

# Enseñar en tiempos de COVID-19

Una guía teórico-práctica para docentes

---

## Enseñar en tiempos de COVID-19 Una guía teórico-práctica para docentes

*Publicado en 2020 por la Organización de las Naciones Unidas  
para la Educación, la Ciencia y la Cultura<sup>1</sup>.*

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373868>



<sup>1</sup> Se presenta un documento adaptado de Rappoport, S., Tablado, M. S. R., & Bressanello, M. ENSEÑAR EN TIEMPOS DE COVID-19 Guía teórica-práctica de la Unesco para docentes.

En el nuevo escenario, los y las docentes han debido adaptar la enseñanza a formatos no presenciales. En el contexto latinoamericano, las dificultades que encierra este desafío se ven incrementadas por las desigualdades socioeconómicas, con las consecuentes brechas digitales, tanto de los y las estudiantes como del profesorado.

En la educación a distancia los y las estudiantes aprenden a partir de la interacción directa con los materiales, sin contar necesariamente con la mediación docente. Es por eso que los recursos didácticos cumplen un rol clave y fundamental en el proceso de autoaprendizaje que los y las estudiantes deben desarrollar.

Es importante preparar un material adecuado a las particularidades de los y las estudiantes, por lo mismo, es importante conocer las herramientas disponibles en la web para crear el material necesario.

A continuación, se mostrarán una serie de herramientas para crear recursos educativos.

La evaluación es un proceso fundamental de toda tarea educativa en contexto de confinamiento, así como es preciso reconfigurar la selección de contenidos y adaptar actividades de enseñanza, también es necesario redefinir qué, cómo y cuándo evaluamos.

A continuación, se presentan algunas recomendaciones con el fin de adaptar el proceso evaluativo al contexto actual.

# Herramientas para recursos educativos

---

## PIKTOCHART

Aplicación que permite realizar distintos tipos de presentaciones e infografías a partir de plantillas o desde una página blanca.



Herramienta con variedad de plantillas y diseños para realizar distintos tipos de presentaciones (líneas temporales, infografías, presentaciones, informes, planes de aprendizaje, etc.).

# Presentaciones



**Google Presentation y Google Site**  
Dos herramientas intuitivas de Google útiles para realizar presentaciones y alojar contenidos.



## padlet

Aplicación que funciona como un mural o pizarra compartida. Permite la participación de los y las estudiantes en torno a la organización propuesta del docente.



## genially

Recurso para realizar presentaciones interactivas que permite múltiples usos. Uno de los más interesantes es la posibilidad de organizar propuestas de autoaprendizaje en torno a temas o narrativas que le den sentido. Si bien requiere cierta habilidad digital, su interfaz intuitiva y las plantillas ofrecidas facilitan el trabajo.

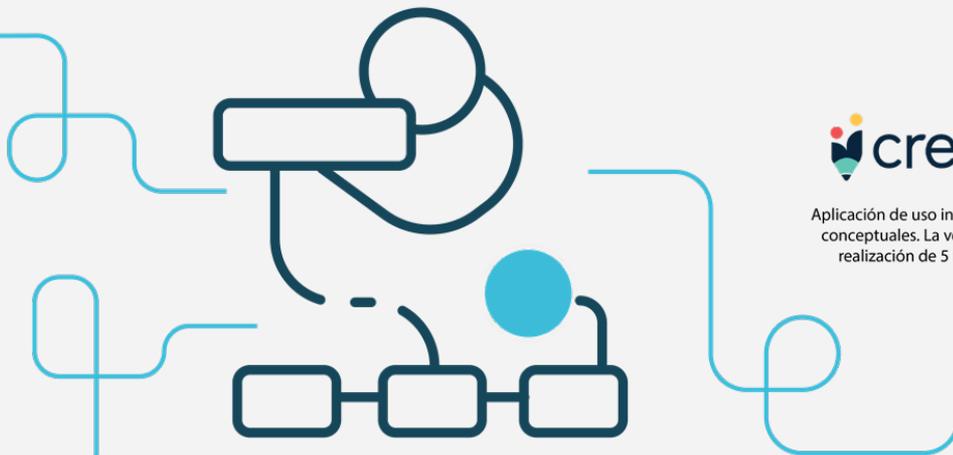
# Mapas Conceptuales



Aplicación que requiere de cierta competencia digital o de seguir un tutorial para dar los primeros pasos. El esfuerzo vale la pena porque se trata de un recurso gratuito, sin límites en cuanto a funciones y cantidad de mapas, que permite la elaboración de redes de muy buena calidad.



Recurso recomendado para realizar mapas con una versión gratuita, que permite también buenos diseños.



Aplicación de uso intuitivo para crear mapas conceptuales. La versión gratuita permite realización de 5 mapas conceptuales.

# Cuestionarios y juegos interactivos

**Kahoot!**

Herramienta para realizar cuestionarios de evaluación y concursos sincrónicos. Los y las estudiantes participan por medio de un dispositivo móvil.

**educaplay**

Sin un alto nivel de competencia digital, esta plataforma permite elaborar crucigramas, completar frases, sopas de letra, tests y otros juegos sencillos y compartíros.

  
**QUIZIZZ**

Aplicación gratuita para realizar cuestionarios y aprovechar los elaborados por otros/as docentes. Entre sus ventajas se encuentra la posibilidad de distribuir cuestionarios de manera personalizada a través de Google Classroom.

 **socrative**

Herramienta útil para realizar juegos o una evaluación a los/las estudiantes en tiempo real, a través de actividades entretenidas. Se utiliza tanto en computadoras o dispositivos móviles.



Herramienta útil para realizar juegos o una evaluación a los/las estudiantes en tiempo real, a través de actividades entretenidas. Se utiliza tanto en computadoras, como en dispositivos móviles.



## edpuzzle

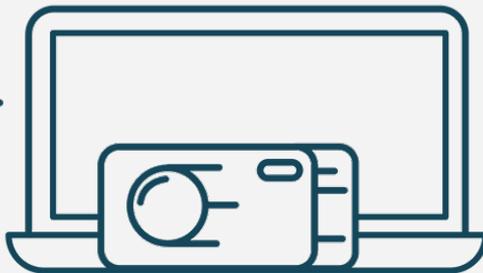
Recurso de uso intuitivo que permite intercalar preguntas y actividades en videos, haciéndolos más interactivos



## POWTOON

Herramienta para crear presentaciones y videos animados

# Crear y Editar Videos

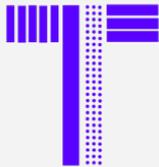


Complemento de Google Chrome muy útil para realizar tutoriales y grabar nuestra pantalla.



El editor de YouTube permite modificar los videos de forma relativamente sencilla.

## Otras



Aplicación fácil de usar para realizar líneas temporales.



**PIXTON**

Herramienta entretenida para realizar historietas y avatares. Permite el trabajo colaborativo del grupo de clase.



Alternativa para editar imágenes de forma gratuita pero que requiere ciertas competencias digitales como la mayoría de editores de imágenes.

# Proceso Evaluativo

- ③ Utilizar la evaluación desde su **funcionalidad de seguimiento y retroalimentación de los aprendizajes**. Es importante ir recopilando información de cada estudiante para ajustar las metodologías de autoaprendizaje según las distintas necesidades.
- ③ Brindar devoluciones periódicas, personalizadas y detalladas sobre las **tareas cumplimentadas por los y las estudiantes**.
- ③ **Recoger evidencias** sobre aprendizajes alcanzados, los logros que cada estudiante ha alcanzado **para proponer estrategias de enseñanza una vez retornen a las aulas**.
- ③ **Promover la autoevaluación y favorecer procesos metacognitivos** (es importante potenciar la autonomía del alumnado).
- ③ Confeccionar instrumentos de seguimiento y evaluación para **registrar los aprendizajes y situaciones particulares del alumnado**.

## Referencias

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373868>

Publicado en 2020 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 7, place de Fontenoy, 75352 París 07 SP, Francia y la Oficina Regional de Ciencias de la UNESCO para América Latina y el Caribe, Oficina de UNESCO en Montevideo,(Luis Piera 1992, Piso 2, 11200 Montevideo, Uruguay. © UNESCO 2020

ISBN: 978-84-09-20986-6.



Universidad  
de Concepción

DIRECCIÓN  
DE DOCENCIA  

---

UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN

IDECLab  

---

OOOO