



# ORIENTACIONES PARA UNA **DOCENCIA VIRTUAL** DE CALIDAD EN LA PUCV

VICERRECTORÍA  
ACADÉMICA



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DE  
VALPARAÍSO

**ORIENTACIONES PARA UNA**  
**DOCENCIA VIRTUAL**  
**DE CALIDAD EN LA PUCV**

*Elaborado en base al documento 10 Principios y prácticas esenciales para la formación virtual universitaria (PUCV, 2020), el Marco de Cualificación de la Docencia Universitaria PUCV (PUCV, 2015) y Material formativo de la Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria (UMDU, 2019).*

## **Estimada Profesora / Estimado Profesor:**

A continuación, comparto con usted un conjunto de orientaciones institucionales para enfocar su docencia online y algunos tips para planificar e implementar sesiones virtuales.

Este documento fue elaborado por la Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria y Aula Virtual, a partir del texto *“Moving Online Now. How to keep teaching during coronavirus”*, difundido hace algunos días, y nuestro Marco de Cualificación de la Docencia Universitaria.

Contiene ejemplos reales de profesores de la PUCV, que han realizado innovaciones en la docencia universitaria, para potenciar aprendizajes en sus estudiantes.

El texto inicial fue revisado y mejorado con los aportes de los Jefe de Docencia de la Universidad.

Es de esperar que este manual pueda ser de utilidad cuando usted tome las decisiones de cómo enfocar y desarrollar sus clases virtuales.

Saludos cordiales,

**Nelson Vásquez Lara**  
Vicerrector Académico

# ÍNDICE

---

<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Orientaciones para enfocar su docencia en la virtualidad</b>	<b>5</b>
<b>Tips para planificar e implementar una sesión virtual</b>	<b>10</b>
<b>Momento 1: Antes de la sesión virtual</b>	<b>10</b>
<b>Momento 2: Durante la sesión virtual</b>	<b>11</b>
<b>Momento 3: Después de la sesión virtual</b>	<b>12</b>
<b>Anexo 1: Principios del Marco de cualificación de la docencia universitaria PUCV</b>	<b>15</b>
<b>Anexo 2: Portal de recursos TIC</b>	<b>18</b>

# INTRODUCCIÓN

---

Reconociendo el actual escenario y desafíos de una docencia de calidad desde la virtualidad, recordemos que nuestra Universidad, desde su Proyecto Educativo y su **Marco de Cualificación de la Docencia PUCV**, en su quinta dimensión, plantea para todos los docentes el **Uso pedagógico de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)**, y nos invita a desarrollar las siguientes habilidades en este aspecto:

- **Integra las TIC en el diseño de sus cursos** para mejorar y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.
- Fomenta el modelamiento docente del uso de las TIC **para el logro de habilidades y aprendizajes** en los estudiantes.
- Elabora **materiales didácticos** con medios tecnológicos y audiovisuales.
- **Usa el Aula Virtual** u otra plataforma virtual, como un espacio que facilita la comunicación y difusión de la información referida a la asignatura.

Para lograr las anteriores metas, se ha elaborado este documento, el que contiene sencillos consejos y recomendaciones para ayudarlo a transitar desde una docencia presencial a una virtual, manteniendo el foco en una **docencia de calidad orientada al aprendizaje de las y los estudiantes de la PUCV**.

Cabe precisar que estas recomendaciones buscan que, dentro de un contexto de docencia virtual, Ud. pueda estar **presente** para sus estudiantes y permanecer lo más **cercano y disponible** posible para **acompañarlos** en su proceso de aprendizaje.

# ORIENTACIONES PARA ENFOCAR SU DOCENCIA EN LA VIRTUALIDAD

Para lograr las anteriores metas, tome en cuenta los siguientes **aspectos generales y actitudinales** de una buena docencia virtual:



## Realice su sesión virtual (haga su clase)

- Publique un anuncio semanal para proveer un panorama del tema de la semana siguiente o un resumen del trabajo de la semana anterior, o ambos.
- Publique una ruta o programación de las actividades a realizar en el período establecido para el tema.
- Responda a las preguntas publicadas en un foro de discusión para preguntas y respuestas o las que le hayan sido enviadas por correo electrónico.
- Mantenga horas de atención online según un horario, por citas, o ambas. Si le es posible, manténgase disponible durante el horario de la(s) clase(s), manteniendo un canal de MEET abierto.
- Publique un breve video para aclarar confusiones sobre algún tema de la clase o tarea.
- Califique y devuelva los trabajos de sus estudiantes de manera oportuna.
- Converse con sus estudiantes en foros online.



## Sea Ud. mismo (actúe naturalmente)

- Infunda calidez en sus escritos. Transmita apoyo. En sus anuncios semanales, puede escribir, por ejemplo, “Gracias por su trabajo en esta clase, fíjense en lo que hay que mejorar, por favor contáctenme si puedo ayudarles en algo o responder alguna pregunta”.
- Sea humano, a veces la distancia inherente entre el profesor y el estudiante en una clase online afecta su comunicación escrita. Por ejemplo, al final de un grupo de instrucciones para un trabajo o tarea, podría escribir, “Si tienen cualquier pregunta sobre lo que deben hacer en este trabajo, por favor recuerden que estoy aquí para ayudar. Contáctenme en cualquier momento para poder ayudarles a tener éxito”.

1. Para profundizar en términos pedagógicos que se mencionan en este manual, revise el Glosario de docencia universitaria disponible en <https://bit.ly/34nckkJ>



### **Póngase en sus zapatos (sea empático)**

- Intente pensar como un estudiante cuando organice los materiales del curso.
- Los estudiantes deberían saber exactamente qué está enseñando y qué debiesen saber ellos como resultado.
- Intente visualizar cómo sus estudiantes están experimentando el curso. Por ejemplo: ¿Son claras sus instrucciones respecto de qué tan largas debiesen ser las publicaciones de sus estudiantes en los foros de discusión, y de cómo debiesen citar sus fuentes? ¿Incluye una rúbrica de evaluación detallada? ¿Da ejemplos de un proyecto final exitoso, para que los estudiantes puedan ver cuáles son sus expectativas y no tengan que arreglárselas solos mientras esperan una respuesta de su parte?
- Pídale a un colega en quien confíe que evalúe su clase virtual y use sus observaciones para mejorar.



### **Explique sus expectativas**

- Los alumnos online normalmente trabajan solos. No pueden pedir, ni reciben, aclaración en el momento en que primero se encuentran con las instrucciones de su tarea.
- Es por esto que necesita explicar lo que está buscando de la forma más clara posible en una clase virtual.
- Escriba las instrucciones como si estuviera teniendo una conversación con el estudiante, para que no lo lean como si fuera un texto de estudio.
- Cree un video informal explicativo de dos minutos para complementar algunos detalles de la tarea.
- Entregue rúbricas para evaluar las tareas.
- Comparta un ejemplo de trabajo realizado por un estudiante que haya obtenido excelente calificación. Quizás incluso puede compartir un ejemplo de trabajo mediocre para que los estudiantes puedan comparar ambos.



### Organice el contenido del curso intuitivamente

- Active la función de visualización previa en rol de estudiante y navegue por su curso como si fuera nuevo en el aprendizaje online en general.
- ¿Está claro dónde encontrar los distintos elementos? Tome nota de las veces donde no se evidencia de inmediato lo que el estudiante debiese hacer.
- Recuerde, los estudiantes online generalmente no pueden hacer preguntas en tiempo real.
- Piense en cómo el uso de menús, módulos, carpetas y otras estructuras de organización ayuda o perjudica el progreso de los estudiantes a través del curso. Encuentre el equilibrio entre desplazarse por la pantalla y hacer click.
- Intente lograr una organización que sea clara, metódica e intuitiva.



### Agregue atractivo visual

- Cuando piense sobre el aspecto visual de un curso virtual, piense en sus sitios web favoritos.
- Divida grandes porciones de texto con sub-encabezados y espacios entre párrafos. Inserte imágenes relevantes. Incluya videos en miniatura que haya creado o encontrado en YouTube, sitios de noticias, o recursos de biblioteca. Apunte a material atractivo y apropiado.
- Todos los elementos visuales deberían ser accesibles para todos los estudiantes.
- Considere que dependiendo del navegador que se utilice la visualización puede cambiar. Asegúrese que Ud. y sus estudiantes usen el mismo navegador.



### Realice actividades de andamiaje (conexión) para el aprendizaje especialmente en primer año

- Ayude a sus estudiantes a ganar práctica con la tecnología antes de que tengan que usarla para un proyecto de altas consecuencias.
- Como parte del módulo de orientación o de información general, pida a los estudiantes que envíen un mensaje usando el sistema de mensajes/correo electrónico para que sepan cómo hacer esto más tarde durante el curso si es que tienen una pregunta para usted.
- Durante la primera semana, pida a los estudiantes que carguen/suban un archivo PDF de su trabajo escrito a mano resolviendo el primer paso de un problema.
- Al comienzo del primer módulo, pida a los estudiantes que usen una de las muchas herramientas de mapeo mental que están disponibles de forma gratuita en internet para crear un mapa conceptual de lo que ya saben respecto del tema del curso.
- Puede solicitar que se implemente en el aula virtual de su curso un módulo inicial de inducción a los participantes en el uso de la plataforma.



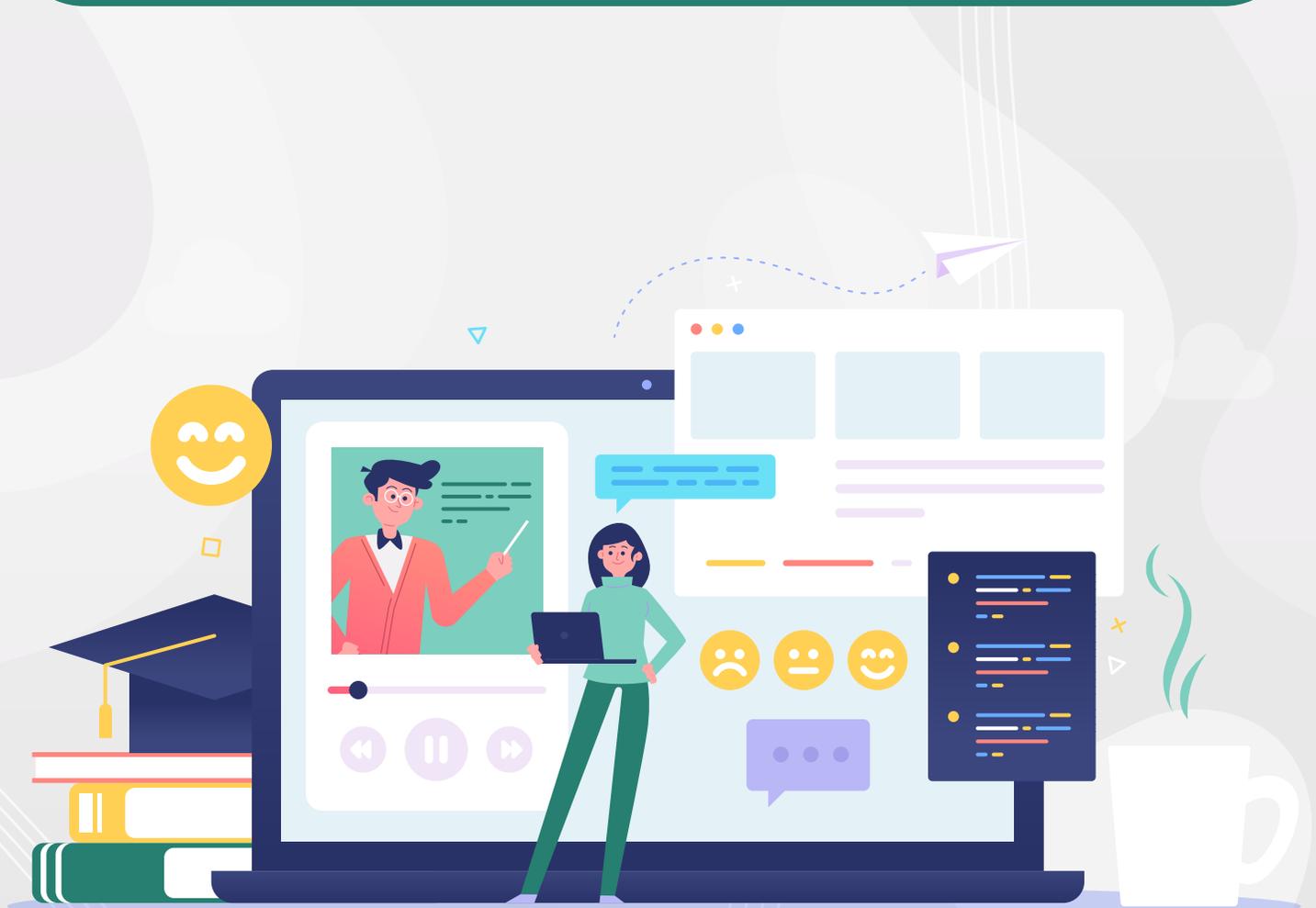
### Entregue ejemplos

- Muestre videos existentes que ofrecen una perspectiva distinta en un tema específico.
- Grabe un breve video con un profesor invitado, para que los estudiantes escuchen a otro experto en su disciplina.
- Estructure formas para que sus estudiantes puedan explicar información nueva entre ellos, como aprendices noveles, puede que ofrezcan ejemplos e ilustraciones que le hacen más sentido a sus pares que lo que puedan hacer sus explicaciones.
- Además de compartir explicaciones de los conceptos, entregue la mayor cantidad de ejemplos posibles de trabajos anteriores.
- Cuando muestre a sus estudiantes lo que está buscando, es más probable que tengan mayor confianza en su habilidad de tener éxito en una tarea lo que, a su vez, aumenta su motivación para involucrarse de manera significativa.



## Haga de su clase virtual un lugar agradable y atractivo

- Use varios elementos visuales, multimedia, herramientas interactivas, y actividades de aprendizaje.
- Optimice la organización del curso y su navegación. Organice los muebles de esta sala virtual, por decirlo así, para hacerla más fluida.
- Transmita optimismo de que los estudiantes pueden tener éxito.
- Demuestre comprensión y preocupación por estudiantes con dificultades o muy ocupados.
- Respete su tiempo y compromiso al estar presente e involucrarse.



# TIPS PARA LA PLANIFICAR E IMPLEMENTAR UNA SESIÓN VIRTUAL

Para planificar su sesión o clase virtual considere 3 momentos, antes, durante y después de la sesión: Es importante aclarar que esta planificación debe moverse dentro de un margen de **flexibilidad** en la toma de decisiones por parte de Ud. como docente, considerado diversas situaciones en la que se pueden encontrar sus estudiantes y que pueden hacer compleja su participación al nivel que Ud. espera. Considerando tal escenario, cautele una actitud de **acogida**, mantenga una **comunicación** permanente, y establezca ciertos rangos de flexibilidad permita que los estudiantes avanzar dentro su situación contextual particular.



## MOMENTO 1: ANTES DE LA SESIÓN VIRTUAL

Planifique elementos pedagógicos y elementos prácticos

### 1. ELEMENTOS PEDAGÓGICOS:

Ponen foco en 3 aspectos: aprendizajes esperados, aprendizaje activo e interacción:

#### APRENDIZAJES ESPERADOS:

- **Revise su *syllabus*** e identifique el resultado de aprendizaje al que aporta su sesión.
- Alineado al resultado de aprendizaje, plantee los **aprendizajes** específicos para su sesión, así como los **contenidos mínimos** que debe abordar.

#### APRENDIZAJE ACTIVO:

- Planifique momentos que lleven al aprendizaje activo, mediante actividades de **aplicación y reflexión** acerca de los contenidos, y que permitan el cumplimiento del aprendizaje específico trazado.
- Defina instancias para **retroalimentar** la actividad de los estudiantes con miras al logro del aprendizaje.

#### INTERACCIÓN:

- De manera alineada a los puntos 1 y 2, defina al menos un momento de la sesión que promueva la **participación y colaboración** entre los estudiantes.
- Planifique siempre un espacio de **comunicación y resolución de dudas** entre estudiantes y el profesor.

### ATENCIÓN

Puede encontrar ejemplos de planificación de sesiones formativas virtuales haciendo click en:

<https://bit.ly/3ayWG88>

## 2. ELEMENTOS PRÁCTICOS:

### HERRAMIENTAS Y RECURSOS:

Seleccione las herramientas y los recursos que permitan implementar lo definido en su planificación, es decir, que permitan:

- Plantear actividades de **aplicación** (por ej. Tareas, Cuestionarios, Glosarios).
- Plantear actividades de **reflexión y comunicación** (por ej. Foros, Videos, Videoconferencias).
- Abordar los **contenidos mínimos** planteados (por ej. documentos, videos, presentaciones, videoconferencias, softwares).
- **Retroalimentar** la actividad de los estudiantes (por ej. tareas, foros, rúbricas, videos, cuestionarios, otros) del aprendizaje.

### TIEMPOS:

- Calcule **el tiempo** que le tomará al estudiante realizar la sesión planteada con sus diferentes actividades.
- Tome en cuenta la **diversidad** en formas de aprender, en el nivel de manejo de las TIC, así como en el grado de dificultad de los contenidos y actividades.
- Defina **plazos** para la entrega de actividades formativas por parte de los estudiantes, eso pondrá el foco en lo que es clave para el logro de los aprendizajes.

### ATENCIÓN

Puede encontrar ejemplos de cronogramas de actividades, tiempos y plazos haciendo click:

<https://bit.ly/3bFxsFp>

### INSTRUCCIONES

- Defina con claridad las **instrucciones** de la secuencia de actividades a realizar por los estudiantes.
- Disponga de su **secuencia** de aprendizaje o sesión virtual en el aula virtual, cuidando que estén todos los elementos presentes en el orden planificado.
- Use elementos para hacer la **interfaz atractiva**, mediante colores, letras, animaciones, otros.
- Cambie su rol al de **estudiante** y chequee que todo esté ordenado y comprensible, luego, déjelo visible para el estudiante.



## MOMENTO 2: DURANTE LA SESIÓN VIRTUAL

Para implementar su sesión virtual, considere la estructura de una clase en base a 3 momentos, inicio, desarrollo y cierre:

### INICIO

- Muestre una agenda o ruta que grafique la **secuencia de la sesión y los aprendizajes a lograr por los estudiantes**.
- **Motive** a través de una **pregunta desafiante o mostrando utilidad de la temática en la vida real**. Para esto pueden ser útiles los foros o videos.
- **Monitoree conocimientos previos** mediante un foro o cuestionario.

### DESARROLLO

#### PROBLEMATIZACIÓN:

- Implemente preguntas que lleven a la **reflexión** mediante problemas, casos y preguntas desafiantes mediante foros y tareas,

#### ABORDAJE DE CONTENIDOS:

- Use documentos, presentaciones y elementos audiovisuales de **duración breve** y presentación atractiva.
- Explique **contenidos clave** mediante un video o realizando una video conferencia. Incluir ejemplos concretos.

#### APLICACIÓN:

- Implemente actividades de **ejercitación** de los contenidos mediante tareas, cuestionarios, juegos aplicaciones, foros.

#### RETROALIMENTACIÓN:

- Implemente retroalimentación **formativa** de la aplicación de los estudiantes.
- Genere instancias de co-evaluación formativa de tareas.

## INTERACCIÓN:

- Implemente trabajos grupales y elaboración compartida de productos que fomenten la **colaboración entre estudiantes**, mediante Google Drive, wikis, videoconferencias, trabajos en grupo.
- Responda dudas **permanentemente** y hacerlas comunes para otros estudiantes mediante el foro de consultas.

## CIERRE

- **Sintetice** los contenidos **más relevantes** o pida a los estudiantes que lo realicen, mediante un mapa mental, conceptual, presentación o video.
- **Monitoreo del aprendizaje:** implemente actividades breves para rescatar aprendizajes y dificultades, mediante foros, cuestionarios y tareas.





## MOMENTO 3: DESPUÉS DE LA SESIÓN VIRTUAL

### PREPARE LA SIGUIENTE SESIÓN VIRTUAL CONSIDERANDO:

- Los errores o **dificultades más comunes**, aclarando estos aprendizajes para la siguiente sesión, incluyéndolos en una presentación resumen, un video explicativo u otro.
- Las **principales dudas** de los estudiantes y dificultades para realizar actividades o comprender instrucciones, entre otros.

### COMPROMÉTASE CON SEGUIR APRENDIENDO PARA LA MEJORA CONTINUA:

- **Participe en talleres** ofrecidos por el centro de enseñanza y aprendizaje de su institución.
- Únase a **grupos de discusión con sus colegas** para ahondar en material sobre estrategias efectivas de enseñanza virtual.
- Suscríbase a boletines sobre pedagogía, tales como *Faculty Focus* y el *Teaching Newsletter de The Chronicle*.
- Explore **buenas prácticas**, como las presentadas en el *Teaching Online Pedagogical Repository*.



# ANEXO 1

Principios del Marco de Cualificación de la Docencia Universitaria que es posible aplicar a las clases en modalidad on-line.

Al respecto el Marco de Cualificación de la Docencia Universitaria PUCV, indica:

## RESPONSABILIDAD DOCENTE

- Comunica efectiva y oportunamente a los estudiantes información relevante respecto del proceso de enseñanza y aprendizaje, y aspectos prácticos del Curso, a través del Programa de la Asignatura.
- Cumple con los deberes previamente comunicados, evidenciando el compromiso que tiene con su labor docente.
- Cumple responsablemente con los aspectos formales y administrativos de su docencia.

## AMBIENTE PARA EL APRENDIZAJE Y BUENA RELACIÓN CON LOS ESTUDIANTES

- Respeto, acepta y valora a todos sus estudiantes, teniendo altas expectativas respecto de sus desempeños académicos.
- Muestra disposición al diálogo, acogiendo positivamente las inquietudes de los estudiantes, atendiendo sus preguntas y solicitudes.
- Fomenta la comunicación, colaboración y organización entre los estudiantes, y entre estos y el docente.
- Establece normas claras que orientan la buena convivencia en la asignatura.
- Establece un trato cordial, respetuoso e inclusivo con los estudiantes.

## ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE

- Demuestra conocer los aspectos teóricos y/o prácticos de su disciplina en un nivel experto y con actualización permanente de los contenidos de las asignaturas impartidas.
- Define los resultados de aprendizaje esperados en función del perfil de egreso de su carrera.
- Prepara sus clases tomando en cuenta las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes y se adecua a situaciones emergentes, implementando recursos didácticos coherentes a los saberes que se desean desarrollar.
- Implementa experiencias de aprendizaje coherentes con los resultados de aprendizaje y las características de los estudiantes, potenciando un aprendizaje activo.
- Fomenta la comprensión y valoración por parte de los estudiantes de los elementos del corpus científico disciplinario.

## EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

- Diseña y aplica un plan de evaluación coherente con los resultados y experiencias de aprendizaje definidos en la asignatura.
- Define y comunica oportunamente los criterios e instrumentos de evaluación, así como las habilidades y los tiempos que serán requeridos.
- Proporciona los resultados y realiza retroalimentación permanente y oportuna sobre los niveles de logro de sus estudiantes, como complemento a la calificación.
- Proporciona oportunidades a los estudiantes para desarrollar sus diversos estilos de aprendizaje, por medio de estrategias de evaluación, tanto formativas como sumativas.
- Utiliza regularmente los resultados alcanzados en los logros de aprendizaje para revisar y modificar sus estrategias docentes, así como la planificación de los mismos.

## USO PEDAGÓGICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)

- Integra las TIC en el diseño de sus cursos para mejorar y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.
- Fomenta el modelamiento docente del uso de las TIC para el logro de habilidades y aprendizajes en los estudiantes.
- Elabora materiales didácticos con medios tecnológicos y audiovisuales.
- Usa el Aula Virtual u otra plataforma virtual, como un espacio que facilita la comunicación y difusión de la información referida a la asignatura.

## REFLEXIÓN E INDAGACIÓN SOBRE EL QUEHACER DOCENTE

- Reflexiona sobre su propio proceso de enseñanza y aprendizaje, identificando personal y colectivamente las claves de las buenas prácticas docentes y fomentando el Proyecto Formativo de su Unidad Académica.
- Implementa innovaciones en su docencia como resultado de su revisión, evaluación y reflexión.



# ANEXO 2

## PORTAL DE RECURSOS TIC

El Portal de Recursos TIC, presenta más de 50 recursos tecnológicos y educativos, como páginas web, software y aplicaciones, que principalmente son de libre acceso y que tienen por finalidad, presentar a docentes y estudiantes herramientas de apoyo digitales que permiten potenciar la enseñanza y favorecer el aprendizaje.

<http://recursostic.ucv.cl/wordpress/>

CATEGORÍA	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	ACCESO
Autonomía	<i>Trello</i>	<p>Es un software de administración de proyectos con interfaz web que, por medio de tarjetas, listas y tableros permite organizar y priorizar actividades, tanto para perfiles personales como también para trabajos colaborativos.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Permite crear y organizar contenido con miras a un trabajo personal y/o en equipo organizado y eficiente.</li><li>• Simplifica visualmente la complejidad de las tareas y los presenta en formato amigable para propiciar el espíritu colaborativo.</li><li>• Fomenta la organización del material personalizado, con el fin de establecer prioridades para un trabajo exitoso.</li></ul>	<a href="https://bit.ly/34kJAcc">https://bit.ly/34kJAcc</a>
	<i>Mindomo</i>	<p>Es una herramienta que permite revisar, confeccionar y compartir en línea una gran diversidad de mapas mentales, conceptuales y esquemas de manera autónoma y colaborativa.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Entrega distintas posibilidades para estructurar información u ordenar conceptos.</li><li>• Ayuda a desarrollar la capacidad de síntesis, articulando los conceptos esenciales en un esquema.</li><li>• Gracias a su amplitud de recursos y formatos, favorece el pensamiento creativo de los estudiantes.</li></ul>	<a href="https://bit.ly/2UUxzXT">https://bit.ly/2UUxzXT</a>

CATEGORÍA	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	ACCESO
Búsqueda y gestión	<i>Symbalo</i>	<p>Es una herramienta online que permite crear un escritorio con accesos directos a páginas web que se necesiten trabajar con los estudiantes. Ese registro queda guardado y puede ser abierto desde cualquier lugar en que se tenga conexión a internet. Sumado a ello, los escritorios también se pueden compartir, tomando como ejemplos otras experiencias de docentes.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite compartir y acceder recursos online desde cualquier parte.</li> <li>• Ayuda a organizar por temas las páginas que se desean trabajar.</li> <li>• Permite crear distintos escritorios virtuales, de acuerdo con los requerimientos de cada aprendizaje.</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/3c3HSi9">https://bit.ly/3c3HSi9</a>
	<i>Zotero</i>	<p>Es un programa de software libre para la gestión de referencias bibliográficas. La interfaz es intuitiva y de fácil navegación, permitiendo a los usuarios recolectar, administrar y citar investigaciones de todo tipo.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite acompañar procesos de investigación al organizar citas, fuentes y documentos de distinto tipo.</li> <li>• Permite crear sus propias bases de datos (biblioteca) con las referencias bibliográficas en uso.</li> <li>• Permite trabajar en forma colaborativa al compartir información.</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2x5ak4A">https://bit.ly/2x5ak4A</a>

CATEGORÍA	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	ACCESO
Colaboración	<b>Microsoft OneNote</b>	<p>Es un programa de Microsoft Office que facilita la toma de notas, la recopilación de información y la colaboración entre sus usuarios. OneNote permite colocar notas (introducidas a mano o con teclado) y ofrece la posibilidad de agregar dibujos, diagramas, fotografías, elementos multimedia, audio, vídeo, e imágenes escaneadas.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite tomar notas escritas, dibujadas, visuales y audiovisuales. Del mismo modo, entrega la posibilidad de organizar y gestionar múltiples notas en función de diferentes temas.</li> <li>• Facilita el trabajo ya que permite compartir las notas registradas entre diferentes usuarios.</li> <li>• Facilita la construcción de recursos de aprendizaje, los cuales pueden incluir: texto, imágenes, diagramas y videos. Donde dichos recursos pueden ser compartidos entre diferentes usuarios.</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/39UP8v6">https://bit.ly/39UP8v6</a>
	<b>Google Hangouts</b>	<p>Es una aplicación de mensajería, llamadas de voz y videollamadas compatible con multiplataforma, que permite enviar mensajes a una o varias personas a la vez, además permite sincronizar varios dispositivos.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilita el trabajo colaborativo debido a que permite interactuar, comunicarse y coordinarse entre sí gracias a su mensajería grupal.</li> <li>• Gracias a sus videollamadas da la posibilidad de interactuar con otra persona desde espacios físicos diferentes. Lo que permite generar charlas, reuniones, asesorías y acompañamiento a distancia.</li> <li>• Gracias a su compatibilidad con varias plataformas, puede ser usada desde un computador, un smartphone o una tablet.</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/3c66kzC">https://bit.ly/3c66kzC</a>

CATEGORÍA	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	ACCESO
Presentación de información	<i>ClassroomScreen</i>	<p>Es una herramienta que ofrece de manera online y sin registro previo, una pizarra interactiva con diferentes tipos de herramientas como de dibujo, casilla de texto, símbolos de trabajo, semáforo, temporizador, código QR, sorteos y reloj, que permite adaptarla a distinto contexto de uso.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera una pizarra interactiva online que no necesita registro en la cual se puede presentar información.</li> <li>• Facilita la definición de normas de trabajo apoyadas por las herramientas de la pizarra.</li> <li>• Permite propiciar actividades individuales, grupales y evaluativas.</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2URdeCO">https://bit.ly/2URdeCO</a>
	<i>Screencast O Matic</i>	<p>Es un software que funciona como una grabadora de pantalla fácil de usar, puede capturar cualquier área de su pantalla con la opción de agregar narración desde su micrófono y video desde su cámara web.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede ser utilizado como un recurso de aprendizaje que permite crear tutoriales, presentaciones, generar explicaciones sobre un tema de clases, etc.</li> <li>• Puede ser usado en la construcción de videos innovadores, lúdicos y entretenidos que ayuden a proporcionar los contenidos necesarios para desarrollar una clase invertida.</li> <li>• Puede ser utilizado para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, ya que les permite poder construir un video de forma creativa e interactiva, donde puedan expresar sus aprendizajes.</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2XhxBR">https://bit.ly/2XhxBR</a>

CATEGORÍA	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	ACCESO
Evaluación	<i>Socrative</i>	<p>Es un sistema de respuesta inteligente e interactiva, en la cual los docentes pueden obtener información instantánea y organizada de parte de sus estudiantes, motivando a la participación en tiempo real a través de diferentes dispositivos móviles. Las respuestas obtenidas son graficadas en tiempo real con lo cual es posible retroalimentar el aprendizaje y crear un ambiente enriquecido de interacción en el aula.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite obtener información en tiempo real, lo que puede ser ideal para conocer los conocimientos previos o preconcepciones de los participantes. De la misma forma, los cuestionarios pueden ser realizada al final para evaluar los aspectos que deben continuar en desarrollo.</li> <li>• Entrega resultados y visualización simultánea, lo que permite concluir o retroalimentar en forma inmediata los resultados de los cuestionarios, evidenciando los niveles de aprendizaje obtenidos por los participantes.</li> <li>• A partir de diferentes cuestionarios y respuestas, permite propiciar la discusión e interacción entre los integrantes de la sala de clase.</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/3aSPfcc">https://bit.ly/3aSPfcc</a>
	<i>Google Forms</i>	<p>Es una herramienta que permite diseñar baterías de preguntas en diferentes formatos (texto, listas, opciones) que pueden compartirse a través de un link. Además, facilita la recolección de datos, ya que, registra las respuestas en una hoja de cálculo permitiendo realizar gráficos estadísticos para comunicar la información.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite elaborar instrumentos como encuestas, para recopilar información de un grupo de personas necesarias en informes estadísticos o investigaciones.</li> <li>• Permite realizar cuestionarios masivos, las cuales puede compartirse de manera rápida mediante un link a distintos usuarios.</li> <li>• Facilita la creación de cuestionarios incorporando distintos tipos de ítem o pregunta. Es útil para diseñar y compartir preguntas entre compañeros y preparar en colaboración un examen o evaluación.</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2VeW29u">https://bit.ly/2VeW29u</a>

CATEGORÍA	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	ACCESO
Gamificación	<i>Habitica</i>	<p>Es una aplicación de superación personal que permite programar y administrar tareas de manera online, mediante la modalidad de un juego de rol. Del mismo modo, ayuda a realizar un seguimiento de las acciones que generamos, además de mantenernos motivados para lograr nuestros objetivos.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, incorporando elementos de juegos de roles en la organización de las tareas.</li> <li>• Permite organizar y recordar tareas, actividades, proyectos y eventos de todo tipo.</li> <li>• Permite fomentar la autonomía de los estudiantes, ya que ordena y recuerda de forma motivante las diferentes tareas que deben realizar.</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2RpqegV">https://bit.ly/2RpqegV</a>
	<i>Quizizz</i>	<p>Es una aplicación que permite crear tests para realizar en clases en tiempo real. Además, entrega la posibilidad de compartir los cuestionarios configurados y desarrollarlos en cualquier momento y lugar. Gracias a su amigable interfaz a los participantes les entrega la sensación de que se encuentran al interior de un juego.</p> <p><b>Utilidad pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite propiciar instancias para evaluar el aprendizaje.</li> <li>• Permite proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas.</li> <li>• Entrega la posibilidad de gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en un curso.</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2Vd5B8M">https://bit.ly/2Vd5B8M</a>

VICERRECTORÍA  
ACADÉMICA



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DE  
VALPARAÍSO