

Guía.

# Guía Básica de uso pedagógico integrando las herramientas digitales y los medios de comunicación.

Sulca Apestegui, Magali.

Cita:

Sulca Apestegui, Magali (2024). *Guía Básica de uso pedagógico integrando las herramientas digitales y los medios de comunicación*.  
Guía.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/magali.sulca.apestegui/2>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ppZH/BPv>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:*  
<https://www.aacademica.org>.

Enseñanza E-Learning y productos académicos de  
investigación

# Guía Básica de uso pedagógico integrando las herramientas digitales y los medios de comunicación

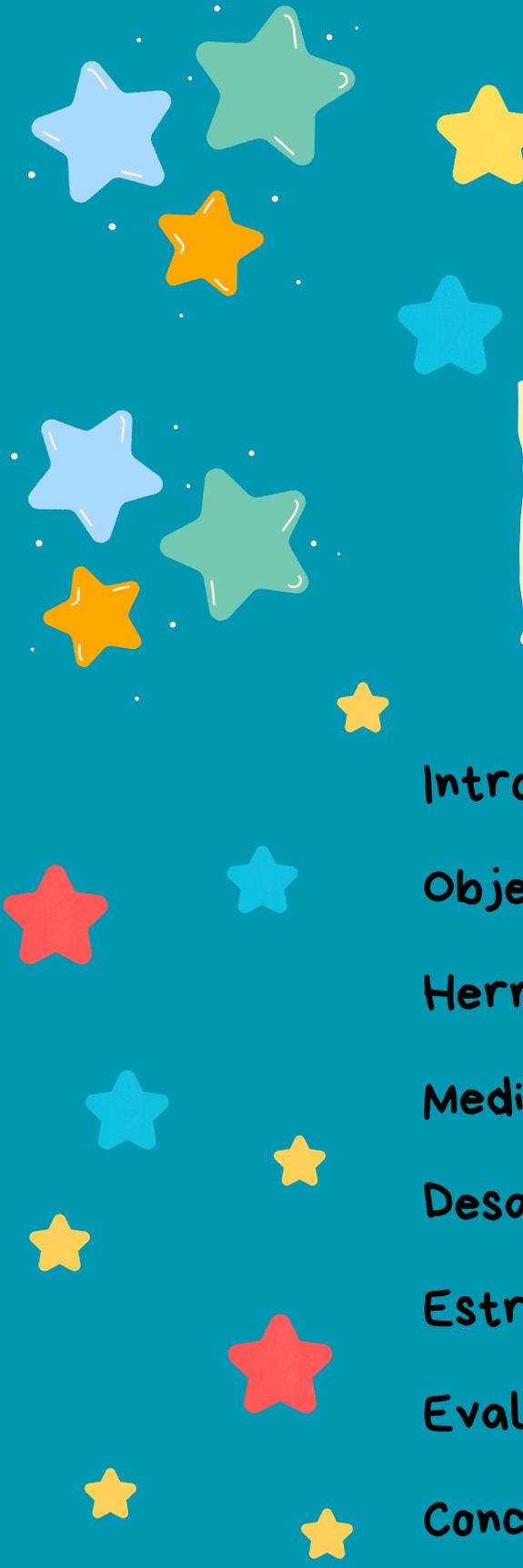


**Magali Sulca Apestegui**

Lima-Perú

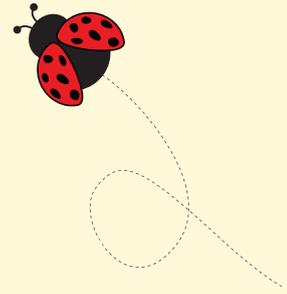
2024

Esta obra está bajo licencia CC BY-NC-ND 4.0. Para ver una copia de esta licencia,  
visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> © 2 por M



# Contenido

Introducción.....	3
Objetivos.....	4
Herramientas digitales.....	5
Medios de comunicación.....	13
Desarrollo de habilidades blandas.....	21
Estrategias pedagógicas.....	25
Evaluación.....	29
Conclusiones.....	31

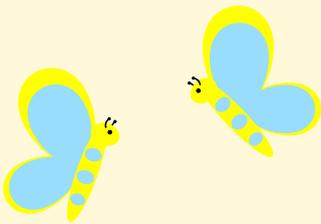


# Introducción

En el contexto educativo actual, marcado por la rápida evolución tecnológica y la creciente disponibilidad de herramientas digitales y medios de comunicación, es imprescindible que los docentes desarrollen competencias que les permitan integrar de manera efectiva estos recursos en sus prácticas pedagógicas. Esta guía básica tiene como propósito ofrecer orientaciones claras y accesibles para facilitar el uso pedagógico de herramientas digitales y medios de comunicación, promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI.

La relevancia de esta guía radica en su enfoque práctico y adaptable, que permite a los docentes no solo familiarizarse con diversas herramientas tecnológicas, sino también aplicarlas de manera eficiente en el aula, fomentando habilidades blandas como la comunicación asertiva, la colaboración y el pensamiento crítico. De esta manera, se busca fortalecer el proceso educativo mediante el uso consciente y planificado de los medios digitales, respondiendo a los desafíos de la educación en un mundo interconectado y dinámico.

# Objetivo



Proporcionar a los docentes estrategias prácticas para integrar de manera efectiva herramientas digitales y medios de comunicación virtuales en la enseñanza, con el fin de mejorar el aprendizaje y desarrollar competencias clave en los estudiantes, como la comunicación asertiva, el pensamiento crítico y la colaboración.



# Herramientas digitales

## 1. Padlet

### Características

Muro digital colaborativo donde los usuarios pueden publicar notas, imágenes, videos y enlaces.

### Funciones

Crear tableros colaborativos, organizar ideas, compartir en tiempo real.

### Ventajas

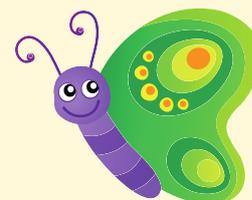
Fácil de usar, promueve la colaboración, se integra con otras plataformas.

### Desventajas

Algunas funciones avanzadas son de pago, limitación en la versión gratuita.

# Herramientas digitales

## Padlet: ejemplos prácticos



### Muro de reflexiones de lectura

El docente puede crear un muro en Padlet donde los estudiantes publiquen reflexiones sobre una lectura asignada. Cada estudiante puede añadir una nota con su análisis, comentarios o preguntas sobre el texto, generando un espacio colaborativo para la discusión.

### Mapa conceptual colaborativo

Los estudiantes pueden crear un mapa conceptual en Padlet sobre un tema específico. Cada grupo añade ideas, conceptos clave y relaciones entre ellos, permitiendo que todos contribuyan visualmente en tiempo real.



# Herramientas digitales

## 2. Google Drive



### Características

Almacenamiento en la nube para guardar y compartir documentos, presentaciones, hojas de cálculo y otros archivos.

### Funciones

Compartir, editar en tiempo real, organizar archivos en carpetas.

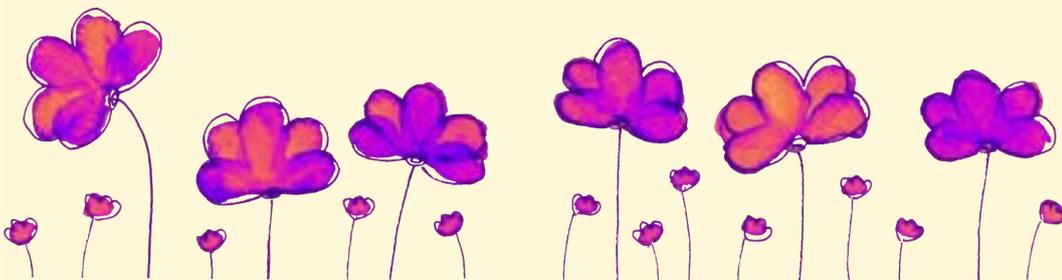


### Ventajas

Colaboración en tiempo real, acceso desde cualquier dispositivo, 15 GB de almacenamiento gratuito.

### Desventajas

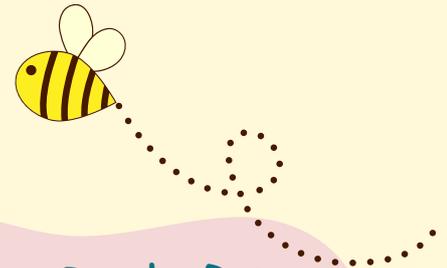
Requiere conexión a internet, dependiente de la cuenta Google.



# Herramientas digitales

## Google Drive: ejemplos prácticos

### Portafolio digital compartido



Cada estudiante crea una carpeta en Google Drive para almacenar trabajos, informes, presentaciones y otros materiales. El docente puede acceder a estas carpetas para hacer revisiones, dar retroalimentación y evaluar el progreso a lo largo del curso.

### Trabajo grupal en tiempo real



Un grupo de estudiantes puede trabajar en un documento compartido en Google Docs para desarrollar un informe o presentación. Al trabajar en tiempo real, pueden colaborar desde cualquier lugar, hacer sugerencias y correcciones de forma inmediata.



# Herramientas digitales

## 3. Canva

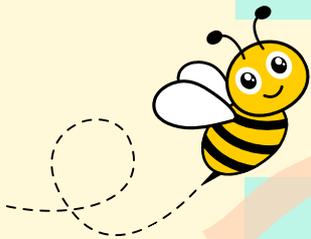


### Características:

Herramienta de diseño gráfico que permite crear infografías, presentaciones, videos y más.

### Funciones:

Plantillas prediseñadas, editor fácil de usar, recursos visuales disponibles.



### Ventajas:

Intuitivo, gran variedad de plantillas gratuitas, ideal para no diseñadores.

### Desventajas:

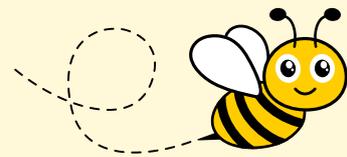
Funciones avanzadas y algunos recursos son de pago, requiere internet para usar.



# Herramientas digitales

## Canva: ejemplos prácticos

### Creación de pósteres educativos



Los estudiantes utilizan Canva para diseñar pósteres informativos sobre temas científicos o históricos, usando plantillas y gráficos. Estos pósteres pueden ser impresos o compartidos digitalmente para una exposición virtual.

### Presentaciones visuales para exposiciones

El docente puede asignar a los estudiantes la tarea de crear presentaciones en Canva con imágenes, textos y gráficos para exponer un tema en clase.

Canva facilita la creación de diapositivas visualmente atractivas, que los estudiantes pueden presentar en un entorno virtual o presencial.



# Herramientas digitales

## 4. Loom



**Características:**  
Herramienta de grabación de pantalla y cámara para crear videos explicativos.



**Funciones:**  
Grabar pantalla, cámara o ambos, compartir fácilmente los videos.



**Ventajas:**  
Fácil de usar, ideal para tutoriales o clases asincrónicas, buena calidad de video.

**Desventajas:**  
Límite de tiempo en la versión gratuita, se requiere conexión a internet para compartir los videos.



# Medios de comunicación

## Loom: ejemplos prácticos

### Tutorial de resolución de problemas matemáticos



Los estudiantes graban un video con Loom explicando cómo resolver un problema matemático paso a paso, usando la función de grabación de pantalla para mostrar las operaciones en una hoja de cálculo o pizarra digital. Luego, el video se comparte con la clase para que otros puedan aprender.

### Retroalimentación personalizada en video

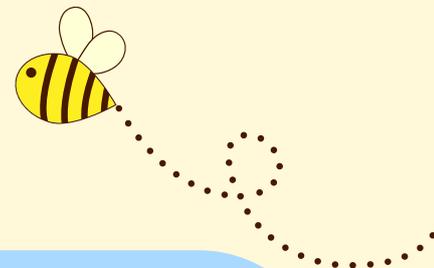


El docente puede usar Loom para grabar su pantalla mientras revisa el trabajo de un estudiante y dar retroalimentación verbal sobre cada sección. De esta manera, los estudiantes reciben comentarios más personalizados y detallados, en lugar de solo anotaciones escritas.



# Medios de comunicación

## 1. WhatsApp



### Características:

Mensajería instantánea, llamadas de voz y video, grupos de hasta 1024 personas, disponible en dispositivos móviles y web

### Funciones:

Mensajes de texto, notas de voz, archivos multimedia, videollamadas, estados, grupos, cifrado de extremo a extremo.

### Ventajas:

Amplia base de usuarios, fácil de usar, cifrado seguro.

### Desventajas:

Limitación en el tamaño de archivos adjuntos, menos opciones de personalización y seguridad que otras apps.



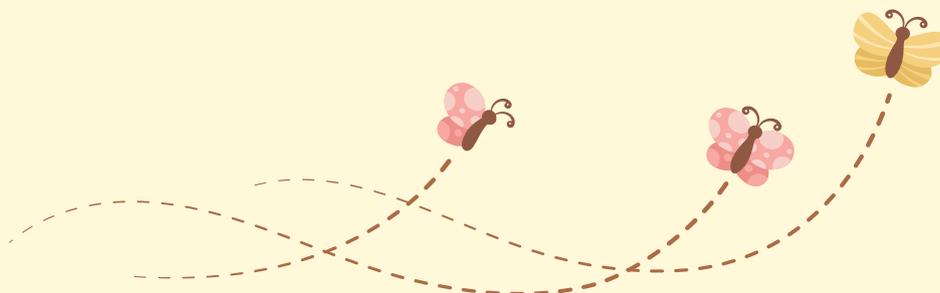
# Medios de comunicación

## WhatsApp

### Recomendaciones para su uso efectivo en contextos educativos

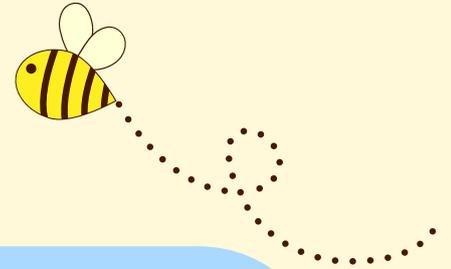


- Crea grupos de clase para enviar avisos y recordatorios.
- Comparte archivos multimedia como documentos, videos y enlaces.
- Utiliza listas de difusión para enviar información a múltiples estudiantes.
- Envía notas de voz para explicaciones rápidas.
- Establece horarios para preguntas y respuestas.
- Facilita debates en grupos pequeños para actividades colaborativas.
- Comparte recordatorios de tareas y fechas importantes.
- Usa los estados para compartir información o materiales adicionales.



# Medios de comunicación

## 2. Telegram



### Características:

Mensajería instantánea, grupos y canales públicos, almacenamiento en la nube, llamadas de voz y video.

### Funciones:

Chats secretos, grupos de hasta 200,000 miembros, bots, envío de archivos grandes, sincronización en varios dispositivos.

### Ventajas:

Mayor capacidad de grupos, almacenamiento ilimitado, alta seguridad en chats secretos.

### Desventajas:

No es tan popular como WhatsApp en algunas regiones, la videollamada no está tan desarrollada como en otras plataformas.



# Medios de comunicación

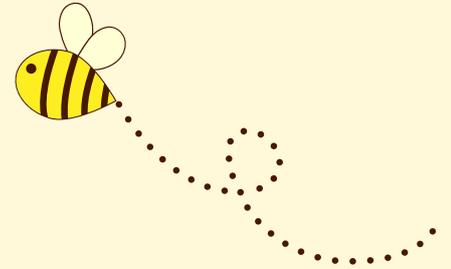
## Telegram

Recomendaciones para su uso efectivo en contextos educativos

- Crea grupos o canales educativos para compartir materiales.
- Usa bots para encuestas rápidas o recordatorios.
- Comparte archivos grandes sin limitaciones de tamaño.
- Establece grupos de estudio colaborativo entre estudiantes.
- Usa la función de encuestas para obtener retroalimentación.
- Comparte contenido educativo en los canales y mantenlo almacenado en la nube.
- Programa mensajes para enviar recordatorios o materiales en momentos clave.
- Fomenta la participación en foros educativos temáticos.

# Medios de comunicación

## 3. Zoom



### Características:

Plataforma de videoconferencias, seminarios web, reuniones con hasta 1000 participantes (versión paga).

### Funciones:

Videollamadas, salas de espera, compartir pantalla, grabación, salas de trabajo en grupo.

### Ventajas:

Ideal para reuniones grandes, alta calidad de video, funciones avanzadas para educación y trabajo.

### Desventajas:

La versión gratuita limita las reuniones a 40 minutos, algunas funciones avanzadas requieren suscripción.



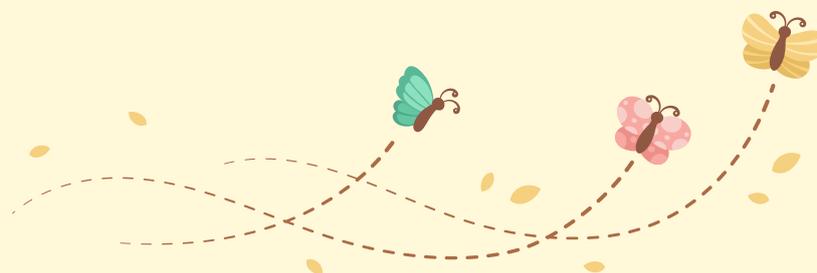
# Medios de comunicación

## Zoom

Recomendaciones para su uso efectivo en contextos educativos

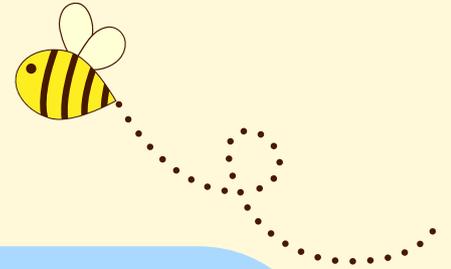


- Organiza clases en vivo para explicar conceptos en tiempo real.
- Usa las salas de trabajo para fomentar colaboración en pequeños grupos.
- Graba las sesiones para que los estudiantes las revisen después.
- Comparte la pantalla para mostrar presentaciones o material de estudio.
- Utiliza la pizarra interactiva para resolver ejercicios en clase.
- Activa el chat para preguntas y respuestas durante la sesión.
- Organiza evaluaciones orales mediante reuniones individuales.
- Fomenta la participación con la función de "Levantar la mano".



# Medios de comunicación

## 4. Google Meet



### Características:

Plataforma de videollamadas, integrada con Google Workspace (Gmail, Calendar).

### Funciones:

Videollamadas hasta 100 personas (versión gratuita), compartir pantalla, grabación (solo en versiones pagas), subtítulos automáticos.

### Ventajas:

Fácil integración con otras herramientas de Google, uso sin necesidad de descargar apps adicionales.

### Desventajas:

Menos funciones avanzadas que Zoom, la calidad de la video depende de la conexión a Internet.



# Medios de comunicación

## Google Meet

Recomendaciones para su uso efectivo en contextos educativos

- Organiza clases sincronizadas con Google Calendar para recordatorios automáticos.
- Utiliza los subtítulos para facilitar la comprensión de las clases.
- Comparte la pantalla para exponer presentaciones o documentos.
- Graba las clases para que los estudiantes puedan revisarlas después (versión paga).
- Usa la función de levantar la mano para gestionar las intervenciones.
- Comparte enlaces de documentos colaborativos en tiempo real.
- Realiza tutorías personalizadas para resolver dudas fuera del horario de clase.
- Invita a expertos o docentes adicionales a las sesiones para enriquecer el contenido.

# Desarrollo de habilidades blandas

## 1. Trabajo en equipo

Herramientas como Google Drive, Microsoft Teams y Trello facilitan la colaboración entre estudiantes en tiempo real. En Google Drive, los estudiantes pueden trabajar simultáneamente en documentos, presentaciones y hojas de cálculo compartidas, mientras que Microsoft Teams permite crear canales de trabajo para discutir y compartir recursos. Trello organiza tareas en tableros visuales, ayudando a distribuir responsabilidades y hacer seguimiento al avance del equipo, lo que mejora la coordinación y la gestión de tareas.



# Desarrollo de habilidades blandas

## 2. Creatividad

A collection of colorful butterflies in shades of orange, pink, yellow, and blue, and a red ladybug with black spots, positioned around the central text box.

Aplicaciones como Canva, Miro y Adobe Spark proporcionan entornos visuales para la creación de contenidos. Canva permite a los estudiantes diseñar gráficos y presentaciones de manera intuitiva. Miro es un tablero interactivo donde se pueden hacer mapas mentales o lluvias de ideas colaborativas, estimulando la creatividad en el proceso de resolución de problemas.

A cluster of pink flowers on green stems in the bottom left corner, and a single orange flower with a yellow center in the bottom right corner.

Adobe Spark facilita la creación de videos, páginas web o contenido multimedia, dándole a los estudiantes libertad para innovar en sus proyectos.

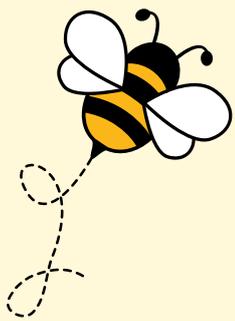
# Desarrollo de habilidades blandas

## 3. Comunicación asertiva

Herramientas como Slack, Google Meet y Zoom ayudan a desarrollar la comunicación asertiva. Slack organiza conversaciones en canales temáticos, permitiendo que los estudiantes se expresen de manera clara en los espacios adecuados. En Google Meet y Zoom, las videollamadas permiten interacciones cara a cara, donde se puede practicar el respeto en los turnos de palabra y la escucha activa, además de fomentar la discusión de ideas de manera ordenada.

# Desarrollo de habilidades blandas

## 4. Pensamiento crítico



Herramientas como Kahoot, Socrative y Edpuzzle permiten a los estudiantes analizar y evaluar información a través de cuestionarios interactivos y videos con preguntas incrustadas. Kahoot gamifica el aprendizaje, ayudando a los estudiantes a reflexionar sobre el contenido mientras se divierten. Socrative fomenta el análisis crítico mediante encuestas y cuestionarios personalizados. Edpuzzle permite a los profesores integrar preguntas en videos educativos, impulsando el pensamiento crítico mientras los estudiantes reflexionan sobre los temas.



# Estrategias pedagógicas

## 1. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)



Este enfoque educativo se centra en el desarrollo de proyectos que abordan problemas del mundo real. Los estudiantes trabajan en grupos para investigar, planificar y crear soluciones, promoviendo el trabajo en equipo y la colaboración.



Actividad	Implementación
<p>Asigna a los estudiantes un tema de investigación que deban explorar en grupos. Cada grupo crea un documento compartido en Google Drive donde organiza su investigación, redacta un informe y agrega recursos relevantes.</p>	<p>Usa Padlet como un espacio visual donde cada grupo puede compartir sus hallazgos mediante notas adhesivas, imágenes y enlaces. Los estudiantes pueden comentar sobre el trabajo de sus compañeros, fomentando la retroalimentación constructiva.</p>



# Estrategias pedagógicas

## 2. Método Flipped Classroom



En este método, el aprendizaje se invierte. Los estudiantes adquieren el contenido teórico de forma independiente, a menudo a través de videos, y utilizan el tiempo en clase para discutir y aplicar lo aprendido. Fomenta la participación activa y el aprendizaje autodirigido.



Actividad	Implementación
<p>Se pide a los estudiantes que elijan un tema relacionado con la materia y que preparen una presentación utilizando Canva. Deben incluir gráficos, imágenes y texto explicativo.</p>	<p>Luego, los estudiantes graban una breve explicación de su presentación utilizando Loom y la comparten con la clase. En la siguiente sesión, los compañeros pueden hacer preguntas sobre cada presentación, promoviendo el intercambio de ideas.</p>



# Estrategias pedagógicas

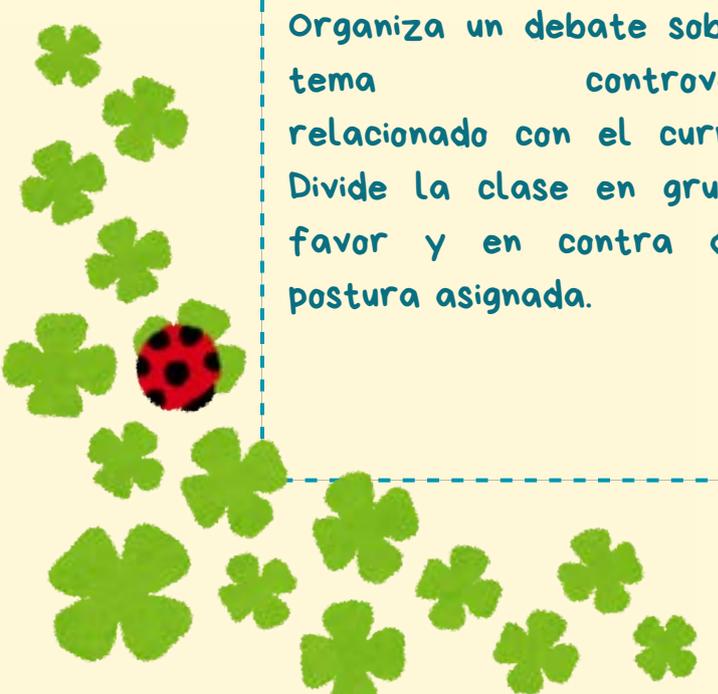
## 3. Debate estructurado



Este método implica organizar discusiones formales sobre un tema específico, donde los estudiantes defienden diferentes posturas. Se asignan roles, tiempos de intervención y un moderador para asegurar un diálogo respetuoso, promoviendo la comunicación asertiva y el pensamiento crítico.



Actividad	Implementación
<p>Organiza un debate sobre un tema controvertido relacionado con el currículo. Divide la clase en grupos a favor y en contra de la postura asignada.</p>	<p>Utiliza Zoom o Google Meet para llevar a cabo el debate en un formato de video. Establece un tiempo limitado para cada intervención y asigna un moderador para que gestione las intervenciones, asegurando que todos tengan la oportunidad de participar y que se mantenga la comunicación asertiva.</p>



# Estrategias pedagógicas

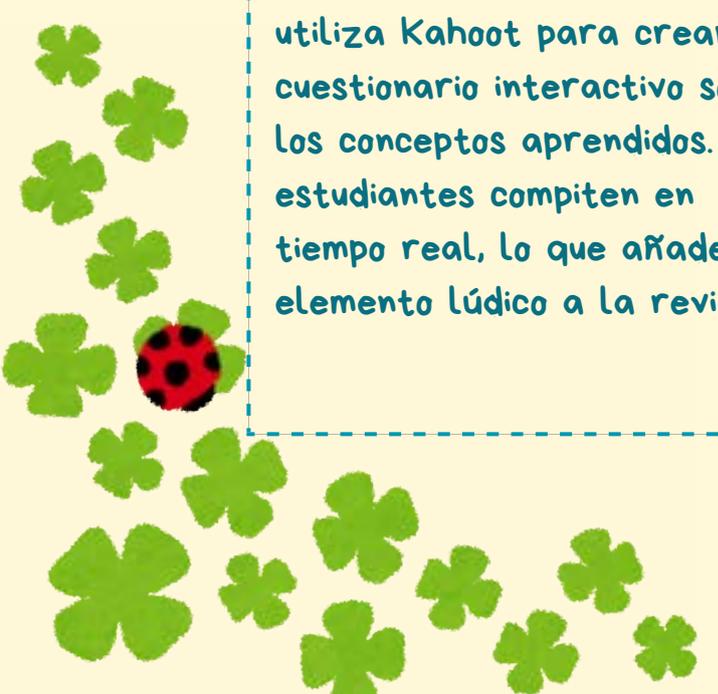
## 4. Gamificación de la evaluación



Consiste en incorporar elementos de juego en el proceso de evaluación. Utilizando plataformas interactivas como Kahoot o Socrative, los estudiantes responden preguntas en un formato de competencia lúdica, lo que hace que el aprendizaje sea más atractivo y memorable.



Actividad	Implementación
<p>Al final de un módulo o tema, utiliza Kahoot para crear un cuestionario interactivo sobre los conceptos aprendidos. Los estudiantes compiten en tiempo real, lo que añade un elemento lúdico a la revisión.</p>	<p>Alternativamente, usa Socrative para realizar un "exit ticket", donde los estudiantes responden preguntas sobre el tema al final de la clase. Esta información te permitirá evaluar su comprensión y ajustar futuras lecciones según sea necesario.</p>



# Evaluación

## Rúbrica para evaluar el uso de las herramientas digitales



criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Bajo (1 punto)
Uso Técnico de Herramientas Digitales	El estudiante utiliza las herramientas digitales con gran destreza y eficacia, mostrando un dominio sobresaliente de las funciones y características de cada herramienta.	El estudiante utiliza las herramientas digitales de manera efectiva, aunque con algunos errores menores en funciones específicas.	El estudiante muestra un uso básico de las herramientas digitales, con dificultades en el manejo de ciertas funciones importantes.	El estudiante presenta un uso inadecuado de las herramientas digitales, con múltiples errores y falta de comprensión de su funcionamiento.
Creatividad en el Uso de Herramientas Digitales	El estudiante demuestra un alto nivel de creatividad en la aplicación de las herramientas digitales, generando ideas originales y soluciones innovadoras.	El estudiante presenta algunas ideas creativas y aplica las herramientas de forma interesante, aunque también apoya parcialmente en ejemplos existentes.	El estudiante utiliza las herramientas digitales de manera poco creativa, replicando ideas existentes sin aportar nada nuevo.	El estudiante no muestra creatividad en el uso de las herramientas digitales, limitándose a ejecutar instrucciones sin explorar nuevas ideas.
Colaboración y Trabajo en Equipo	El estudiante colabora de manera excelente con sus compañeros, fomentando un ambiente positivo y participando activamente en el trabajo en equipo.	El estudiante colabora bien con sus compañeros, aunque a veces se le observa poco participativo en discusiones grupales.	El estudiante colabora de manera limitada con sus compañeros, a menudo necesita ser motivado para participar.	El estudiante no colabora con sus compañeros y evita participar en actividades grupales, lo que afecta negativamente al equipo.
Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas	El estudiante aplica un pensamiento crítico destacado, analizando problemas de manera exhaustiva y proponiendo soluciones lógicas y efectivas.	El estudiante demuestra un razonamiento crítico adecuado y plantea soluciones válidas, aunque algunas pueden no ser la más efectivas.	El estudiante presenta una capacidad básica para el pensamiento crítico, con soluciones limitadas que carecen de profundidad.	El estudiante no demuestra capacidad de análisis crítico y tiene dificultades significativas para abordar problemas de manera efectiva.



# Evaluación

## Rúbrica para evaluar el desarrollo de habilidades blandas en entornos digitales



criterios de evaluación	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Bajo (1 punto)
Trabajo en equipo	El estudiante demuestra un liderazgo excepcional, fomenta la colaboración activa y valora las ideas de todos los miembros del grupo.	El estudiante contribuye eficazmente al trabajo en equipo, interactúa positivamente y respeta las opiniones de los demás.	El estudiante participa en el trabajo en equipo, pero su interacción es limitada y muestra falta de compromiso en colaboración.	El estudiante no participa en el trabajo en equipo, no escucha a los demás y es poco colaborativo.
Creatividad	El estudiante presenta ideas innovadoras y originales que mejoran significativamente el proyecto, proporcionando soluciones únicas e impactantes.	El estudiante exhibe creatividad en su trabajo, con algunas ideas originales que enriquecen el proyecto de manera notable.	El estudiante muestra una creatividad básica, las ideas presentadas son comunes y no aportan mucho al proyecto.	No se observa creatividad en el trabajo; el estudiante simplemente replica ideas sin aportar nuevas perspectivas.
Comunicación asertiva	El estudiante se expresa de manera clara y respetuosa, sabe escuchar activamente, y sus contribuciones mejoran la comunicación del grupo.	El estudiante se comunica adecuadamente, escucha a los demás y sus intervenciones son relevantes para el tema tratado.	El estudiante se comunica, pero presenta problemas para expresar sus ideas claramente o no escucha adecuadamente a sus compañeros.	El estudiante no se comunica eficazmente, interrumpe a los demás y no demuestra interés por las opiniones del grupo.
Pensamiento Crítico	El estudiante demuestra habilidades de análisis profundos y ofrece críticas constructivas que elevan el nivel de discusión y resuelven problemas complejos.	El estudiante analiza adecuadamente la información y sus comentarios son relevantes, aunque no siempre profundizan en la crítica.	El estudiante muestra una comprensión básica de los conceptos discutidos, pero su análisis es superficial y poco crítico.	El estudiante no muestra capacidad de análisis y su pensamiento crítico es inexistente, repitiendo información sin cuestionarla.



# Conclusiones



La integración de herramientas digitales y medios virtuales en la educación contemporánea ofrece una serie de beneficios significativos que transforman el proceso de enseñanza-aprendizaje. En primer lugar, la accesibilidad es uno de los aspectos más destacados, ya que permite a estudiantes y docentes acceder a recursos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento, eliminando barreras geográficas. Esta característica promueve la inclusión y asegura que todos los estudiantes, independientemente de su ubicación, tengan la oportunidad de participar en un entorno educativo rico en recursos.

Además, el uso de plataformas digitales fomenta la colaboración y la interactividad entre los estudiantes. Herramientas como Google Drive, Padlet y Zoom permiten el trabajo en equipo y la comunicación en tiempo real, lo que enriquece el aprendizaje colaborativo. Los estudiantes pueden compartir ideas, trabajar en proyectos conjuntos y participar en discusiones significativas, lo que no solo mejora su comprensión del contenido, sino que también desarrolla habilidades blandas esenciales como la comunicación asertiva y el trabajo en equipo.

Otro beneficio importante es la personalización del aprendizaje. Las herramientas digitales permiten adaptar el contenido y los métodos de enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante, favoreciendo un enfoque centrado en el alumno. Asimismo, facilitan la evaluación y retroalimentación continua, lo que permite a los educadores monitorear el progreso de los estudiantes y ajustar las estrategias de enseñanza en consecuencia. En este contexto, la educación se vuelve más dinámica y relevante, asegurando que los estudiantes estén equipados con las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del mundo actual.



En resumen, la integración de herramientas digitales en la educación contemporánea no solo mejora la accesibilidad y la colaboración, sino que también enriquece la experiencia educativa, fomentando un aprendizaje más efectivo y personalizado. A medida que la educación continúa evolucionando, es crucial aprovechar estas tecnologías para preparar a los estudiantes para un futuro en constante cambio.

