LA CLASE:

- Se asigna la lectura de un texto donde se identifican los tipos de entrevista, y se pide a los estudiantes revisar dicho texto e ir identificando las diferencias entre las mismas.
- Se puede solicitar elaborar un mapa conceptual acerca de la revisión realizada y mostrarlo en la sesión sincrónica para evidenciar lo trabajado.
- Se les solicita a los estudiantes llevar a la clase una propuesta de tema sencillo sobre el cual podrían plantear una entrevista grupal o individual a un integrante de su familia y elegir un tipo de entrevista que podrían poner en práctica. Asimismo, elaborar un borrador de preguntas guías según el tipo de entrevista elegido.

### DURANTE LA CLASE:

- El docente desarrolla con los estudiantes la clase a través de Blackboard collaborate, en la que absuelve dudas sobre lo ya revisado, y profundiza sobre aspectos aún no vistos del tema.
- Con la nueva información que se ha presentado al estudiante, se define la actividad a realizar, la cual puede ser grupal y realizarse por Zoom o individual y realizarla el estudiante en su casa con un familiar como entrevistado.
- En la sesión se acuerdan los tipos de entrevista para cada integrante o grupo y se revisan las preguntas-guía planteadas a fin de que correspondan al tipo de entrevista a realizar.
- El docente debe haber elaborado una rúbrica de calificación para que la valoración del desempeño sea clara para el estudiante.



### DESPUÉS DE LA CLASE:

- El estudiante realiza la entrevista y hace la grabación de la misma, subiéndola a YouTube para ser compartida por enlace al docente a través del Aula Virtual.







## EVALUACIÓN

El docente califica el trabajo realizado, de acuerdo a la rúbrica.

---

## ENLACES DE INTERÉS

- Cómo crear una sesión en Blackboard Collaborate

<https://youtu.be/NQtqcpHV5ZA> / <https://youtu.be/2VqnYZBqw3A>

- Opciones de la videoconferencia Blackboard Collaborate:

<https://youtu.be/yUwvE2GOyjM>

## REFERENCIAS:

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Innovación Educativa (2020) Opciones de la videoconferencia de Blackboard collaborate [archivo de video] Youtube <https://youtu.be/yUwvE2GOyjM>

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Innovación Educativa (2020) Cómo crear una sesión en Collaborate ultra [archivo de video] Youtube <https://youtu.be/NQtqcpHV5ZA>

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Innovación Educativa (2018) Cómo hacer una clase online en Collaborate ultra. [archivo de video] Youtube <https://youtu.be/2VqnYZBqw3A>

Colín, M.; Galindo, H. y Saucedo, C. Introducción a la entrevista psicológica (2012) Editorial Trillas

[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/LIBROIntroduccionaLaEntrevistaPsicologica.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/LIBROIntroduccionaLaEntrevistaPsicologica.pdf)

Muñoz, A. (2015) Géneros periodísticos: La entrevista periodística. Revista Conciencia periodística. Recuperado de <https://concienciaperiodistica.wordpress.com/2015/10/25/la-entrevista-periodistica/>





## EXPOSICIÓN PARTICIPATIVA O DIALOGADA

### ¿DE QUÉ TRATA LA ACTIVIDAD?

También llamada exposición didáctica, es un tipo de clase expositiva que combina tres actividades: la exposición verbal docente, la interrogación y el diálogo. Esta estrategia proporciona variedad y versatilidad a la tradicional exposición docente, fomentando la participación del estudiante y compromiso hacia su propio proceso de aprendizaje.





## ¿QUÉ VENTAJAS TIENE?

- Permite esclarecer y expresar ideas con fundamento
- Promueve el razonamiento
- Evita la posición pasiva por parte del alumno
- Refuerza la interacción docente-estudiante



## ¿CÓMO SE APLICA EN EL FORMATO ONLINE?

Por ser interactiva, la exposición participativa requiere la presencia sincrónica del docente y los estudiantes. Para aplicarla, debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- El **componente expositivo** debe ser breve, preciso y motivador, a través de una secuencia previamente programada.
- La **interrogación** tiene su valor en que despierta el interés y promueve la retroalimentación inmediata. Es útil emplear preguntas motivadoras y que estimulen la curiosidad, preguntas de relación (para explorar saberes previos), preguntas de desarrollo (para aclarar significados o incrementar saberes), preguntas causales (para explicar hechos) y preguntas de evaluación (para comprobar y retroalimentar). Las preguntas generales están dirigidas al grupo y, las directas, a un estudiante en particular. Estas últimas deben ser utilizadas con cuidado, priorizándolas para momentos en que se necesite captar su atención.



- El **diálogo** es el resultado final, implica más que plantear una pregunta: es establecer un intercambio de ideas y reflexión mutua. Se trata de involucrar en la clase a todos los estudiantes.
- Si nos encontramos frente a una situación de no respuesta, podría deberse a diversos factores: que la pregunta no esté bien formulada, al desconocimiento del tema, al carácter tímido del estudiante o porque no está acostumbrado a hacerlo. En estos últimos casos resulta valioso emplear herramientas de encuestas o sondeos para que respondan inicialmente marcando o escribiendo.





La estructura de una exposición participativa puede incluir las siguientes actividades:

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preguntas y/o actividad rompehielo</li><li>• Repaso de reglas básicas y agenda</li><li>• Vinculación con actividades y contenidos previos</li><li>• Estímulos detonantes (imágenes, noticias, preguntas)</li><li>• Avisos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explicaciones</li><li>• Preguntas activadoras, sondeos</li><li>• Análisis de gráficos, ejemplos</li><li>• Trabajo colaborativo y de aplicación</li><li>• Profundizar conceptos y explicar contenidos</li><li>• Invitados</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Preguntas de autoevaluación</li><li>• Recapitulación del diálogo y establecimiento de conclusiones</li><li>• Vinculación con los contenidos y las actividades de refuerzo en la plataforma</li><li>• Recursos de apoyo</li><li>• Avisos</li></ul>

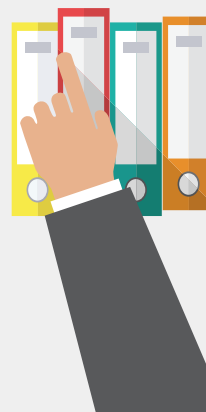
## ¿QUÉ HERRAMIENTAS VIRTUALES SE PUEDE USAR?

- Conferencias de Blackboard, Teams o cualquier plataforma de videoconferencia
- Mentimeter (encuestas en las presentaciones) <https://www.mentimeter.com/>
- Nearpod (presentaciones interactivas) <https://nearpod.com/>
- Peardeck (presentaciones interactivas) <https://app.peardeck.com/authPicker?finalDestinationUrl=%2Fhome%2F>

### Referencias

Mesía, R. (2019). La exposición didáctica o enseñanza dialógica. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Tecnológico de Monterrey. (2020). Estructura de una sesión sincrónica por medio de zoom. Cómo elaborar una sesión exitosa. Recuperado de [https://innovacioneducativa.tec.mx/wp-content/modelo\\_flexible/documentos/estructura\\_sesiones\\_sincronicas.pdf](https://innovacioneducativa.tec.mx/wp-content/modelo_flexible/documentos/estructura_sesiones_sincronicas.pdf)





## EXPOSICIÓN VIRTUAL

### ¿DE QUÉ TRATA LA ACTIVIDAD?

Actividad que permite a los estudiantes presentar conceptos, hechos, opiniones y/o comportamientos vinculados a un tema. En esta actividad, el recurso principal es el lenguaje oral, aunque también puede serlo un texto escrito.

El uso de la exposición no se destina para una disciplina en particular, sino que, bajo ciertas adecuaciones, podría ser empleada en cualquier área temática.





## ¿CÓMO APLICARLO EN LA CLASE VIRTUAL?

- Desarrollo de la habilidad de comunicación oral y/o escrita.
- Expresión de opiniones en relación a una temática abordada.
- Consolidación de aprendizajes respecto a conocimientos y comportamientos.
- Elaboración de respuestas pertinentes a las preguntas planteadas por el docente y otros compañeros.
- Desarrollo de síntesis acerca de uno o más temas.



## ¿QUÉ APRENDIZAJES PROMUEVE EN LOS ESTUDIANTES?



### ● EXPOSICIÓN DE ANÁLISIS DE SITUACIÓN

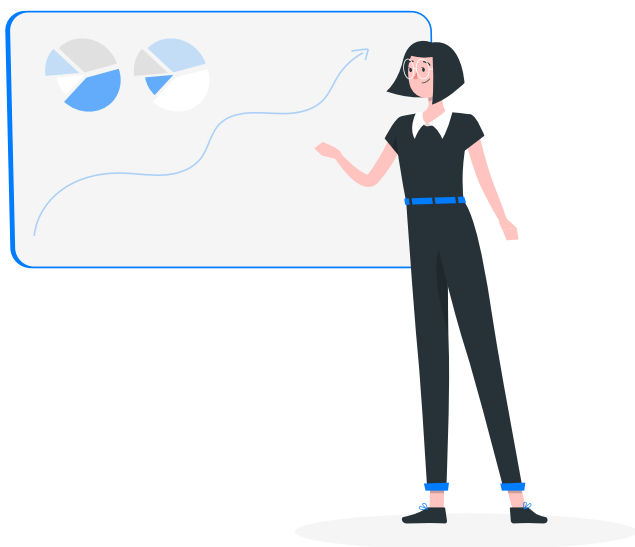
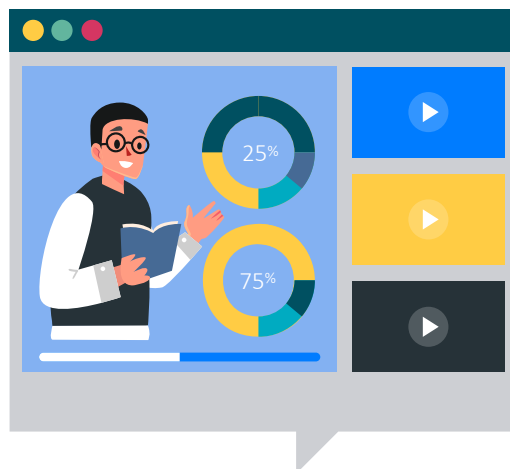
1. Selecciona una situación real, de preferencia del contexto profesional.
2. Solicita a los estudiantes analizar la situación, individual o grupalmente. El análisis puede estar orientado a:
  - verificar qué elementos de los temas de clase se toman en cuenta en la situación.
  - emitir una opinión sobre la situación, teniendo en cuenta los temas abordados en clase.
  - brindar una solución a la situación.
3. Pide voluntarios o elige al (los) estudiante(s) que realizará(n) la exposición.
4. Fomenta que los estudiantes realicen preguntas o comentarios a las exposiciones de sus compañeros.





## ● EXPOSICIÓN DE PLANTEAMIENTO DE EJEMPLOS

1. Verifica la comprensión de los puntos clave de un tema.
2. Solicita plantear ejemplos reales relacionados al tema: situaciones en que las personas están involucradas, problemáticas locales/nacionales, datos referidos a empresas u organizaciones, etc. Ejemplo: Empresa "Farmy" tiene una ventaja comparativa en conservas de alimentos.
3. Recuerda fomentar que otros compañeros den comentarios a la persona o grupo que expone el ejemplo.



## ● EXPOSICIÓN DE RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS

1. Brinda un tiempo a los estudiantes para resolver un ejercicio.
2. Motiva a la exposición de la resolución de un ejercicio (qué pasos siguió para realizar ese procedimiento).
3. Desarrolla un lapso de preguntas y respuestas: ¿por qué se siguió ese paso?, ¿qué debemos tener en cuenta para resolver el ejercicio?, ¿en qué tenemos que tener cuidado?, etc.

## TAMBIÉN, FUERA DE LA SESIÓN VIRTUAL SÍNCRONA, PUEDES:

- Pedir a los estudiantes preparar una exposición de un tema y presentarlo en la sesión virtual síncrona.
- Solicitar a los estudiantes grabar la exposición de sus ideas a través de recursos como Flipgrid (<https://auth.flipgrid.com/signup>), YouTube o incluso sus redes sociales.
- Para solicitar respuestas escritas, utiliza el foro del Aula Virtual ó herramientas como Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>), Padlet (<https://es.padlet.com/>), Workplace, documentos, presentaciones, hojas de cálculo de Google, etc.





## ¿CÓMO EVALUAR LA ACTIVIDAD?

- Plantea un examen rápido para verificar si los alumnos han comprendido el contenido previsto.
- Diseña actividades individuales o grupales en los que se pueda exponer un concepto o tema, el análisis/resolución de un caso y los pasos que se siguieron para realizar un procedimiento o ejercicio.
- No olvides propiciar la discusión entre las personas que exponen y los que escuchan. Es un buen momento de intercambiar ideas y opiniones.
- Utiliza una rúbrica para evaluar, compártela con los estudiantes y brinda feedback.

## EJEMPLO

Prof. Enrique Zevallos  
Curso: Diseño computacional

- Previo a la reunión síncrona, el estudiante busca en diversas fuentes bibliográficas una técnica de diseño modular.
- En la reunión virtual síncrona se forman equipos y cada uno elige una técnica de diseño modular.
- La docente solicita que cada equipo exponga su trabajo al resto, para lo cual deberán construir un diagrama con el paso a paso de la aplicación de la técnica de diseño modular. Se expone este diagrama a través de la herramienta de presentaciones de Google.



Para ver otros ejemplos, revisa el siguiente enlace: <https://url2.cl/RzaZp>

### Referencias:

Dirección de investigación y desarrollo educativo (s/f). La exposición como técnica didáctica, 1-18.  
Carlino, P. (2005). Enseñar no solo exponiendo. Enseñar a exponer en la universidad, 3, 207-229.







## INTERCAMBIO DE IDEAS EN UN AMBIENTE VIRTUAL

Es un espacio de encuentro entre el docente y los estudiantes para exponer ideas respecto a un tema o una situación. En este sentido, el docente involucra a los estudiantes en la presentación de ideas u opiniones y en el análisis de contenidos, de modo que participen activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



## ¿QUÉ APRENDIZAJES PROMUEVE?

- Comprensión profunda de conceptos clave para la actuación en situaciones académicas y profesionales.
- Análisis de problemas en los que se tiene que aplicar los conceptos aprendidos.
- Integración de los conocimientos sobre los temas tratados con situaciones de la realidad.



## ¿CÓMO APLICARLO EN LA CLASE VIRTUAL?

### Intercambio de ideas sobre noticias/hechos

- Selecciona noticias o pide a los estudiantes traer ejemplos de ellas respecto a un tópico (Ejemplo: empresas que cometieron infracciones y fueron cerradas)
- Solicita revisar las noticias o hechos en base a unas preguntas de análisis.
- Fomenta que los estudiantes compartan sus respuestas y que se genere un círculo de preguntas y/o comentarios.

### Intercambio de ideas sobre lectura

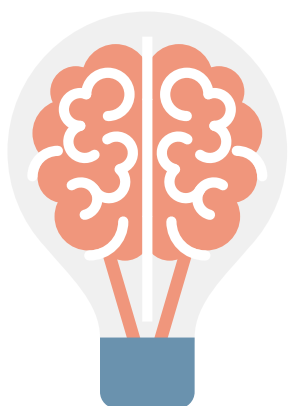
- Prepara lecturas para ser revisadas por los estudiantes antes de la sesión síncrona.
- Plantea preguntas para verificar si se ha comprendido los puntos clave de la lectura.
- Plantea preguntas de cómo la lectura ayuda a entender una problemática real y actual (Ejemplo: ¿En qué medida la lectura ayuda a comprender el incremento de vandalismo juvenil en Lima?, ¿qué otras variables debemos tener en cuenta?)





## Intercambio de ideas sobre proyectos/trabajos de otros profesionales

- Busca ejemplos de proyectos o trabajos de profesionales de la carrera estudiada por los estudiantes.
- Solicita a los estudiantes analizar los proyectos o trabajos de profesionales, teniendo en cuenta los temas vistos en clase (Ejm: ¿cómo deberían ser construidas las carreteras de acceso a minas en Huánuco?)

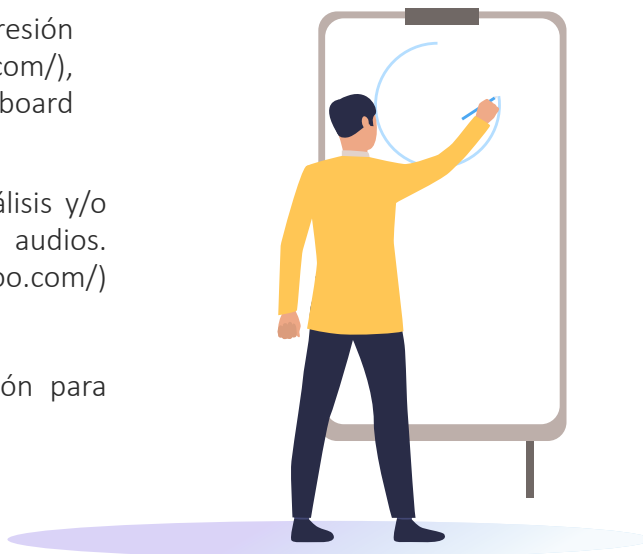


## Intercambio de ideas a partir de una pregunta de investigación

- Plantea una pregunta de investigación relacionada al tema que se verá en la clase. Ejemplo: ¿el clima laboral influye en la productividad de empresarios de una empresa?
- Cede un tiempo a los estudiantes para resolver esa pregunta y exponer sus ideas. Luego, el desarrollo de la clase se orientaría a poner en práctica un método para responder a esa pregunta.

## También, para propiciar el intercambio de ideas:

- Fomenta el uso de herramientas digitales de expresión escrita: mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>), padlet (<https://padlet.com/>), stormboard (<https://www.stormboard.com/>), etc.
- Solicita a los estudiantes exponer sus ideas, análisis y/o resolución de ejercicios a través de videos o audios. Algunas herramientas son vocaroo (<https://vocaroo.com/>) y flipgrid (<https://info.flipgrid.com/>).
- Propicia la participación en un foro de discusión para analizar una situación o un tema.





## ¿CÓMO EVALUAR LA ACTIVIDAD?

- El intercambio de ideas puede ser evaluado como parte de la participación en clase.
- Estas evaluaciones pueden:
  - Problematicar la teoría expuesta. Por ejemplo: ¿Podría haber una relación entre la teoría psicoanalítica y la gestalt?
  - Solicitar el análisis de situaciones de la vida real y cómo podrían ser abordadas desde los temas desarrollados en el curso. Por ejemplo: “En la actualidad hay un problema de violencia a la mujer, ¿en qué medida la lectura ayuda a explicar tal situación?, desde el ámbito de trabajo de un especialista en marketing, ¿de qué manera podemos ayudar
- Fomenta el uso de herramientas digitales de expresión escrita: mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>), padlet (<https://padlet.com/>), stormboard (<https://www.stormboard.com/>), etc.
- Recordar que la evaluación de un intercambio de ideas puede realizarse de modo individual como grupal.

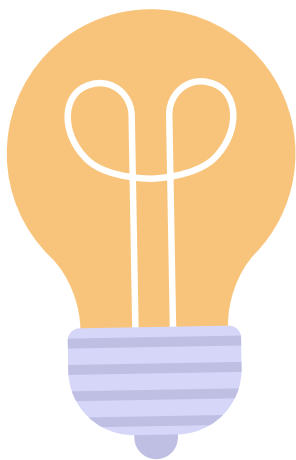




## EJEMPLO

**Prof. Oscar Hernández**

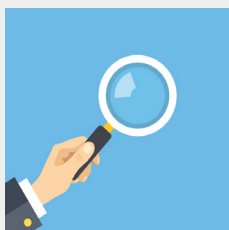
### **Curso: Teoría organizacional**



En el curso “Teoría organizacional” se solicita a los estudiantes revisar previamente lecturas que contribuirán a la participación en clase. Durante esta, se fomenta un diálogo y se invita a plantear ejemplos reales que se experimentan en las organizaciones y empresas. Los ejemplos son planteados utilizando la herramienta digital: stormboard (<https://www.stormboard.com>).

Adicionalmente, el docente plantea situaciones sobre problemáticas que suceden al interior de las organizaciones. Los estudiantes deben imaginarse ser gerentes de estas organizaciones y plantear soluciones aplicando los temas de la clase. Este tipo de actividad se dirige a que el estudiante exponga sus ideas y tome conciencia de que debe tomar decisiones en el ámbito profesional.

- Para ver otro ejemplo de cómo promover el diálogo, haz clic en el siguiente enlace:  
<https://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/2173.pdf>
- Para ver un ejemplo de cómo incentivar el intercambio de ideas de forma escrita, revisa el siguiente link:  
<https://youtu.be/BPawDO20Xxs?t=5>



### **Referencias**

- Marino, M. (2015). E-learning y Comunicación Oral y Escrita. Una perspectiva sobre el diseño, la implementación y el impacto académico en el contexto universitario. Enseñanza & Teaching. 10-33.



## INVESTIGACIÓN Y BÚSQUEDA ACTIVA

La investigación promueve en el estudiante obtener información de manera fidedigna e importante para comprender o aplicar el conocimiento. Es decir, el estudiante deberá seguir ciertas técnicas y herramientas que le permitirá construir sus propios conocimientos y experiencias sobre un tema específico.





## OBJETIVO DEL MATERIAL

Orientar y promover la habilidad de investigación o búsqueda activa mediante técnicas y herramientas en entornos online.



## ¿CUÁLES SON LOS BENEFICIOS?

- Aumenta la curiosidad, motivación y compromiso de sus propios aprendizajes.
- Fomenta la autonomía al tener la libertad de elegir.
- Desarrolla el pensamiento crítico cuando diferencia qué información aporta en su aprendizaje.
- Promueve la organización de la información según las diferentes metodologías seleccionadas.
- Desarrolla la comunicación escrita al comprender y producir contenidos teóricos como resultado de su propia investigación.
- Promueve las habilidades digitales mediante el uso de diversas herramientas para su investigación.

Para realizar la investigación, se propone las siguientes técnicas y herramientas:

### ● Búsqueda y recoger información

Buscadores académicos	Encuestas online
Cuando se necesita buscar información fidedigna sobre algún tema.	Cuando se necesita recopilar información de la muestra a investigar.
Herramientas: Centro de Información UPC Academia.edu Google académico Undata Scielo Redalyc Eric Model UN.	Herramientas: Googleform Wooclap.com Quizlet Mentimeter.





En esta actividad, también llamada como búsqueda activa, puede variar según herramientas o base de datos especializados y el tiempo asignado a la actividad.

## ● Organizar información y seleccionarla

Curación de contenidos	Metáforas
Quando se necesita curar información relevante e importante sobre el tema a investigar.	Quando queremos reemplazar el texto usando imágenes para facilitar la respuesta de los participantes.
Herramientas: <a href="https://list.ly/">https://list.ly/</a> <a href="https://contentgems.com/">https://contentgems.com/</a>	Herramientas: Programas de diseño y dibujo.

## ● Profundizar en poblaciones seleccionadas:

Etnografía digital	CATI
Permite mantener la interacción como si fuera un contexto real.	“Computer assisted telephone interviewing” cuando queremos conocer las características de una población se realiza encuestas especializadas vía telefónica.
Herramientas: Redes sociales Comunidades educativas pocket.com	Herramientas: SurveyCTO

## ● Aplicar instrumentos de evaluación

Focus o entrevistas virtuales	Comunidades virtuales
Quando se necesita realizar reuniones sincrónicas para tratar temas profundos.	Quando se necesita probar nuevas ideas para evaluar o cocrear.
Herramientas: Zoom.com Googlemeet Blackboard Streamyard	Herramientas: <a href="https://disqus.com/">https://disqus.com/</a> Blackboard Google groups Facebook group



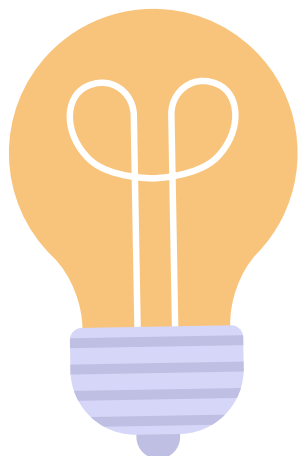




## ¿Cómo evaluar la actividad?

Se evalúa de manera formativa o sumativa y puede utilizar la siguiente rúbrica:

Rúbrica de evaluación de una investigación			
Indicadores	Excelente	Suficiente	Deficiente
Se ha redactado de forma clara y comprensible el objetivo o cuestión de investigación			
Se dispone de tiempo y recursos suficientes para esta investigación.			
La investigación generará nuevos datos o conocimiento.			
Se ha realizado un tratamiento de los datos que permiten ordenarlos para el análisis.			
Se han revisado los datos para depurar errores en la transcripción.			
Se identifica con claridad la fuente y procedencia de cada dato			
Se incorporan elementos gráficos para comunicar la investigación (gráficos, fotografías, esquemas, nubes de palabras...), identificados con número, título y fuente (elaboración propia u otra)			



## EJEMPLOS

- **Búsqueda información:**

<https://www.youtube.com/watch?v=MqSt-1Kih14>

- **Model UN:**

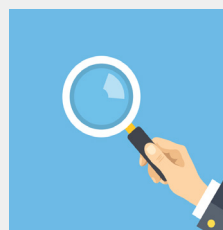
[https://www.youtube.com/watch?v=-rar1jl6Q6A&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=-rar1jl6Q6A&feature=emb_title)

- **Google form:**

[https://www.youtube.com/watch?v=73\\_QStDnL0g](https://www.youtube.com/watch?v=73_QStDnL0g)

## Referencias

- IPSOS (2020) Investigación a distancia “ The new normal”. En:  
[https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2020-04/ipsos-metodologias-no-presenciales\\_07abr20.pdf](https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2020-04/ipsos-metodologias-no-presenciales_07abr20.pdf)
- TEC de Monterrey. Aprendizaje basado en investigación. Enlace México: Dirección de investigación e Innovación Educativa. En:  
[http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo\\_academico/Metodo\\_Aprendizaje\\_Basado\\_en\\_Investigacion.pdf](http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/Metodo_Aprendizaje_Basado_en_Investigacion.pdf)
- Caro, M. (2018) Diez beneficios del aprendizaje basado en la investigación. En:  
<https://ideasqueinspiran.com/2018/04/26/diez-beneficios-del-aprendizaje-basado-la-investigacion/>
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey(2014) Ventajas del Aprendizaje Basado en Investigación. México: Vicerrectoría de normativa académica y asuntos estudiantiles. En:  
[http://sitios.itesm.mx/va/diie/tecnicasdidacticas/7\\_4.htm](http://sitios.itesm.mx/va/diie/tecnicasdidacticas/7_4.htm)





## JUEGO DE ROLES

Esta actividad permite a los estudiantes representar roles en el contexto de situaciones del mundo académico o profesional. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guión predeterminado, por lo que los estudiantes tienen la libertad para actuar y tomar decisiones acordes a cómo interpretan las creencias y actitudes del personaje que representan.





## ¿QUÉ APRENDIZAJES PROMUEVE EN LOS ESTUDIANTES?

- Exploración y comprensión de su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas.
- Desarrollo de relaciones interpersonales y habilidades de comunicación.
- Desarrollo de competencias profesionales y académicas propias de la carrera o especialidad.
- Aplicación del aprendizaje en situaciones de la vida profesional.



## ¿CÓMO APLICARLO EN LA CLASE VIRTUAL?

Para desarrollar esta actividad, sigue los pasos mencionados a continuación:

### Situación de roles creada por los estudiantes

#### 1. Presentación del tema

- Indica que la tarea consistirá en elaborar situaciones en las que se aplique los temas desarrollados en el curso
- Explica un ejemplo de situación real en la que se apliquen los temas vistos en clase. Ejemplo: Arquitecto y representante de empresa discuten sobre el uso de vidrio reciclado para la construcción de una tienda. En esta explicación de la situación, resalta los roles que asumen los personajes.





## 2. Organización para el juego:

- HFomenta la organización de equipos de 3 a 4 personas.
- Incentiva a los equipos a diseñar una situación que describa el contexto, los personajes y un diálogo en que se aplique los temas desarrollados en el curso
- Habilita las salas que ofrece collaborate para supervisar cómo organizan los equipos el juego de roles.



## 3. Desarrollo del juego:

- Motiva la participación de los equipos.
- Solicita a los estudiantes analizar las acciones y resultados que obtuvieron los personajes que representaban sus compañeros.
- Promueve una reflexión final entre lo que sucedió en el juego y la realidad profesional.

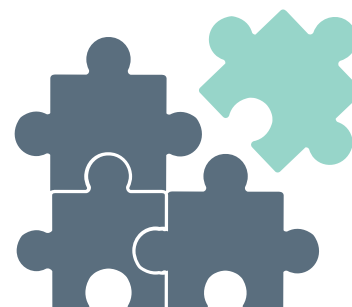


### Resolución de un problema a través del juego de roles

- Presenta las características de la situación en la cual se desenvolverá el juego (distinguiendo aquellas que los personajes pueden cambiar y aquellas que no), los recursos con los que contarán los actores y las reglas del juego.
- Organiza los equipos y concédeles un tiempo de preparación para planificar la escenificación de cómo resolver la situación o problema presentado inicialmente.
- Solicita la presentación de los equipos y brinda feedback.

### Juego de roles en video

- Explica el objetivo de esta actividad y comparte un documento en el que se indique qué se espera de las personas que asuman los roles.
- Los estudiantes que realicen la representación deben coordinar y filmar su video, para luego compartirlo con el docente y sus compañeros. En la sesión síncrona se puede analizar el video.





## ¿CÓMO EVALUAR LA ACTIVIDAD?

- Luego de presentar un tema y haberlo discutido con los estudiantes, puedes organizar este tipo de experiencia, de modo que se aprecie cómo utilizar lo aprendido en una situación real.
- Evalúa esta dinámica a través de una rúbrica que explicita las conductas esperadas de los personajes.
- Fomenta la participación de los observadores para brindar la retroalimentación.

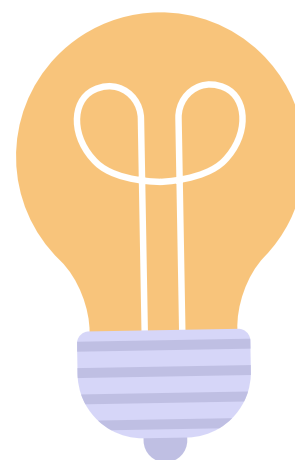
---

## EJEMPLO

**Prof. Mariana Vivanco**

**Curso: Sistemas informáticos**

- Antes de iniciar el juego de roles, se realiza una introducción sobre qué es una entrevista, qué tipos de preguntas existen y pautas para desarrollarla.
- Seguidamente, se explica que se desarrollará una situación de una organización que está pronta a implementar un nuevo sistema de información, por lo que los estudiantes asumirán dos roles de trabajadores de la organización: el analista y el usuario.
- Los estudiantes se organizan en parejas y preparan un guión para realizar la entrevista.
- Luego de realizar el juego de roles, los estudiantes analizan si el usuario ha llegado a transmitir al analista los reales requerimientos del nuevo sistema informático.
- Finalmente, la docente recalca que es necesario esforzarse por comprender bien las necesidades del usuario porque de no ser así, los proyectos podrían fracasar.



Para visualizar otro ejemplo, haz clic en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/li0ip5UuMlc?t=109>





## ORGANIZADORES DE GRÁFICOS: INFOGRAFÍAS, CUADRO COMPARATIVO, FODA

Consiste en elaborar organizadores gráficos que permitan afianzar el aprendizaje en entornos online. Además conocerás los pasos, actividades específicas y herramientas dónde podría aplicarlas.





## OBJETIVO DEL MATERIAL

Orientar y promover las habilidades de comunicación escrita, análisis y organización de la información utilizando organizadores gráficos y visuales en entornos online.



## ¿CUÁLES SON LOS BENEFICIOS?

- Promueve el trabajo colaborativo.
- Mejoran y promueven la creatividad y curiosidad.
- Desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior y análisis.
- Permite integrar nuevos conocimientos
- Retener y recordar nueva información.
- Presentar información o datos exactos de manera didáctica y objetiva.

## ¿CÓMO APLICARLO EN LA CLASE VIRTUAL?

### Pasos

- Recopila y selecciona los elementos e información a presentar.
- Crea un orden ya sea de jerarquía o comparativa de los elementos, considerando el objetivo principal.
- Haz el diseño considerando el orden creado incluyendo los datos y hechos.
- Construye la representación visual de la información según el objetivo puede ser un cuadro comparativo, FODA o infografía.







## Infografía

**Procesos:** sintetizar un procedimiento o pasos de una actividad.  
Ejemplos:

- Proceso de creación de un producto (Por ejemplo: cómo se cultiva el café que tomas).
- Proceso de elaboración de un plato (recetas paso a paso).
- Cronología en el tiempo de un suceso (línea de tiempo).
- Detallar diagramas de flujo o cuadros comparativos.



**Estadística:** demostrar cifras claras para que el público entienda lo más importante. Ejemplo:

- Presentar datos relevantes de estudios de mercado: Países compradores del café peruano.
- Resultados de encuestas
- Tendencias

**Geográfica:** destacar zonas geográficas o lugares turísticos.  
Ejemplo:

- Mapas y rutas para llegar a algún lugar (por ejemplo: mapa del metro)
- Mostrar el lugar de un accidente aéreo
- Ubicar geográficamente los lugares de un evento (por ejemplo: estadios del Mundial)





**Biográfica:** sintetizar la biografía de los personajes, y sus aspectos importantes para la humanidad. Ejemplo:

- Perfiles de personajes (Por ejemplo: vida y obra de Bill Gates)
- Hitos de un personaje (Por ejemplo: Trayectoria de Messi)
- Aniversario de algún suceso o personaje (50 años de Mafalda en 2014)



**Características:** Permite una representación visual y mostrar las partes o perfiles de un objeto. Ejemplo:

- Las partes de novedades de documento.
- Tipos de objetos o productos (Por ejemplo: variedades de las cervezas, cortes de carnes).
- Hacer Versus o cuadros comparativos de objetos o perfiles (Producto 1 Versus Producto 2).
- Describir el FODA de una persona, elemento u objeto.

---

## ¿Qué recursos puedo usar en modalidad individual o colaborativa?

- Genially
- Canva
- Creately
- draw.io/

## ¿Cómo evaluar la actividad?

- Estas actividades pueden ser sincrónica o asincrónica y se puede trabajar de manera individual o colaborativa.
- La evaluación de manera formativa y sumativa, utilizando la siguiente rúbrica.





Rúbrica de evaluación de organizadores			
Indicadores	Excelente	Suficiente	Deficiente
Identifica los elementos y características de manera clara y objetiva.			
Identifica el orden sea jerárquica, comparativa considerando el objetivo general.			
Demuestra de manera esquemática la información.			
Cumple con las reglas ortografía, gramática y presentación ordenada.			
Contiene elementos gráficos y visuales que dan soporte a la información brindada.			

## EJEMPLO

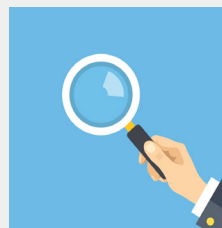
- <http://www.infografikacomunicacion.es/infografias-empresa/empresas/116-cervecera>
- <https://larepublica.pe/economia/1453914-situacion-actual-cafe-infografia/>
- <https://www.r2docuo.com/es/9-diferencias-entre-gestion-documental-y-almacenamiento-de-archivos>
- <https://ticsyformacion.com/2014/11/13/como-emprendio-bill-gates-infografia-infographic-entrepreneurship/>





## Referencias

- Romero, D. (2019) ¿Qué es una infografía y para qué sirve? En:  
<https://www.wearecontent.com/blog/marketing-de-contenidos/que-es-una-infografia-y-para-que-sirve>
- OCCMUNDIAL. (2019) ¿Qué es un análisis FODA y cómo se hace? En:  
<https://www.occ.com.mx/blog/que-es-un-analisis-foda-y-como-se-hace/>





## PROYECTO COLABORATIVO VIRTUAL

Actividad que se desarrolla de forma colaborativa y que enfrenta a los estudiantes a situaciones problemáticas (simulaciones de la vida real). El objetivo de los estudiantes es plantear propuestas, tales como planteamientos de productos o servicios.





## ¿QUÉ APRENDIZAJES PROMUEVE EN LOS ESTUDIANTES?

- Planificación del trabajo en equipo para el logro de objetivos.
- Desarrollo de habilidades sociales para llevar a cabo un trabajo en equipo (escuchar y emitir puntos de vista).
- Diseño de soluciones y generación de ideas innovadoras.
- Aplicación de los aprendizajes en un proyecto real.



## ¿CÓMO APLICARLO EN LA CLASE VIRTUAL?

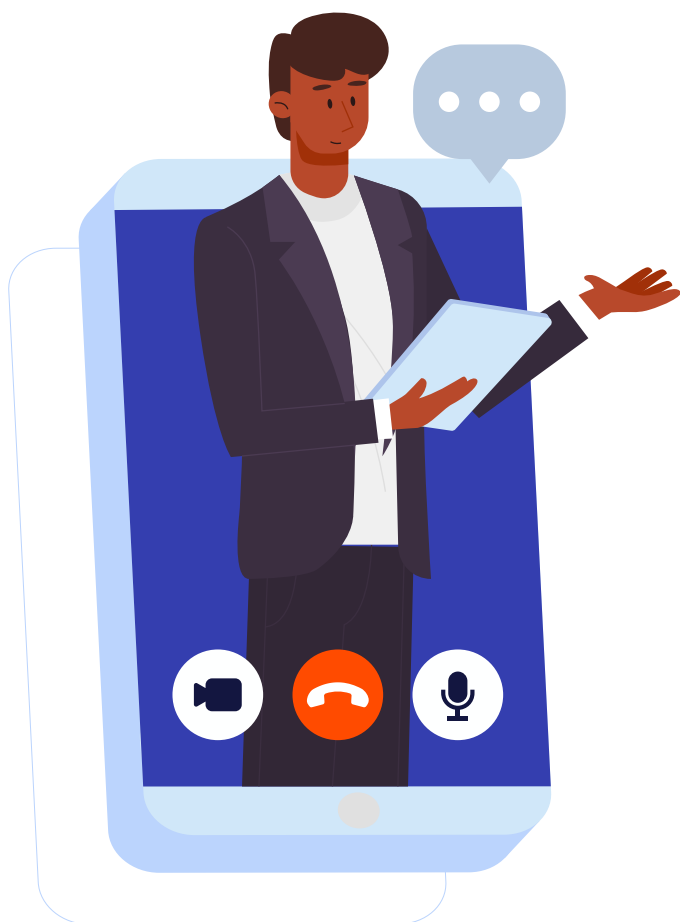
### Proyecto dirigido a plantear un producto

#### 1. Presentación de tema y organización de equipos

- Presenta los temas a desarrollar o las necesidades a solucionar. Pueden ser necesidades en el ámbito tecnológico, ambiental, biomédico, deportivo, social, entre otros.
- Formula preguntas para que los estudiantes indaguen sobre el tema e invítales a seleccionar un tema que les interese.
- Fomenta la organización de equipos.
- Acuerda los medios de comunicación (mensajería, foros, etc.) y los medios para la publicación de avances del proyecto (google drive, onedrive, etc.)

#### 2. Investigación sobre el tema

- Solicita a los estudiantes recoger información para conocer las necesidades sobre el tema y cómo resolver la problemática.
- Organiza reuniones en collaborate para exponer los hallazgos.





### 3. Definición de objetivos y plan de trabajo:

- Solicita a los equipos la definición de objetivos y el plan de trabajo para crear un producto que ayude a cubrir las necesidades identificadas, teniendo en cuenta los temas del curso, los recursos y los tiempos.

### 4. Planteamiento del producto:

- Motiva a los estudiantes a plantear el producto que pretende satisfacer las necesidades identificadas.
- Pide a los equipos elaborar un prototipo del producto (representación gráfica o física que puede realizarse con diversas cosas, desde papel, cartón hasta materiales especializados). Algunos ejemplos son: sistema de protección para escaparates, afiche de publicidad para pintura que combate bacterias.
- Monitorea y brinda retroalimentación al proyecto.
- Ofrece la oportunidad a los equipos de contactarse con expertos en el tema, usando el collaborate u otro canal.



### 5. Presentación y evaluación de resultados

- Organiza la presentación de proyectos de los equipos.
- Promueve la autoevaluación y la evaluación entre pares.



#### Proyecto dirigido a plantear un servicio

- Sigue los mismos pasos que un proyecto dirigido a plantear un producto, con una diferencia en el punto 4. El servicio planteado por los estudiantes tiene que especificar qué acciones permite hacer a las personas y de qué modo éstas satisfacen las necesidades identificadas. Ejemplo: aplicación virtual para atender consultas jurídicas, página web para atender problemas respecto al clima laboral.





## ¿CÓMO EVALUAR LA ACTIVIDAD?

- Realiza una evaluación continua del proyecto, de modo que los estudiantes cuenten con retroalimentación oportuna.
- Emplea rúbricas de evaluación.
- Además de las videoconferencias para la presentación de avances, se puede solicitar a los estudiantes elaborar un video de su proyecto y compartirlo en un grupo cerrado. Todos tienen la oportunidad de ver el video y de realizar comentarios.
- Conformar un jurado evaluador que integre a especialistas en el tema.







## EJEMPLO

**Prof. Claudia Moreno**

### **Curso: Derecho de familia**

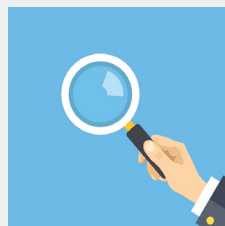
- En el curso se organizaron equipos de 4 personas y seleccionaron una temática.
- Se motivó a que la temática seleccionada (por ejemplo, violencia a la mujer en la familia) se pueda aterrizar en un caso y contexto específico de su interés (ejemplo: violencia a la mujer en la familia en tiempos de cuarentena).
- Después, los equipos investigaron sobre el tema, definieron sus objetivos y el plan de trabajo, teniendo la asesoría del docente.
- Todos los equipos realizaron presentaciones parciales del trabajo, aplicando los temas que se desarrollaban en el curso. Al realizar estas presentaciones tenían retroalimentación no solo del docente, sino de sus otros compañeros de clase.
- En ocasiones se solicitó a los equipos realizar un video grabando su exposición.
- Se coordinó reuniones con expertos en el tema elegido para que orienten a los equipos que trabajaban sus proyectos.
- Se realizó una exposición final de los proyectos, contando con un jurado especializado en los diversos temas elegidos. Uno de los proyectos fue: chatboot jurídico virtual para atender a mujeres violentadas.

Para ver otros ejemplos, haz clic en el siguiente enlace:

<https://url2.cl/kHeHB>

### **Referencias**

- Díaz-Barriga, F. (2015). Estrategias para el desarrollo de competencias en educación superior. En: Carrillo, Gabriela (Ed.). I Encuentro Internacional Universitario. El currículo por competencias en la educación superior. Ponencias y debate. Lima, PUCP.





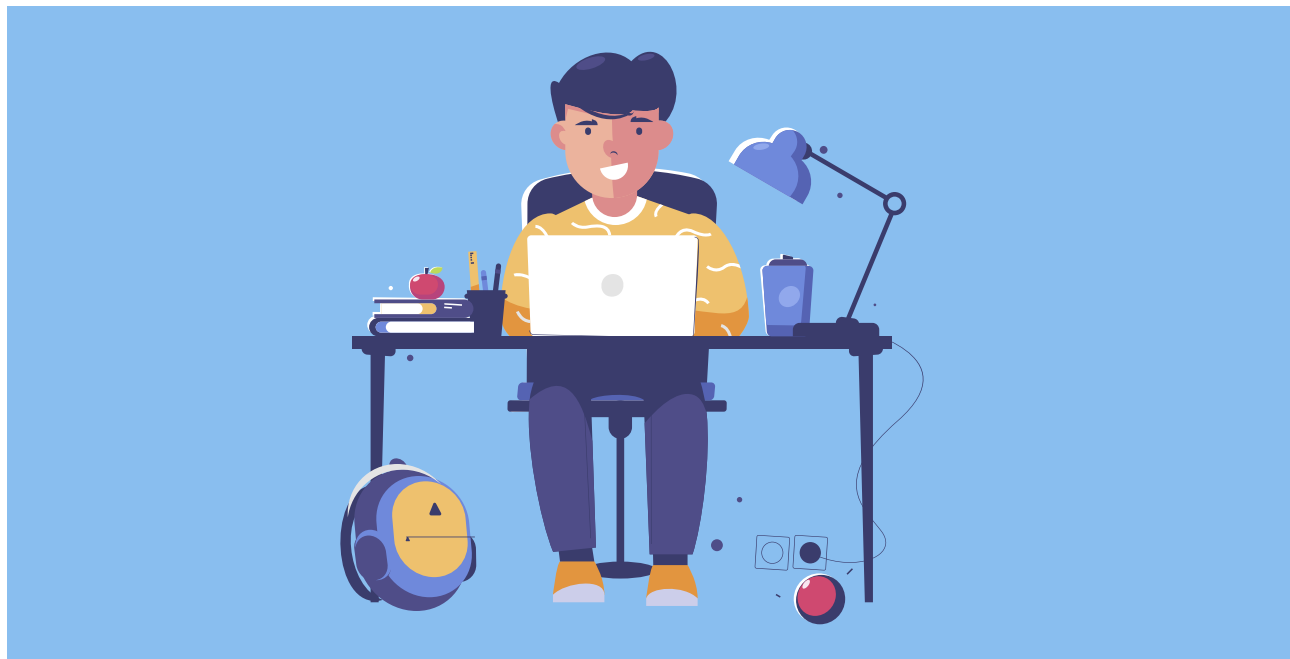
## RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS NUMÉRICOS

Las actividades se proponen pensando en distribuir el total de horas de clase semanales en diferentes momentos (sincrónicos y asincrónicos) en los que el estudiante interactúe con materiales y actividades de manera autónoma, mediados por el docente, y momentos en los que, se realice una conexión en videoconferencia para profundizar sobre el tema.





## PROPUESTA 1: RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS NUMÉRICOS UTILIZANDO BLACKBOARD COLLABORATE Y THAT QUIZ



### OBJETIVO DEL MATERIAL

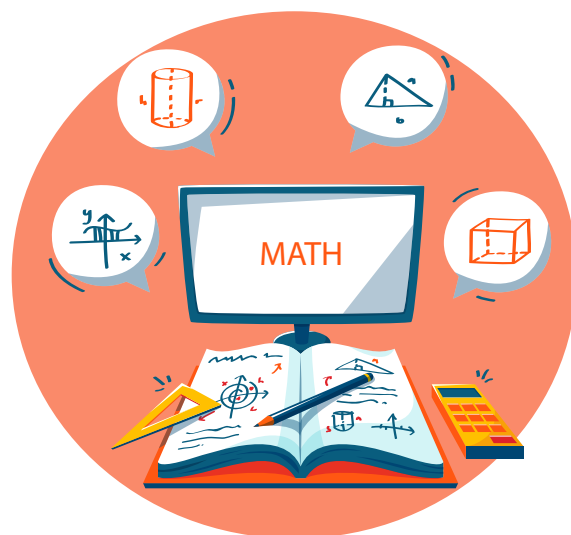
Ejercitarse en la resolución correcta de ejercicios relacionados con diversos temas matemáticos que pueda proponer el docente como parte de su curso.

### DESCRIPCIÓN

La actividad presenta momentos de desarrollo de contenido teórico acompañado de actividades de refuerzo a través de una herramienta de uso gratuito, los cuales se retoman en un encuentro sincrónico con el docente, para obtener evidencias del aprendizaje logrado por los estudiantes.

### BENEFICIOS

Principalmente, las actividades están orientadas a trabajar habilidades de reflexión y análisis, contribuyendo al desarrollo de la competencia de Razonamiento cuantitativo.





## INDICACIONES

### MOMENTO 1 :

- El docente desarrolla la clase teórica de manera sincrónica a través de la Videoconferencia Blackboard Collaborate, en la que presenta el tema y su contenido.
- A través de ejercicios tipo, propicia la puesta en práctica de lo aprendido, brindando retroalimentación a los estudiantes según su desempeño.
- Se asigna como tarea la resolución de ejercicios presentados en una herramienta externa de uso gratuito.



### MOMENTO 2:

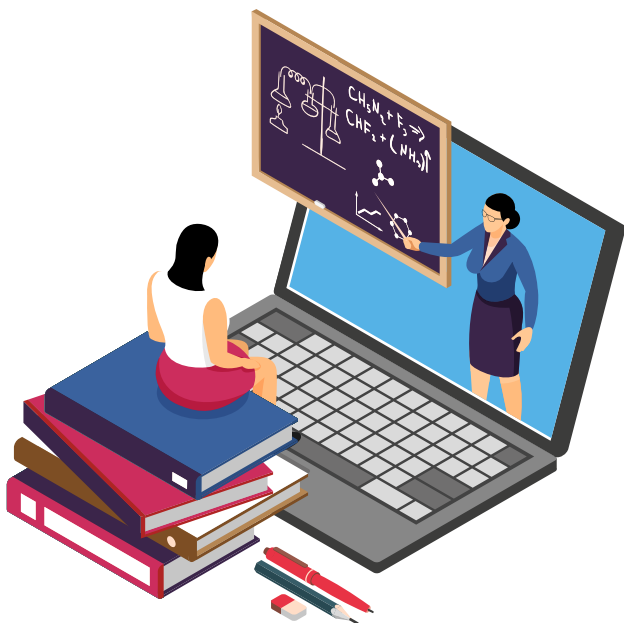
- El docente crea una actividad fuera del Aula virtual para reforzar los puntos aprendidos, utilizando la herramienta de uso gratuito That Quiz. A continuación se muestran los pasos:
  1. Ingresa al siguiente enlace: <https://www.thatquiz.org/es/>
  2. Regístrate para poder aprovechar mejor las posibilidades de esta herramienta.
  3. Crea una clase, ingresando los nombres y apellidos de los estudiantes.
  4. Crea un examen eligiendo de una categoría ya existente (aritmética, algebra, etc.) y haz clic en Asignar. También puedes crear tu propio examen y preguntas.
  5. Brinda a los estudiantes el código del examen que se muestra en la primera columna, antes del nombre y pídeles que lo ingresen debajo de Exámenes asignados en la página de [www.thatquiz.org](http://www.thatquiz.org).
  6. Después de que los estudiantes realicen el examen, haz clic en Ver notas, para visualizar los resultados.





## MOMENTO 3:

- En la siguiente sesión online sincrónica en Collaborate, brinda el feedback a los estudiantes, en base a los resultados observados.
- El docente comparte con los estudiantes la pizarra digital y se asegura que la configuración permita que ellos puedan participar demostrando los procedimientos que siguen en la resolución de algunos ejercicios más representativos del tema de la clase.



## EVALUACIÓN

La evaluación se puede realizar integrando el desempeño observado en los ejercicios de la aplicación gratuita y el desempeño que muestran en la tercera sesión online.

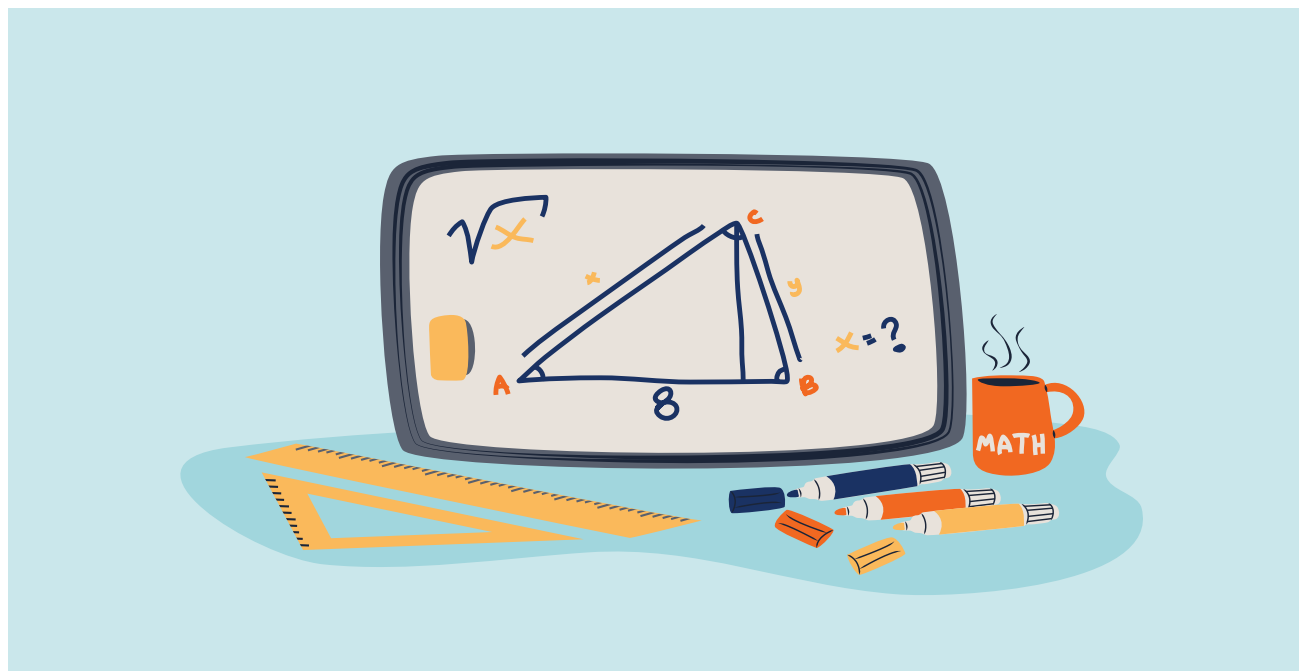
## ENLACES DE CONSULTA

- Thatquiz para aprender Matemática  
<https://www.youtube.com/watch?v=jX1a5D14ILM>
- Cómo crear una sesión en blackboard Collaborate  
<https://youtu.be/NQtqcpHV5ZA>  
<https://youtu.be/2VqnYZBqw3A>
- Opciones de la videoconferencia Blackboard Collaborate  
<https://youtu.be/yUwvE2GOyjM>





## RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS NUMÉRICOS UTILIZANDO SCREECAST O MATIC, BLACKBOARD COLLABORATE Y THAT QUIZ, CON EL MODELO DE AULA INVERTIDA



### OBJETIVO DEL MATERIAL

Ejercitarse en la resolución correcta de ejercicios relacionados con diversos temas matemáticos que pueda proponer el docente como parte de su curso.

### DESCRIPCIÓN

La actividad presenta momentos de aprendizaje autónomo del contenido teórico, con posterior puesta en práctica con acompañamiento del docente en sesión de videoconferencia. Finalmente, se asignan actividades de refuerzo y se plantea como posibilidad la aplicación de un cuestionario online.

### BENEFICIOS

Principalmente, las actividades están orientadas a trabajar habilidades de reflexión y análisis, contribuyendo al desarrollo de la competencia de Razonamiento cuantitativo.





## INDICACIONES

### ANTES DE INICIAR LA CLASE:

- Graba la explicación del ppt que contiene la información teórica (puedes hacerlo utilizando la aplicación Screencast o Matic).

1. Ingresa a <https://screencast-o-matic.com> para registrarte.
2. Prepara el archivo ppt de la clase y tenlo listo para poder iniciar la grabación.
3. Haz clic en la cámara que se observa en la parte superior derecha (botón “Launch recorder”) y te dirigirá a descargar el grabador de video.
4. Luego de que se haya descargado el programa, con el botón derecho del mouse en la opción “ejecutar”. Al finalizar este paso estará listo el programa para ser utilizado.
5. Verás que la pantalla tendrá un borde de líneas interrumpidas que marca el espacio de grabación.
6. A su vez, aparece un menú de opciones, de los cuales puedes elegir si grabar pantalla, grabar cámara web o ambos. Elegimos en este caso “grabar la pantalla”. Asimismo se muestran otras opciones que podemos modificar de acuerdo a nuestra necesidad.
7. Presenta en pantalla el archivo ppt abierto con la información lista para iniciar la grabación y da clic en el botón rojo para iniciar la grabación.
8. En este momento inicia la grabación, en la que podrás ir explicando el contenido de cada pantalla, al concluir haz clic en el botón “Hecho” y en la opción “Guardar”.
9. Se generará un archivo MP4, una vez que hayas concluido la grabación .



- Sube el video al aula virtual para ser revisado por los estudiantes.
- Se indica la revisión del contenido teórico grabado.





## DURANTE LA CLASE:

- A partir del estudio del material teórico, los estudiantes participarán en esta clase utilizando la videoconferencia de Blackboard collaborate. A través de la pizarra digital se pondrá en práctica de la teoría aprendida para completar el proceso de aprendizaje.
- Si se ha activado la posibilidad de que los estudiantes puedan editar la pantalla, se podrá proponer que desarrollen aleatoriamente algunos ejercicios propuestos, para verificar lo aprendido.

## DESPUÉS DE LA CLASE:

- Utiliza la herramienta That quiz para asignar ejercicios de repaso a los estudiantes, siguiendo los mismos pasos que se mostraron en la propuesta de actividad anterior.

1. Ingresa al siguiente enlace: <https://www.thatquiz.org/es/>
2. Regístrate para poder aprovechar mejor las posibilidades de esta herramienta.
3. Crea una clase, ingresando los nombres y apellidos de los estudiantes.
4. Crea un examen eligiendo de una categoría ya existente (aritmética, álgebra, etc.) y haz clic en Asignar. También puedes crear tu propio examen y preguntas.
5. Brinda a los estudiantes el código del examen que se muestra en la primera columna, antes del nombre y pídeles que lo ingresen debajo de Exámenes asignados en la página de [www.thatquiz.org](http://www.thatquiz.org).
6. Después de que los estudiantes realicen el examen, haz clic en Ver notas, para visualizar los resultados.



## EVALUACIÓN

La evaluación de este ejercicio puede realizarse a partir de los resultados obtenidos en la aplicación Thatquiz.

Otra posibilidad es plantear un cuestionario en el aula virtual, monitoreado con el software de reconocimiento facial y supervisión en exámenes Sumadi Proctor.





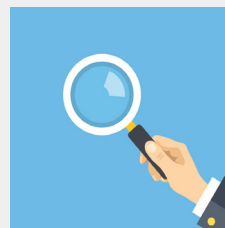


## ENLACES DE CONSULTA

- Cómo grabar una presentación de power point con Screencast o matic  
<https://youtu.be/LqG6NQC8PM>
- Thatquiz para aprender Matemática  
<https://www.youtube.com/watch?v=jX1a5D14ILM>
- Cómo crear una sesión en blackboard Collaborate:  
<https://youtu.be/NQtqcpHV5ZA>  
<https://youtu.be/2VqnYZBqw3A>
- Opciones de la videoconferencia Blackboard Collaborate  
<https://youtu.be/yUwvE2GOyjM>

### Referencias:

- Daniel Ajanel (2018) Thatquiz para aprender Matemática [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jX1a5D14ILM>
- Fredji – Happy life. Tics y Math (2018). Top 5 aplicaciones para enseñar Matemática [archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/jX1a5D14ILM>
- Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Innovación Educativa (2020) Opciones de la videoconferencia de Blackboard collaborate [archivo de video] Recuperado de <https://youtu.be/yUwvE2GOyjM>
- Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Innovación Educativa (2020) Cómo crear una sesión en Collaborate ultra [archivo de video] Recuperado de <https://youtu.be/NQtqcpHV5ZA>
- Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Innovación Educativa (2018) Cómo hacer una clase online en Collaborate ultra. [archivo de video] Recuperado de <https://youtu.be/2VqnYZBqw3A>





## DINÁMICAS ROMPEHIELO O DE ANIMACIÓN

### ¿DE QUÉ TRATA LA ACTIVIDAD?

Son actividades lúdicas y participativas que se usan para lograr un clima de confianza entre los mismos estudiantes y el docente. Se usan, generalmente, al inicio de la clase.





## ¿QUÉ VENTAJAS TIENE?

- Ayuda al grupo a conocerse mejor y estar preparados para otras actividades colaborativas.
- Relacionarse con el tema. Una dinámica puede servir como una introducción al contenido que se tratará en la sesión.
- Para distender preocupaciones o dar más energía.
- El docente podrá conocer más a su grupo y sus características.



## ¿CÓMO SE APLICA EN EL FORMATO ONLINE?

Aquí compartimos algunas dinámicas que pueden aplicarse durante una sesión sincrónica:

### 1. MONEDAS QUE CUENTAN HISTORIAS

Cada estudiante lleva una moneda. Una vez estés en la reunión se les indica que identifiquen el año en la cual fue expedida la moneda y recuerden algo importante o significativo que sucedió ese año y lo compartan al grupo.



### 2. ADIVINA LA PELÍCULA

Divide a las estudiantes en 2 o 3 equipos, uno de los equipos deberá enviar un mensaje con el nombre de una película a un jugador del equipo contrario. Ese jugador deberá actuar para que sus compañeros adivinen la película que está interpretando.

### 3. HISTORIAS A TRAVÉS DE OBJETOS

Pídeles que tomen un objeto que esté cerca a cada uno de ellos o que considere tiene valor para ellos, luego pide a cada persona que cuenten la historia de su objeto.





## 4. LO QUE NUNCA HE HECHO

Pídeles que piensen en una situación o experiencia que “Nunca han hecho”. Una vez lo tengan en su mente, solicita a una persona que lo comparta. Los demás integrantes del equipo lo escuchan y si ellos lo han hecho ganan un punto. El ganador de la partida es la persona que más puntos obtiene.



## 6. TRES PALABRAS

El reto es escribir conjuntamente una historia de 150 palabras. En la ventana del chat o archivo, cada estudiante en su turno podrá escribir únicamente 3 palabras, e inmediatamente la siguiente persona tendrá la oportunidad de escribir 3 nuevas palabras para continuar de manera lógica la historia. Al final del ejercicio, juntos leen la historia resultante y publicarlo como un archivo de audio o un video. Resulta interesante retar al equipo a hacerlo más rápido cada vez.



## 5. EXTRATERRESTRES

Pide al grupo imaginar que “los extraterrestres han aterrizado en la Tierra y quieren aprender sobre ti”. Las personas pondrán en un Powerpoint 5 símbolos o imágenes (no explícitas) para describir y comunicar sus hobbies, intereses, datos curiosos.



## 7. SEIS GRADOS DE SEPARACIÓN

Pide a cada participante que descubra cómo está vinculado a otros a través de las relaciones o algún tipo de conexión existentes con otras personas. La clave es no superar una lista de 6 personas. Ejemplo: Yo – Juan – Oliverio – Sonia – Patricia- Carlos- María con una explicación corta del tipo de conexiones. Para encontrar las respuestas, los participantes tienen que interactuar y hacerse muchas preguntas entre ellos.





## 8. ANALOGÍAS

Publica dos sustantivos que no tengan relación por ejemplo: Camisa y Hoja. Pide a los participantes que escriban en el chat tantas similitudes o conexiones entre los sustantivos como sea posible. Anima a los participantes a ser concretos (ambos elementos incluyen una a, o provienen de una planta).



## 9. MASCOTAS DIVERTIDAS

Las mascotas han invadido nuestros hogares, así que puedes trabajar con este hecho para realizar un bello ejercicio para profundizar el conocimiento de los miembros del equipo.

## 10. SIGUE EL RITMO

El líder de la sesión empieza haciendo un ritmo de 3 golpes en su mesa o dispositivo, luego otra persona le agrega 3 golpes más haciendo ahora un ritmo de 6 y así sucesivamente haciendo cada vez más difícil con el objetivo de recordar todo el ritmo.



## ¿QUÉ HERRAMIENTAS VIRTUALES SE PUEDE USAR?

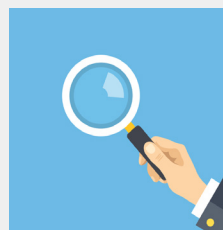
- Conferencias de Blackboard, Teams o cualquier plataforma de videoconferencia
- Online Stopwatch (cronómetros divertidos) <https://www.online-stopwatch.com/classroom-timers/>
- Fluky (sorteos en ruleta online) <https://www.fluky.io/>
- Échalo a la suerte (sorteos, asociar elementos) <https://echaloasuerte.com/>
- Jeopardylabs (creación de juego de preguntas y respuestas) <https://jeopardylabs.com/>
- Otros dependiendo de la actividad





## Referencias:

- Fundesyram. (2010). Dinámicas para crear un ambiente agradable y seguro en el grupo. San Salvador: Impresiones Fundesyram. Recuperado de <http://apasdown.org/docs/DINAMICAS-P-CREAR-AMBIENTE-AGRADABLE-Y-SEGURO.pdf>
- Sánchez, F. (2020). 20 rompehielos para usar en tus sesiones de teletrabajo o en home office. Openmind Consulting&Design. Recuperado de <https://openmind-global.com/20-rompehielos-para-usar-en-tus-sesiones-de-teletrabajo>





## TÉCNICA DEL ROMPECABEZAS

### OBJETIVO DEL MATERIAL

A través de este material, se brinda algunas opciones para el trabajo de la técnica del rompecabezas en una sesión online, haciendo uso de herramientas del aula virtual y herramientas externas.

### DESCRIPCIÓN

La técnica del rompecabezas o jigsaw consiste en organizar el aula en grupos pequeños, generando vínculos de cooperación, ya que los estudiantes deben investigar un tema asignado y hacerse expertos en él para luego presentar sus resultados a todo el grupo (previamente a ello, los "expertos" de cada grupo se reúnen para recibir retroalimentación de sus pares). La idea es que cada pieza del rompecabezas es importante para armar todo el conocimiento adquirido, ya que todos los temas asignados a cada grupo, conforman un gran tema general.

Al dividir los temas en varias partes, a fin que cada alumno investigue sobre uno de ellos, en cada grupo habrá un experto de cierto tema por lo que luego se podrá generar intercambio y debates entre equipos.





## BENEFICIOS

Los beneficios del uso de esta técnica se asocian con el desarrollo de competencias como la comunicación oral y escrita, el manejo de información, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Así mismo, favorece el desarrollo de habilidades colaborativas. Esto se hace evidente en el hecho que todo el equipo trabaja para una meta común.

Al dar responsabilidades a los estudiantes sobre el trabajo en conjunto y depositar altas expectativas en ellos, como pieza importante para el aprendizaje, el compromiso va en aumento.

## HABILIDADES COMUNICATIVAS

A nivel de las habilidades comunicativas, la interacción en el grupo propicia el intercambio y enriquecimiento mutuo, no solo a nivel de conceptos sino con especial énfasis en la empatía, ya que se valora a cada miembro del equipo como elemento importante para alcanzar el objetivo común.

Con respecto a la comunicación escrita, la actividad podría incluir elaborar algún resumen sobre el tema que cada alumno debe investigar, por lo que propiciaría el refuerzo de habilidades de selección de información, análisis y redacción de textos.



## MANEJO DE LA INFORMACIÓN

Con respecto a esta competencia, el alumno debe seleccionar la información de manera pertinente y organizarla para luego presentarla, tanto en el grupo de expertos de su mismo tema como en su grupo original.

## PENSAMIENTO CRÍTICO

En este punto, el estudiante, analiza la información y genera inferencias válidas para consolidar en un texto sus ideas (resumen de la información o informe).







## APLICACIÓN EN LA CLASE VIRTUAL

Para el uso de la técnica del rompecabezas en una sesión online se sugiere:

### USO DE SALAS DE GRUPO O BREAKOUT ROOMS (INVESTIGACIÓN ÁGIL)

1. Plantear el tema a investigar en la sala general a través de preguntas que generen interés o curiosidad y que permitan que los estudiantes lo descubran.
2. Agrupar a los alumnos en las salas o breakout rooms a fin que coordinen sus actividades en el proceso de investigación.
3. Brindar un tiempo de 10 minutos para el intercambio o discusión (grupal) y 25 minutos o más para realizar una investigación breve y consolidar la información recopilada (individual).
4. Retornar a la sala común para comentar acerca del proceso: ¿cómo lo vivieron? ¿pudieron llegar a su objetivo? Solicitar los comentarios por grupo.
5. Volver a reagrupar a los equipos en “expertos temáticos” a fin que compartan, se retroalimenten mutuamente y afinen sus investigaciones.
6. Regresar a la sala común a exponer sus hallazgos sobre el tema general, solicitar la participación de un representante por equipo para la exposición final.
7. Retroalimentar a los estudiantes sobre todo el proceso.



### USO DE ESPACIOS DE TRABAJO COLABORATIVO: ONE DRIVE, GOOGLE DRIVE (INVESTIGACIÓN ÁGIL Y PROFUNDA)

1. Plantear a los alumnos el tema a investigar, recoger sus inquietudes de forma breve.
2. Indicar que se trabajará de manera colaborativa a través del One drive o Google Drive. Los alumnos deben crear sus grupos y coordinar entre ellos. Deben incluir al docente en cada uno de los grupos.



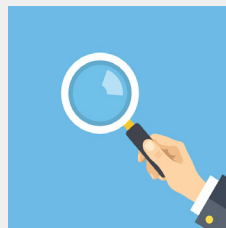


3. Agrupar a los alumnos en las salas a fin que coordinen sus actividades previas al proceso de investigación (15 min).
4. Para una investigación breve o ágil se puede brindar 35 minutos de trabajo individual y colaborativo.
5. Agrupar a los alumnos en salas de “expertos” para que se retroalimenten y puedan mejorar sus trabajos.
6. Presentar los hallazgos en sala general.



## **Nota:**

Para una investigación más profunda, la técnica se puede trabajar a lo largo de 2 o 3 sesiones. Se puede subir los trabajos a través de la herramienta Tarea.



## **USO DEL FORO DE DISCUSIÓN EN AULA VIRTUAL**

1. Plantear el tema a investigar y recoger las inquietudes de los estudiantes.
2. Formar los grupos de trabajo y agruparlos en salas o breakout rooms para coordinación.
3. Para una investigación ágil, brindar un tiempo de 35 minutos de trabajo individual y colaborativo.
4. Para una investigación más profunda, se puede trabajar a lo largo de 2 sesiones.
5. Generar un foro por cada grupo de “expertos” donde los alumnos puedan intercambiar la información recopilada y sus comentarios (aprendizaje colaborativo).
6. El docente puede retroalimentar también a través del foro.
7. Ya en sala principal, los estudiantes deben presentar sus hallazgos por grupo.
8. Se recogen las apreciaciones del grupo sobre la actividad y el docente brinda una retroalimentación general.





## EVALUACIÓN

- Este tipo de actividad se puede evaluar de forma individual y grupal a través de la herramienta Tarea, donde cada grupo puede colocar sus hallazgos.
- También se puede evaluar a través de las participaciones en el foro de discusión.
- En este caso se puede incorporar una rúbrica de autoevaluación y coevaluación en la que cada alumno pueda evaluar y calificar su trabajo como el de su equipo.

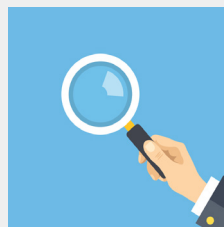


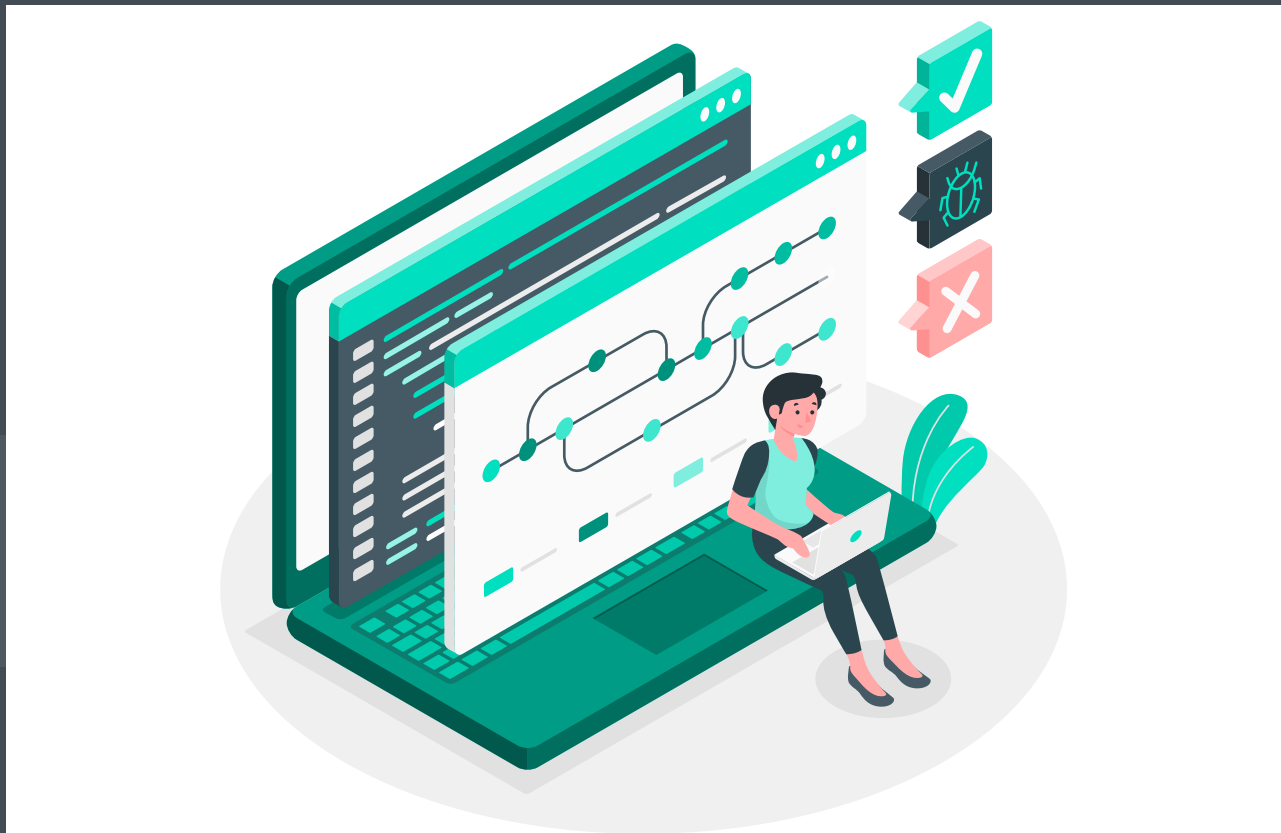
## EJEMPLOS Y RECURSOS ADICIONALES

- Técnica del rompecabezas: <https://www.youtube.com/watch?v=qMtoG-U2ZDk>
- Puzzle de Aronson: Planteamiento básico: [https://www.youtube.com/watch?v=3zmO2RSd\\_88](https://www.youtube.com/watch?v=3zmO2RSd_88)

### Referencias:

- Aronson, E. & Patnoe, S. (1997). The jigsaw classroom: Building cooperation in the classroom (2nd ed.). New York: Addison Wesley Longman. Adaptado por "Red Maestros de Maestros". Consultado el 2 de Junio de 2020 de <https://sites.educ.ualberta.ca/staff/ldelia/Tecnica-Rompecabezas.pdf>
- Taiba, J. (2019). La técnica del rompecabezas. Consultado el 3 de Junio de 2020 de <https://escuelainclusiva.cl/la-tecnica-del-rompecabezas/>





## USO DE SOFTWARE O LABORATORIOS VIRTUALES

### OBJETIVO DEL MATERIAL

Orientar las actividades que utilizan software en entornos online para el desarrollo de la creatividad y resolución de problemas.

### ¿DE QUÉ TRATA LA ACTIVIDAD?

Consiste en realizar actividades utilizando software en entornos online. Para ello, es necesario conocer los procesos y funcionamiento de software para el desarrollo de la actividad.

Al dividir los temas en varias partes, a fin que cada alumno investigue sobre uno de ellos, en cada grupo habrá un experto de cierto tema por lo que luego se podrá generar intercambio y debates entre equipos.





## ¿QUÉ APRENDIZAJES PROMUEVE EN LOS ESTUDIANTES?

- Promueve la autonomía y resolución de problemas.
- Desarrolla el análisis y razonamiento lógico.
- Permite el trabajo colaborativo.
- Fomenta la experimentación e investigación en las nuevas prácticas.
- Permite el desarrollo creativo al encontrar nuevas maneras para encontrar soluciones.
- Desarrolla habilidades digitales.



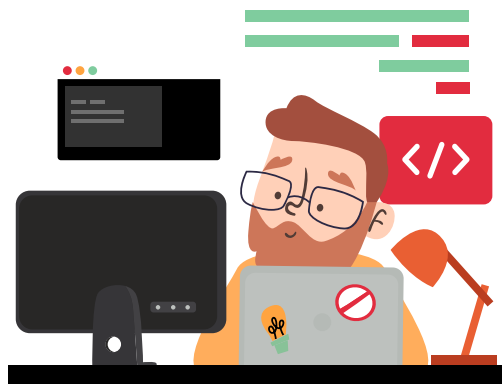
## ¿CÓMO APLICARLO EN LA CLASE VIRTUAL?

### PASOS:

- Identificar el objetivo de la actividad o ejercicio.
- Elegir el tipo de software a utilizar para resolver el problema.
- Descargar el software en la computadora.
- En el caso de un laboratorio virtual: contar con el kit de dispositivos o herramientas de experimentación. Se sugiere integrarse a una comunidad virtual referente a la actividad a desarrollar.
- Seguir las indicaciones que responda a la resolución del problema.

### ACTIVIDADES:

- Recolección y medición de datos  
Herramientas: Excel, Power BI y Minitab.
- Simulación de experimentos  
Herramientas: Phet.





- Resoluciones matemáticos y físicos  
Herramientas: Mapletsoft, Symbolab y Matchway, Phothomath, Calcme.
- Programación  
Herramientas: RStudio, Python y Matlab .
- Estudios científicos en salud, biología, sociología, mercados etc.  
Herramientas: Minitab y RCommander .



## EVALUACIÓN

- Estas actividades pueden ser sincrónica o asincrónica y se puede trabajar de manera individual o colaborativa (considerando el software en estudio).
- La evaluación de manera formativa y sumativa, utilizando la siguiente rúbrica.

Rúbrica de evaluación			
Indicadores	Excelente	Suficiente	Deficiente
Identificar el objetivo de la actividad o ejercicio.			
Elige el tipo de software a utilizar para resolver el problema.			
Utiliza el software y si fuera necesario, los recursos en su aplicación.			
Diseña los pasos de solución.			
Resuelve el problema y comparte.			





## EJEMPLOS Y RECURSOS ADICIONALES

- Simulaciones:

[https://phet.colorado.edu/es\\_PE/simulations](https://phet.colorado.edu/es_PE/simulations)

[https://www.youtube.com/watch?v=AxOS6G9\\_oGk](https://www.youtube.com/watch?v=AxOS6G9_oGk)

- Resolver problemas matemáticos:

<https://calcme.com/a>

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Cb.maths&hl=es\\_419](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Cb.maths&hl=es_419)

- Programación:

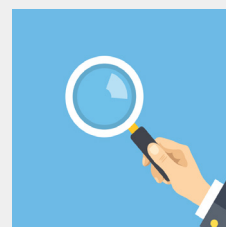
<https://www.youtube.com/watch?v=DAdRO6ByBoU>

- Estudios científicos:

<https://www.youtube.com/watch?v=hSrReBv7PWg>

### Referencias:

- Maurel, Dalfaro y Soria. (2014) El laboratorio virtual: una herramienta para afrontar el desgranamiento. República Argentina, Resistencia: Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. En: [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:agU1GYSHk7UJ:scholar.google.com/&hl=es&as\\_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:agU1GYSHk7UJ:scholar.google.com/&hl=es&as_sdt=0,5)



- APRENDER CONECTADOS (2019) Guía didáctica: ExperimentTIC. Argentina: Enlace de Ministerio de Educación de la Nación. En: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006107.pdf>

Olle, J. (2019) ¿Cómo seleccionar y utilizar el mejor software para poder adaptarte a la era de los datos y ser único en tu sector?

- Descubre la herramienta perfecta. En: [https://conceptosclaros.com/software-analisis-datos/#\\_Software\\_de\\_reporting\\_y\\_manejo\\_de\\_datos\\_reporting\\_rapido](https://conceptosclaros.com/software-analisis-datos/#_Software_de_reporting_y_manejo_de_datos_reporting_rapido)





## PREGUNTA GUÍA - REFLEXIONES SOBRE CASOS O VIDEOS PARA MOTIVACIÓN ANTES DEL TEMA

### OBJETIVO DEL MATERIAL

A través de este material, se brindan algunas opciones para el trabajo de la técnica de preguntas guía en una sesión online, haciendo uso de herramientas del aula virtual y de aplicaciones externas.

### DESCRIPCIÓN

La técnica de preguntas guía, consiste en plantear un grupo de preguntas simples y directas, en torno a un tema que se desea conocer de manera global.

Las preguntas son tan sencillas como: ¿Qué es? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué? ¿Cuánto? ¿Para qué? De esta manera, el docente y los alumnos van construyendo el conocimiento en conjunto.







La idea es también orientar o guiar el descubrimiento de los contenidos, brindando todo el panorama contextual del tema.

Conforme se responde a las preguntas, se puede elaborar un esquema que integre la información a manera de mapa gráfico o conceptual.

## BENEFICIOS

Los beneficios del uso de esta técnica se asocian con el desarrollo de competencias como la comunicación oral y escrita, el manejo de información y el pensamiento crítico (análisis). Este tipo de preguntas no solo funciona como impulsor de la actividad de conocer, sino que permite al docente sondear al grupo a nivel de sus conocimientos previos.

### HABILIDADES COMUNICATIVAS

A nivel de las habilidades comunicativas, la interacción con el grupo de pares y el docente, favorecerá el intercambio y enriquecimiento mutuo, no solo a nivel de conceptos sino con respecto a la empatía, flexibilidad y escucha activa.



### MANEJO DE LA INFORMACIÓN

Con respecto a esta competencia, el alumno utiliza la información de manera pertinente, tanto aquella que proviene de sus saberes previos, como la que recibe del entorno durante la actividad, para consolidarla a través de un esquema o documento.





## PENSAMIENTO CRÍTICO

A nivel del pensamiento crítico, las preguntas permiten que el alumno indague en el tema, valorando la información que obtiene. De igual manera puede realizar análisis sencillos.

La técnica de preguntas también se utiliza para abordar el trabajo de proyectos. En ese contexto, las preguntas deben ser más abarcadoras y despertar curiosidad en el alumno por lo que deben ser muy bien pensadas. Dichas preguntas motivan la investigación y el uso de estrategias para resolver las cuestiones planteadas o problemática.



## APLICACIÓN EN LA CLASE VIRTUAL

Para el uso de la técnica del rompecabezas en una sesión online se sugiere:

### USO DE SALAS DE GRUPO O BREAKOUT ROOMS EN COLLABORATE:

1. Plantear a los alumnos las preguntas guía con respecto al tema en el grupo general.
2. Agrupar a los alumnos en grupos de 3 o 4 y asignar a cada grupo una de las preguntas. Enviarlos a las salas o breakout rooms.
3. Brindar un tiempo de 10 minutos para el intercambio o discusión y un tiempo similar para consolidar la información.
4. Retornar a la sala común y solicitar los comentarios y respuestas por cada grupo. Hacer uso del micrófono y chat.
5. A partir de la información obtenida, el docente puede hacer uso de la pizarra virtual para elaborar un esquema (El docente y los alumnos pueden colocar cuadros y armar el esquema en conjunto).
6. Es importante solicitar también 1 o 2 comentarios sobre sus apreciaciones acerca de la actividad en sí.
7. Se debe dar una retroalimentación breve al equipo o grupo, mencionando las fortalezas y debilidades observadas.





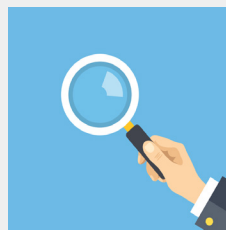
## USO DE APLICACIONES EXTERNAS – MENTIMETER: [HTTPS://WWW.MENTIMETER.COM/](https://www.mentimeter.com/)

1. Elaborar previamente las preguntas guía haciendo uso de la aplicación Mentimeter.
2. Ya en sesión en Collaborate, solicitar a los alumnos acceder a la aplicación a través de sus celulares.
3. Conforme los alumnos resuelvan cada pregunta, el docente puede ir mostrando los resultados y comentando al respecto,
4. Finalmente, se puede utilizar la pizarra para consolidar la información o tema trabajado.
5. También se podría solicitar a cada alumno que luego de la actividad ellos elaboren a manera de trabajo calificado, una síntesis (esquema u organizador) sobre los conceptos.
6. Para una investigación breve o ágil se puede brindar 35 minutos de trabajo individual y colaborativo.



### **Nota:**

Para trabajar actividades de motivación en las que se reflexiona en torno a un caso o video en una sesión online, se puede:



1. Brindar a los alumnos el caso para la reflexión: puede ser a través de la presentación (ppt) compartida en Collaborate y en enlace a través del chat, si es un texto o video. Es recomendable que cada alumno revise el recurso por su cuenta a fin de evitar interferencias en el audio o imagen y favorecer la concentración.
2. Permitir que el alumno revise el recurso un tiempo prudente para su reflexión.
3. Orientar la reflexión a través de preguntas.
4. Agrupar a los alumnos en grupos de 3 o 4 (en las salas o break out rooms), luego de haber revisado el recurso de forma individual, para la reflexión y el intercambio. Brindar un tiempo determinado para este fin.
5. Retornar a la sala común y solicitar los comentarios y respuestas a través del micrófono y chat.





## EVALUACIÓN

- Este tipo de actividad al ser de orientación o disparador de interés, se puede evaluar a través de la observación.
- De igual manera, se puede hacer uso de la herramienta Foro, creando foros de reflexión que permitan la interacción entre los estudiantes. En el entorno online, llevar un registro de las participaciones.

## RECURSOS ADICIONALES

- Preguntas para fomentar el pensamiento crítico:  
<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/preguntas-poderosas>
- Aprendizaje basado en problemas:  
<https://educrea.cl/aprendizaje-basado-en-problemas-el-metodo-abp/>



### Referencias:

- Guillén. J (2016). Aprendizaje basado en proyectos desde la neuroeducación. Consultado el 3 de Junio de 2020 de <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/?s=pregunta+gu%C3%ADa>
- Rúbricas UPC: Pensamiento crítico, Manejo de la información, Comunicación oral y escrita.

