

CREACIÓN DE MATERIALES Y COOPERACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

IES SALVADOR ALLENDE
FUENLABRADA
CTIF SUR



PONENTE:

Isabel García-Velasco

Profesora de Historia
en el IES Sapere
Aude (Villanueva del
Pardillo- Madrid).
Presidenta de la
AMPHG.



CONTENIDOS:

- Diseño de recursos para su aplicación en el aula.
- Nuevas formas de examinar.
- Los claustros virtuales.



PROGRAMA:

- Martes y jueves del 7 al 28 de noviembre de 2017.
- 17:00 a 20:00
- 28 de noviembre de 17:00 a 19:00

Inscríbete en la web del [CTIF Sur](#)

Más información en: www.teachermsisabel.com

@teachermsisabel













Contenidos

- × La **competencia digital**.
- × **Diseño de recursos** para su aplicación en el aula: vídeos, mapas de actividades, juegos, el libro digital...
- × **Nuevas formas de examinar**: Kahoot, Plickers, Google forms.
- × **Los claustros virtuales**: diseño de actividades cooperativas, documentos compartidos, uso de redes sociales.



5

Planificación por sesiones:

- × **7 de noviembre**: presentación del curso. Evaluación de la competencia digital del grupo. Diseño de unidades didácticas y proyectos usando canvas, el libro digital...
- × **9 de noviembre**: Creación de mapas de actividades interactivos y juegos para el aula.
- × **14 de noviembre**: el vídeo y la metodología flipped.
- × **16 de noviembre**: nuevas formas de examinar y evaluar.
- × **21 de noviembre**: el claustro virtual. Herramientas colaborativas y redes sociales.
- × **23 de noviembre**: el blog del profesor y/o del aula.
- × **28 de noviembre**: puesta en común de los proyectos.



6

Metodología

CURSO-TALLER

Con una parte **expositiva** para explicar los objetivos didácticos de cada uno de los recursos y aprender a manejar las diferentes herramientas y las redes sociales, y una parte **práctica** en la que los asistentes, como parte de un grupo de trabajo colaborativo, crearán sus propios materiales para utilizar en clase.



Evaluación

- × Desde el primer día de clase diseñaremos una **unidad didáctica** completa o un **proyecto** y los **recursos** necesarios para llevarla a cabo.
- × Durante la última sesión se hará una **puesta en común** de las UD o proyectos creados por los asistentes.



8

Evaluación de la competencia digital del grupo



9

"La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de internet (European Parliament and the Council, 2006)".



10

Áreas de CD

1. Información y alfabetización digital.
2. Comunicación y colaboración.
3. Creación de contenido digital.
4. Seguridad.
5. Resolución de problemas.

Rellena el [siguiente formulario](#) para evaluar la competencia del grupo.



1. Diseño y creación de una UD y un proyecto.

Utilización de un canvas. El manejo de [Genially](#).



12



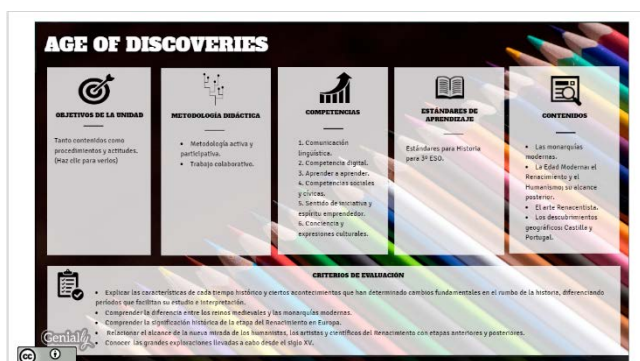






CREACIÓN DE MATERIALES Y COOPERACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

















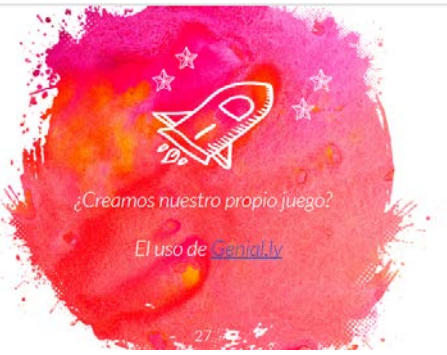


Gamificación



Juego





3. El vídeo y la metodología flipped.





Desde un punto de vista neurológico es el medio que mejor conecta con nuestro cerebro.

Tanto nosotros como nuestros alumnos preferimos un vídeo a cualquier otro soporte.

29

Pautas para crear un vídeo

- × Definir el **contenido** y la **función** del vídeo.
- × Crear un **guión**.
- × **Tiempo**: no exceder 10 minutos, es mejor hacer varios que un vídeo de 30 minutos.
- × Cómo vamos a **producir y editar** ese vídeo para que el resultado sea el esperado.
- × Utilizar **recursos** que complementen las explicaciones: imágenes, música, fragmentos de vídeo.
- × Cómo vamos a **compartir** el vídeo.

30

Herramientas necesarias

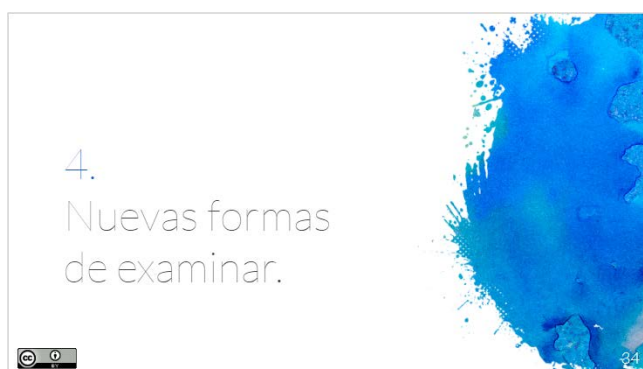
Cámara Podemos utilizar una cámara reflex, una videocámara o un dispositivo móvil.	Herramienta de captura y edición de vídeo Sony Vegas , Camtasia , Touchcast .	Presentaciones animadas Existen varias herramientas posibles como Powtoon , VideoScribe ...
--	---	--

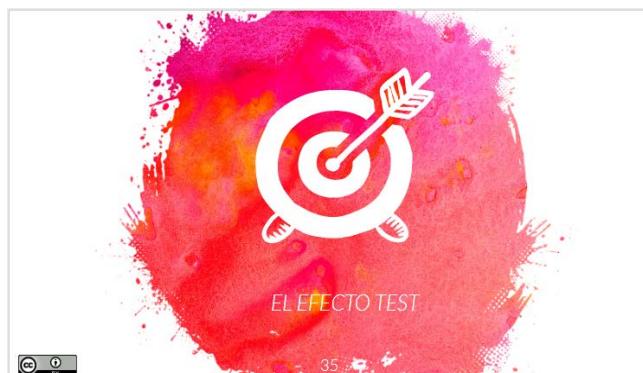
31

Camtasia studio

32









Ventajas de los test

- × Se puede obtener **mucha información** en un **tiempo** relativamente **breve** de aplicación.
- × Recuperar la información de la memoria tiene un efecto muy potente en el aprendizaje, aumentando la **retención a largo plazo** de la información.
- × Proporciona una o más puntuaciones **cuantitativas** obtenidas de manera **objetiva**, de modo que a cada sujeto se le evalúa del mismo modo.

Sin embargo hay aspectos y competencias que no evaluamos como la fluidez verbal por lo que sirven de complemento a otros métodos de evaluación.

CREACIÓN DE MATERIALES Y COOPERACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

Cómo crear un cuestionario con Plickers

<https://www.plickers.com>

 37



Cómo crear un Kahoot


<https://kahoot.com/>

 38



Cómo crear un formulario de Google autoevaluable.

 39



Agenda de actividades 3E

PREGUNTAS RESPUESTAS

Answer the following test about the Age of Discoveries

Este formulario recoge a través de los dispositivos de control electrónico de los alumnos de 3E los datos de la siguiente configuración.

The Colloquy of Marburg tried to solve a dispute between (mark 2 names)

☐ Martin Luther

☐ John Calvin

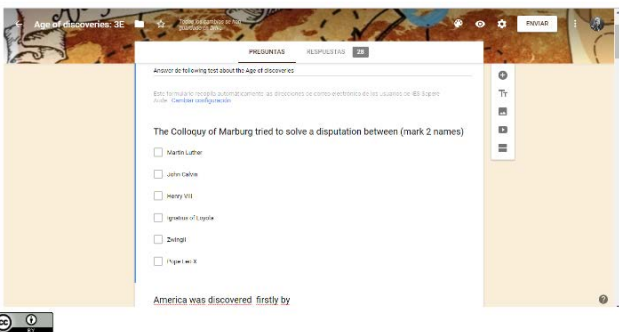
☐ Henry VIII

☐ Ignatius of Loyola

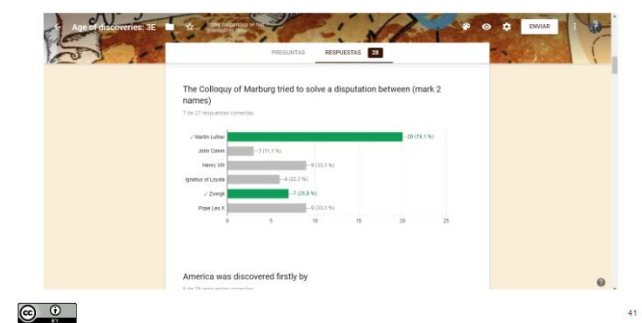
☐ Desiderius

☐ Christopher Columbus

America was discovered firstly by







5.
El claustro virtual.
Herramientas
colaborativas y
redes sociales.



Qué es un claustro virtual
y qué ventajas ofrece

Espacio digital que:

- × **Conecta** a docentes de distintos puntos del país.
- × Ofrece un **foro** en el que debatir, **compartir** ideas y recursos.
- × **Amplía** el aula más allá de sus muros.
- × Proporciona la oportunidad de participar en **proyectos interdisciplinares**.
- × Utiliza las **redes sociales** y las plataformas para compartir documentos como **Google Drive** como herramientas de trabajo.



Vamos a aprender a
utilizar:



6. EL blog del profesor y/o del aula



45



¿Por qué crear un blog o una web?

- × Ofrece nuevas maneras de **compartir** nuestros **materiales**.
- × Permite a los **alumnos** y a los miembros del **claustro virtual** acceder a los materiales más fácilmente.
- × Es una buena forma de mantener **ordenados** todos nuestros recursos.
- × Un blog de aula permite que los alumnos desarrollen la **competencia digital**.



46



*Un blog tiene carácter
cronológico y dinámico, mientras
que una web es estática.*



47



Claves para una buena web educativa.

- × Agrupar los contenidos (cursos, materias).
- × Jerarquizar los contenidos (menu).
- × Diseño sencillo.
- × Navegación sencilla.
- × Añadir una página para posts (blog).



48



CREACIÓN DE UN BLOG CON WIX







