

Carrera: Educación mención Ciencias Sociales

**Diplomado: Microaprendizaje como estrategia para el logro
de competencias en el desarrollo del Nivel Secundario**

Proyecto:

Guía Metodológica

Procesos Didácticos por medio del Microlearning Apoyados en las TIC

Autores:

Giany Stephany Pérez Javier

José Esmerlin Francisco

Patricia M. Torres

Facilitador Acompañante:

Héctor David Lantigua

Agosto/2021

María Trinidad Sánchez, Nagua, Cibao Oriental

República Dominicana.



GUÍA METODOLÓGICA
Para orientar procesos
didácticos por medio del
MICROLEARNING
APOYADOS EN LAS TIC

Acerca de los autores

En la elaboración de esta guía han colaborado autores de diferentes municipios y provincias de la República Dominicana, participantes de CFG de la Universidad Abierta para Adultos UAPA.

Autores:

Giany Stephany Pérez Javier Matrícula 15-5558.

José Esmelin Francisco Mosquea Matrícula 16-6150

Patricia M. Torres Encarnación Matrícula 16-5568

Coordinador-Facilitador

Héctor David Lantigua Reynoso

Revisores:

Giany Stephany Pérez Javier

Jose Esmerlin Francisco Mosquea

Patricia M. Torres

PRÓLOGO

Esta guía metodológica es el resultado de cuatro meses de trabajo, investigación e indagación sobre los micros contenidos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este proyecto tiene como propósito motivar y ayudar a los docentes en su labor educativa, contribuyendo con la presentación de algunas herramientas tecnológicas que favorecen el aprendizaje significativo de los alumnos.

Exponemos aplicaciones que le pueden cooperar con las presentaciones de clases tanto presenciales como virtuales de una manera entretenida, creando juegos, videos, historietas, memes, infografías, etc. Creaciones que gracias a sus contenidos le resultan muy interesantes y llamativas a los estudiantes. La tecnología llegó para quedarse y como docentes debemos emplearla para motivar a los estudiantes a darle un buen uso en la construcción de su propio conocimiento.

Agradecemos a nuestro facilitador Héctor David Lantigua y a nuestros compañeros por sus colaboraciones en el proyecto. Sin más que agregar esperamos que la lectura sea de su agrado y de su total aprovechamiento.

Índice

1. Introducción

1.1. Objetivo de la guía.

1.2. Microaprendizaje

1.2.1. Características

1.2.2. Ventajas

1.2.3. Ejemplos

1.3. Competencias

1.3.1. Tipos de competencias

1.4. Las TIC en los procesos formativos.

1.4.1. Las TIC en las Ciencias Sociales

2. Capítulo I. LOS MEMES Y PÓSTER COMO HERRAMIENTAS LÚDICAS DEL MICROLEARNING

2.1. Introducción

2.2. Matriz de coherencia didáctica

2.3. Actividades

2.4. Tareas

2.5. Herramientas TIC que se pueden utilizar.

3. Capítulo II. HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL MICROLEARNING

3.1. Introducción

3.2. Matriz de coherencia didáctica

3.3. Actividades

3.4. Tareas

3.5. Herramientas TIC que se pueden utilizar.

4. Capítulo III. HERRAMIENTAS PARA CREACIÓN DE INFOGRAFÍAS, HISTORIETAS E IMÁGENES EN MOVIMIENTO.

4.1. Introducción

4.2. Matriz de coherencia didáctica

4.3 Actividades

4.4. Tareas

4.5. Herramientas TIC que se pueden utilizar.

5. Capítulo IV. CREANDO VIDEOS Y ESPACIO DE MICROLEARNING.

5.1. Introducción

5.2. Matriz de coherencia didáctica

5.3 Actividades

5.4. Tareas

5.5. Herramientas TIC que se pueden utilizar.

Conclusión

Referencias.

Glosario

Anexos

1. Introducción

El papel de los educadores es integrar las nuevas tecnologías a la educación, pero siendo rigurosos en su aplicación, consiguiendo que éstas faciliten el trabajo de nuestros alumnos y a la vez enriquezcan su aprendizaje.

En el mundo se está produciendo una auténtica “revolución tecnológica”. Las nuevas tecnologías están cambiando los métodos educativos, debido por un lado a su carácter motivador y por otro a la creciente necesidad que sienten nuestros alumnos por introducirse en un mundo tan atractivo para su ocio, pero también tan importante para su inserción futura en el mundo laboral. El papel de los educadores es integrar las nuevas tecnologías a la educación, pero siendo rigurosos en su aplicación, consiguiendo que éstas faciliten el trabajo de nuestros alumnos y a la vez enriquezcan su aprendizaje.

De modo que, en este proyecto presentaremos una pequeña recopilación de las herramientas y actividades de microlearning que hemos venido trabajando durante todo este diplomado.

1.1. Objetivo de la guía.

El objetivo principal de la guía que se muestra en este documento es crear un instrumento de apoyo que sirva como herramientas didácticas para el logro de competencias en el desarrollo del nivel secundario apoyado en las TIC.

Esperando que todo personal docente pueda llevar a cabo su trabajo de forma mucho más eficiente, al contar con recursos siempre accesibles.

1.2. Microaprendizaje como estrategia para el logro de competencias en el desarrollo del Nivel Secundario

En este nuevo ambiente digital, nace un concepto innovador para los procesos de aprendizaje-enseñanza, el microlearning o microaprendizaje. Esta nueva metodología, transforma la información más extensa en contenidos cortos y fáciles de asimilar, proporcionando una amplia gama de beneficios a los estudiantes y convirtiéndose en uno de los elementos emergentes más populares en educación. (Snackson, 2019)

El microlearning está compuesto por pequeñas capsulas de información que permiten sintetizar las ideas principales de los temas que se van a desarrollar. Las actividades que ofrece son lecciones de corta duración, las cuales intentan abarcar de una forma ágil los contenidos más relevantes, volviendo el tiempo de aprendizaje un proceso más rápido y eficaz.

Como ejemplo encontramos el micro-video interactivo, los cuales sirven de diferentes elementos visuales para lograr atrapar la atención del estudiante y hacer que este tenga una mayor retención en la información que se presenta en aproximadamente un minuto o menos.

Una de las facilidades de esta estrategia digital es que puede llevarse a cabo a través de una gran variedad de formatos. Las sesiones de chat, los correos, los videos multimedia o incluso el post online pueden brindar al usuario pequeñas capsulas informativas, las cuales ayudan a la construcción de un aprendizaje individual y colaborativo para ampliar la gama de conocimientos desde diferentes aspectos. (Snackson, 2019)

1.2.1. Características

Dentro de las características de microaprendizaje podemos citar las siguientes:

- **Brevidad:** Las lecciones del microaprendizaje tienden a ser cortas y no superar los 15 minutos.
- **Variedad:** El material o contenido de estas lecciones pueden presentarse de distintas formas (juegos, vídeos, diapositivas, preguntas, etc.).

- **Granularidad:** El microaprendizaje, debido a su reducido tiempo, se centra en un solo tema o concepto para focalizar el contenido. Por lo tanto, tiene un único objetivo formativo mediante la lectura diagonal.
- **Herramienta tecnológica:** Como consecuencia de la demanda de información aquí y ahora, las píldoras son ofrecidas a través de diferentes formatos o dispositivos según su visualización (tamaño pantalla, ancho de banda, navegación, etc.). Esta flexible tecnología permite al alumno acceder con más facilidad en momentos y condiciones del día específicos como, por ejemplo, durante momentos de descanso o mientras se viaja.
- **Aprendizaje informal:** El microaprendizaje podría describirse también como un aprendizaje informal ya que se adquiere conocimientos en estructura de microcontenidos, micromedios o en entornos de multitarea.

1.2.2. Ventajas

- Los resultados del aprendizaje son eficaces y casi inmediatos.
- Aprendizaje según el propio ritmo del alumno.
- Las cápsulas de contenido educativo pueden ser etiquetadas para realizar búsquedas más rápidas.
- Acceso a los contenidos en cualquier momento.
- Cubre diferentes estilos de aprendizaje como consecuencia de su diverso formato.
- Tipo de aprendizaje repetitivo, activo, reflexivo y dinámico.
- Se desarrolla una sola idea conductora.

1.2.3. Ejemplos

- Ver un microvideo educativo.
- Tutoriales.
- Lectura de un párrafo de texto.
- Memorizar una palabra, definición o fórmula.
- Responder cuestionarios o tests.
- Responder preguntas en forma de pruebas.
- Entornos de aprendizaje lúdico.

- Informaciones en esquemas, gráficos o infografías.

1.3. Competencias

- ❖ Fomentar la comprensión de los aspectos teóricos de los medios y recursos didácticos para el enriquecimiento de su práctica docente. (Conocimientos) Saber.
- ❖ Fortalecer competencias para aprender, búsqueda y gestión de información, Capacidad de abstracción, análisis y síntesis, capacidad de comunicación escrita, habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación y fomentar la capacidad de comunicación escrita (Procedimental) Hacer.
- ❖ Desarrollar la capacidad crítica y autocrítica, compromiso ético, trabajo en equipo, compromiso con la calidad, responsabilidad (Actitudinal) Ser y Estar.

1.2.4. Tipos de competencias

Según MINERD (2016), las competencias se desarrollan de forma gradual en un proceso que se mantiene a lo largo de toda la vida, tienen como finalidad la realización personal, el mejoramiento de la calidad de vida y el desarrollo de la sociedad en equilibrio con el medio ambiente.

El currículo dominicano se estructura en función de tres tipos de competencias:

- a) **Fundamentales.**
- b) **Específicas.**
- c) **Laborales-profesionales.**

Las **competencias fundamentales** expresan las intenciones educativas de mayor relevancia y significatividad. Las cuales son:

1. Competencia Ética y Ciudadana.
2. Competencia Comunicativa.
3. Competencia de Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
4. Competencia de Resolución de Problemas.
5. Competencia Científica y Tecnológica.
6. Competencia Ambiental y de la Salud.

7. Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Las **competencias específicas** corresponden a las áreas curriculares. Estas competencias se refieren a las capacidades que el estudiantado debe adquirir y desarrollar con la mediación de cada área del conocimiento.

Y, por último, pero no menos importante están las competencias laborales-profesionales que se refieren al desarrollo de capacidades vinculadas al mundo del trabajo. (MINERD 2016, PP. 44, 45 y 46).

1.4. Las TIC en los procesos formativos.

Las TIC en educación permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información, el manejo de hardware y software entre otras, desde diversas áreas del conocimiento, esto se da porque ahora estamos con una generación de niños/as a los cuales les gusta todo en la virtualidad por diversos motivos y ellos mismos lo demandan.

A través de las TIC se consigue utilizar medios informáticos almacenando, procesando y difundiendo toda la información que el alumno/a necesita para su proceso de formación.

Hoy día la tecnología aplicada a la comunicación es una diferencia clara entre lo que es una sociedad desarrollada de otras sociedades más primarias, o que se encuentran en vías de desarrollo.

Nos permiten, por tanto, tratar la información y comunicarnos con otras comunidades, aunque se encuentren a grandes distancias. Ello es muy enriquecedor para nuestro proyecto educativo y para ayudar a integrar al conjunto de alumnos/as, cada vez mayor, que proceden de otros países, dado el fenómeno de la inmigración tan relevante que existe en España.

El uso de las TIC en el aula proporciona tanto al educador como al alumno/a una útil herramienta tecnológica posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje. De tal forma, asistimos a una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes áreas o materias.

1.4.1. Las TIC en las Ciencias Sociales.

Juan García Fernández afirma que el campo de las Ciencias Sociales, y más concretamente el de la Geografía e Historia, aparece como uno de los mejores para ser trabajado desde las Nuevas Tecnologías. Son disciplinas que se prestan como pocas para su trabajo en Internet. Quizás el mayor inconveniente que encontramos sea su mayor virtud. Por su versatilidad y atractivo, la Red está saturada de contenidos, y discernir lo principal de lo superficial o lo acertado de lo erróneo se convierte en una ardua labor.

También, nuestro rol de profesores está cambiando, pues ya no somos meros transmisores como en el pasado. Ahora, ante la avalancha de información que desde todos los medios de comunicación nos llega, nuestro papel debe servir para tamizar y seleccionar toda esta información.

2. Capítulo I. LOS MEMES Y PÓSTER COMO HERRAMIENTAS LÚDICAS DEL MICROLERNING.



2.1. Introducción

Según Mosquea Gende (2018), nuevas aplicaciones, herramientas y recursos abren la puerta a píldoras de *microcontenido* digital mediante las cuales los alumnos pueden llegar a ser los protagonistas, tomando las riendas de su propio aprendizaje, de un modo gradual, activo y personalizado.

Un *meme* es una unidad básica de información digital que lógicamente se transmite a través de cualquier tipo de medio virtual. El término meme, acuñado por R. Dawkins en su libro *El gen egoísta* Barcelona, Labor, (1979), por la semejanza fonética con el inglés gen, viene del griego “mimema”, que significa “algo imitado” y representa una forma masiva de propagación cultural, comportándose como un virus, de ahí que se hable de un fenómeno viral en Internet.

A continuación, se muestran memes y posters que sirven como herramientas lúdicas para el desarrollo de Microlearning.

2.2. Matriz de coherencia didáctica

Secuencia Didáctica III			
Tiempo: 60 minutos.			
Título de la unidad de aprendizajes: Influencias en Europa de la Revolución Francesa (1789-1799).			
Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizajes	Indicadores de logros	Evidencias
Inicio: 10 minutos El docente exhorta que investiguen en diversas fuentes impresas y virtuales sobre los antecedentes de la Revolución Francesa.	Orientados por el docente los estudiantes realizan un resumen donde se abordarán los aspectos más importantes de la Revolución Francesa. En este debate se tomará en cuenta: a) Causas y consecuencias.	Identifica y describe las influencias de la Revolución Francesa en los cambios políticos, económicos y sociales de los siglos XVIII y XIX. -Identifica las ideas que caracterizaban el pensamiento liberal y el	Memes y posters
			Técnicas e Instrumentos de evaluación
			Observación. -Técnicas de preguntas.
			Recursos

<p>Formulan y contestan preguntas sobre los temas tratados.</p>	<p>b) Aspectos económicos y sociales. c) Otros.</p>	<p>conservador en los siglos XVIII y XIX.</p>	<p><input type="checkbox"/> PC. <input type="checkbox"/> Cuadernos. <input type="checkbox"/> Internet. <input type="checkbox"/> Lápicos. <input type="checkbox"/> Proyector. <input type="checkbox"/> Materiales didácticos.</p>
<p>Desarrollo: 35 minutos Observa memes y pósters relacionados con los temas tratados en el aula.</p> <p>Pondera los cambios económicos y sociales producidos en los años 1790-1798).</p>	<p>Los estudiantes observan las imágenes y luego opinan sobre su contenido en una plenaria. Explican los diferentes movimientos liberales que influyeron en esta división. Analizan los resultados de la división social de Francia en el siglo XVIII.</p>	<p>Metacognición</p> <p>¿Qué tema tratamos en el día de hoy? ¿Qué fue lo que más impactó del tema?</p>	
<p>Cierre: 15 minutos</p> <p>Analizan situaciones ocurridas en la Revolución Francesa y algunas que ocurren actualmente y que han resultado muy nocivas para muchos países.</p>	<p>Los estudiantes comparan situaciones actuales con respecto a tiempos pasados, estableciendo diferencias y semejanzas.</p>		

2.2. Actividades

Actividades realizadas.

Memes



La
Revolución
Francesa



Tiene que ver con
Francia ?



made with mematic



Mientras
el rey disfruta
de su manjar.

El campesino no tenia
Ni en que caerse muerto.



Posters



2.3. Herramientas TIC que se pueden utilizar para diseñar memes educativos.

- Cavas.
- Powerpoint.
- Livememe.
- I love img.
- Pixart.
- Quickmeme.

Al dar por terminado este capítulo podemos citar que los memes y poster como estrategias de aprendizajes son muy importantes, ya que estos además de que ayudan con la retención de información de contenidos didácticos hacen que el proceso educativo sea más dinámico y motivante.

3. Capítulo II. HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL MICROLEARNING



1.1. Introducción

El autor (Gaitán V., 2019) señala que la gamificación es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr mejores resultados”. También se entiende por gamificación al uso de mecánicas de juego en el proceso no lúdico y de esta manera incrementar la motivación en adquirir conocimientos del usuario.

Es por lo que en este presente módulo mostraremos cinco herramientas de gamificación en la cual se pueden realizar actividades de enseñanza y aprendizaje para que nuestros alumnos tengan mejor comprensión del tema que se va a tratar.

1.2. Matriz de coherencia didáctica

Secuencia didáctica: I

Tiempo: 60 minutos

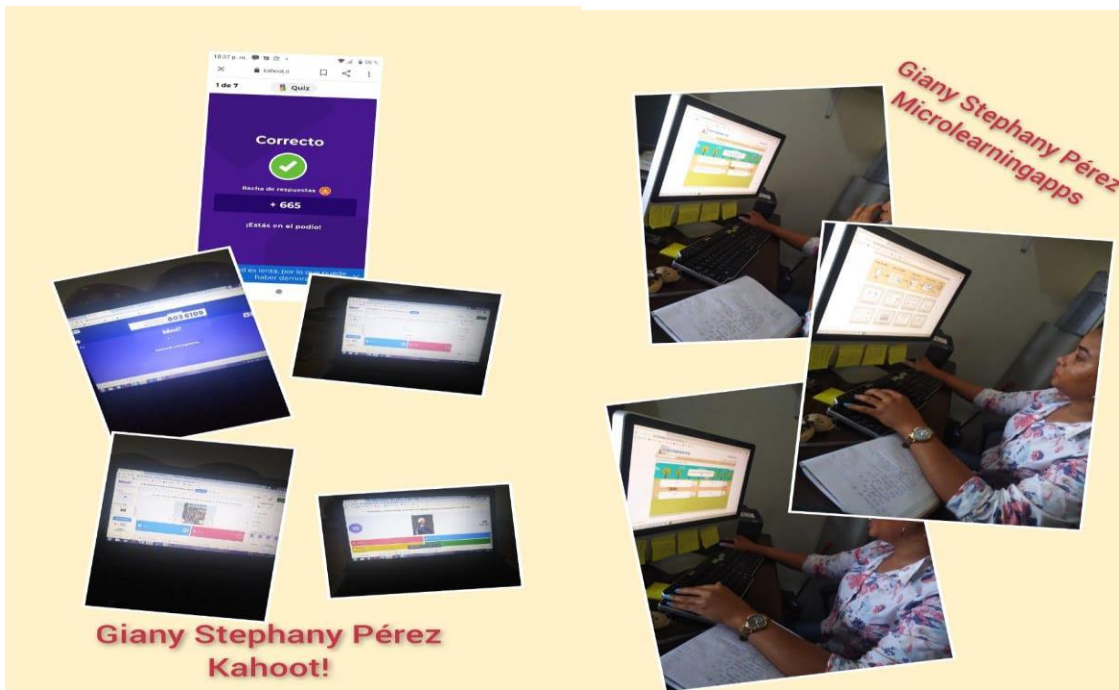
Secuencia de actividades: Revolución Francesa: causas y consecuencias...

Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje	Indicadores de logros
<p>Inicio: 10 minutos El docente muestra un video de reflexión para motivar a participar a los estudiantes. Luego haciendo uso de imágenes gamificadas realiza una recogida de saberes previos acerca de la Revolución francesa sus causas y consecuencias.</p> 	<p>Los estudiantes responden y emiten juicio crítico acerca del video mostrado. A su vez expresan sus ideas de lo que conocen acerca la revolución francesa. ¿Para tí cuáles acontecimientos y causas se vieron en esta Revolución? Me puedes hablar si tienes algún conocimiento de una situación semejante actualmente.</p>	<p>-Identifica las causas y consecuencias que trajo consigo la Revolución Francesa en América Latina. -Establece los diferentes cambios de cada una de las etapas republicanas de Francia de 1789 a 1799. -Detalla las etapas republicana de Francia con sus diferentes fechas y nombres de cada una de las asambleas.</p>
<p>Desarrollo: 40 minutos -El docente en función del tema pone a los estudiantes a trabajar de forma individual con cuestionarios de selección múltiple acerca de las causas y consecuencias de la revolución francesa a través de herramientas como kahoot y LearningApps. -Copiar en el cuaderno las actividades realizadas para debatirlas en el aula. -En grupos de 4 integrantes, investigar en diferentes fuentes sobre Las diferentes etapas republicanas de la Revolución Francesa.</p>	<p>-Los estudiantes haciendo uso de las herramientas de gamificación participan y realizan las actividades propuestas por el docente donde se pone en manifiesto las consecuencias que trajo consigo esta Revolución. -Luego presentan sus actividades y lo discuten en el aula. -Realizan una línea de tiempo sobre las etapas republicanas de la Revolución Francesa donde destacan fechas en</p>	<p>Metacognición. ¿Qué tema tratamos en el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te llamo la atención? ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en la clase de hoy, en mi vida? ¿Cómo se han sentido haciendo el uso de estas herramientas?</p>

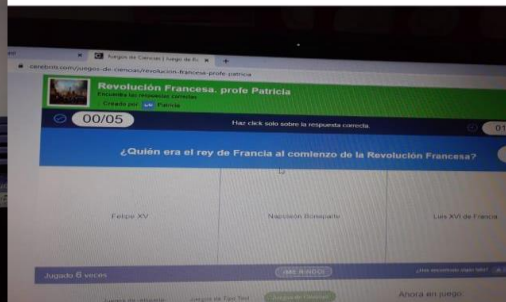
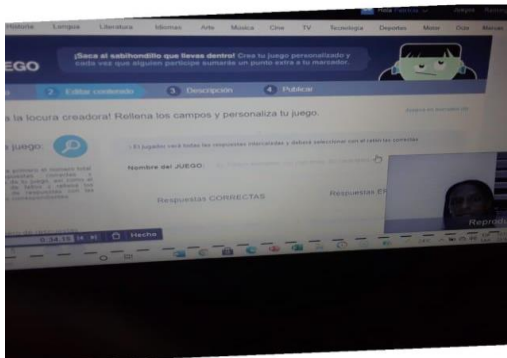
	que se llevaron a cabo y ¿Cuáles fueron las consecuencias de cada una de estas para la sociedad de Francia?	
<p>Cierre: 10 minutos</p> <p>Para el cierre de la actividad trabajaremos en grupo y con la ayuda de nuestros celulares con el contenido lúdico del siguiente enlace https://quizlet.com/_9ymf3k?x=1qqt&i=3qz326 Preguntas de metacognición</p>	En el juego combinarán cada una de las etapas con sus fechas de realización, tratarán de hacerlo en el menor tiempo posible y así obtener la mayor puntuación en el juego, el equipo ganador obtendrá 5 puntos extras en su calificación.	

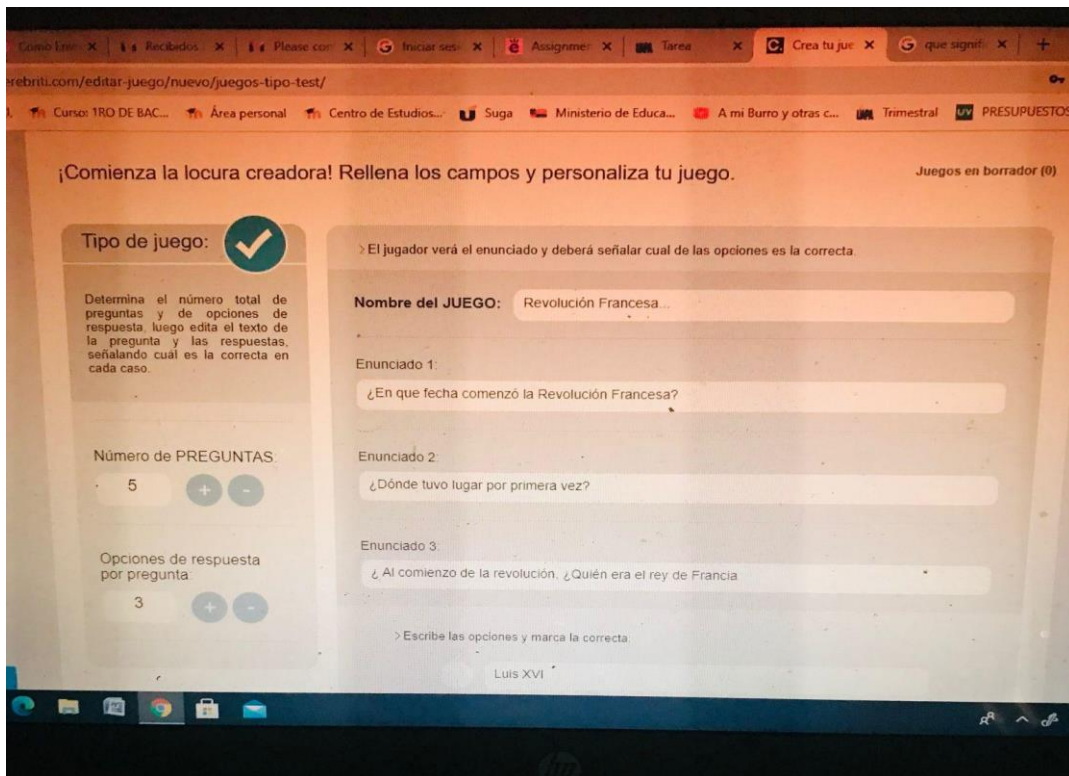
Evidencias	Técnicas e instrumentos	Recursos
Actividades realizadas en el cuaderno. Resultados del juego virtual.	Observación Técnicas de preguntas Juegos	PC Cuadernos Internet Lápiz Celular Materiales didácticos.

3.3 Actividades



Cerebrity
Patricia Torres





1.4 Herramientas TIC que se pueden utilizar para diseñar recursos microlearning de gamificación.

- Quizlet.
- Quizizz.
- Cerebriti.
- Edmodo
- Kahoot.
- Minecraft.

La gamificación nos ofrece diseños muy útiles para usar en la práctica docente, en estos tiempos en que el proceso educativo no puede ser de manera presencial el maestro debe buscar la forma de que sus alumnos aprendan significativamente, rápido y apegado a las plataformas virtuales que facilitan la docencia. Los juegos didácticos son divertidos, motivadores e innovadores con buenas ventajas y características para el aprendizaje, siendo así herramientas muy llamativas y efectivas para la enseñanza aprendizaje.

2. Capítulo III. HERRAMIENTAS PARA CREACIÓN DE INFOGRAFÍAS, HISTORIETAS E IMÁGENES EN MOVIMIENTO.



4.1. Introducción

Actualmente pertenecemos a una era tecnológica, donde las imágenes se han convertido en un elemento importante para “comunicar”, ya que el internet y los dispositivos móviles han abierto espacio a grandes cantidades de información gráfica, desarrollando en nosotros una mayor y mejor percepción en nuestros canales visuales. Y las infografías, historietas y gif cobran vida en la red convirtiéndose en una excelente herramienta para transmitir información. Acuña (2018)

Es por lo que en este trabajo mostraremos varias infografías, historietas y gif como herramientas para la elaboración de contenidos didácticos.

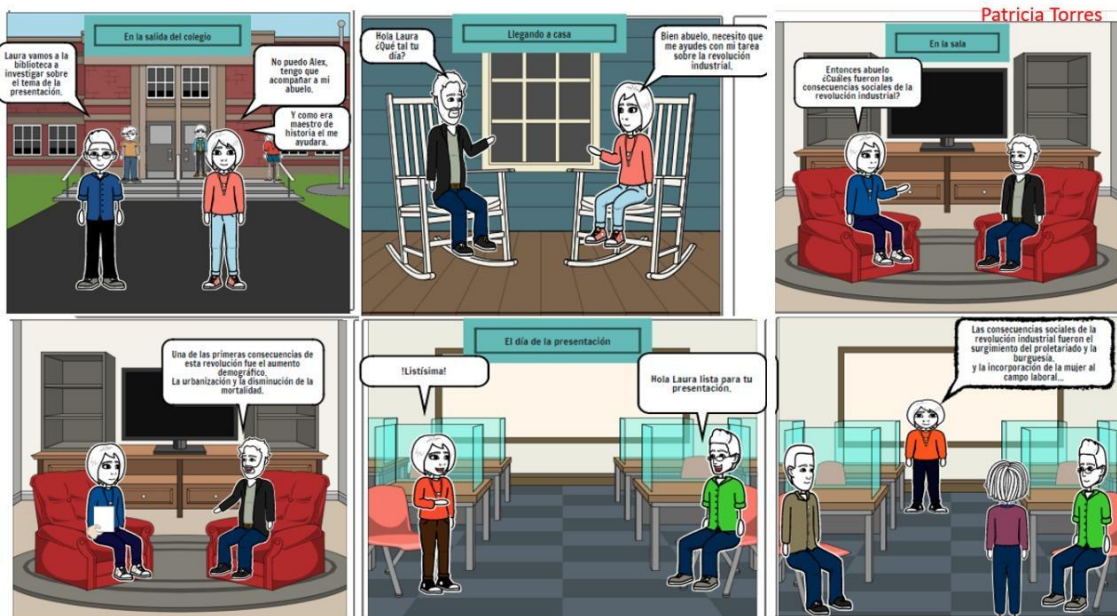
4.2. Matriz de coherencia didáctica.

Secuencia Didáctica III			
Tiempo: 60 minutos.			
Título de la unidad de aprendizajes: La Revolución Industrial.			
Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizajes	Indicadores de logros	Evidencias
<p>Inicio: 10 minutos</p> <p>El docente muestra un video reflexivo al empezar la clase. Luego haciendo uso de las herramientas Pixton y Storyboard that realiza una recogida de saberes previos a través de historietas acerca de la revolución industrial, sus causas y consecuencias.</p>	<p>Los estudiantes responden y emiten juicio crítico acerca del video mostrado. A la vez expresan sus ideas de lo que conocen acerca de la revolución industrial.</p> <p>¿Sabes lo que representa una industrialización?</p> <p>¿Cuáles fueron sus consecuencias?</p>	<p>Describe los cambios políticos, económicos y sociales que promovieron el desarrollo de la Revolución Industrial.</p> <p>-Interpreta a partir de análisis de textos sencillos las condiciones de vida de los obreros en las ciudades a partir del desarrollo industrial del siglo XIX.</p> <p>-Identifica los logros de la Revolución Industrial en el transporte, la medicina, la electricidad y la tecnología.</p>	<p>Cuadro informativo en el cuaderno.</p>
			<p>Técnicas e Instrumentos de evaluación</p> <p>Observación.</p> <p>-Técnicas de preguntas.</p>
			<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> PC. <input type="checkbox"/> Cuadernos. <input type="checkbox"/> Internet. <input type="checkbox"/> Lápices. <input type="checkbox"/> Proyector. <input type="checkbox"/> Materiales didácticos. <input type="checkbox"/> Historietas. <input type="checkbox"/> Infografías. <input type="checkbox"/> Gifs.
<p>Desarrollo: 35 minutos</p> <p>A partir de las infografías proyectadas facilitadas por el docente los estudiantes de forma individual realizarán un cuadro informativo acerca del tema en cuestión.</p>	<p>Los estudiantes haciendo uso de las infografías realizan las actividades propuestas por el docente, en las cuales destacan lo siguiente:</p> <p>¿Qué fue la Revolución Industrial?</p>	<p>Metacognición</p> <p>¿Qué tema tratamos en el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más impactó del tema?</p>	

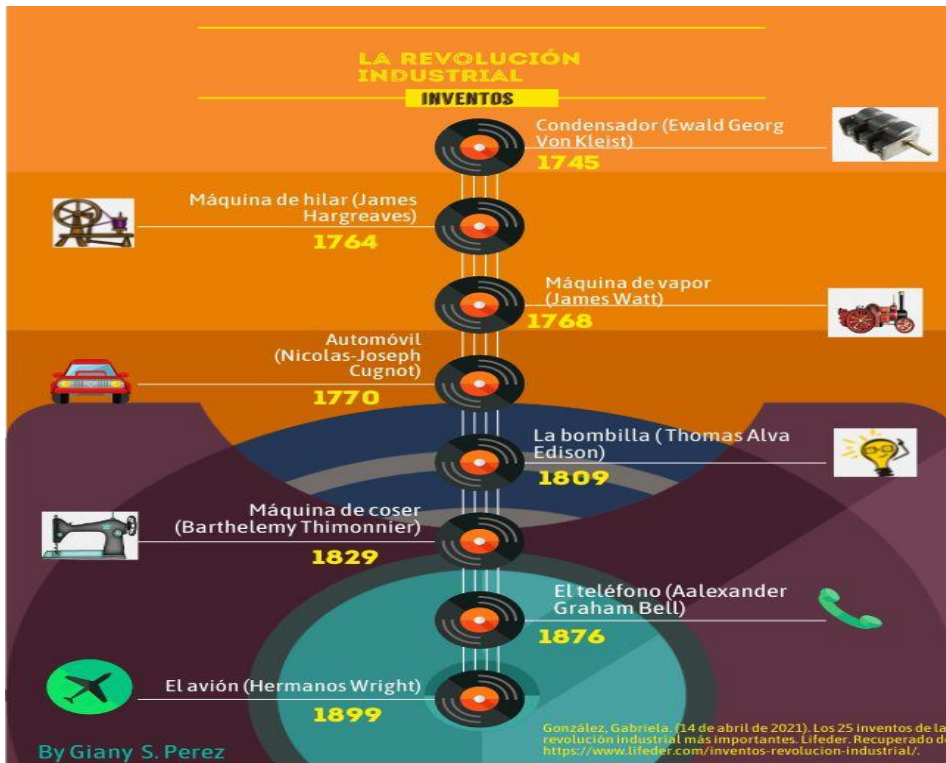
	<p>¿En qué época se llevó a cabo y dónde?</p> <p>¿Cuáles fueron las consecuencias económicas y sociales de esta revolución?</p> <p>¿Cuáles fueron los inventos y por quiénes fueron creados?</p>		
<p>Cierre: 15 minutos</p> <p>El docente realiza un cuestionario de retroalimentación mostrando gifs del tema en cuestión.</p>	<p>Los estudiantes responden a las preguntas realizadas por el docente y reaccionan a los gifs mostrados.</p>		

4.3 Actividades

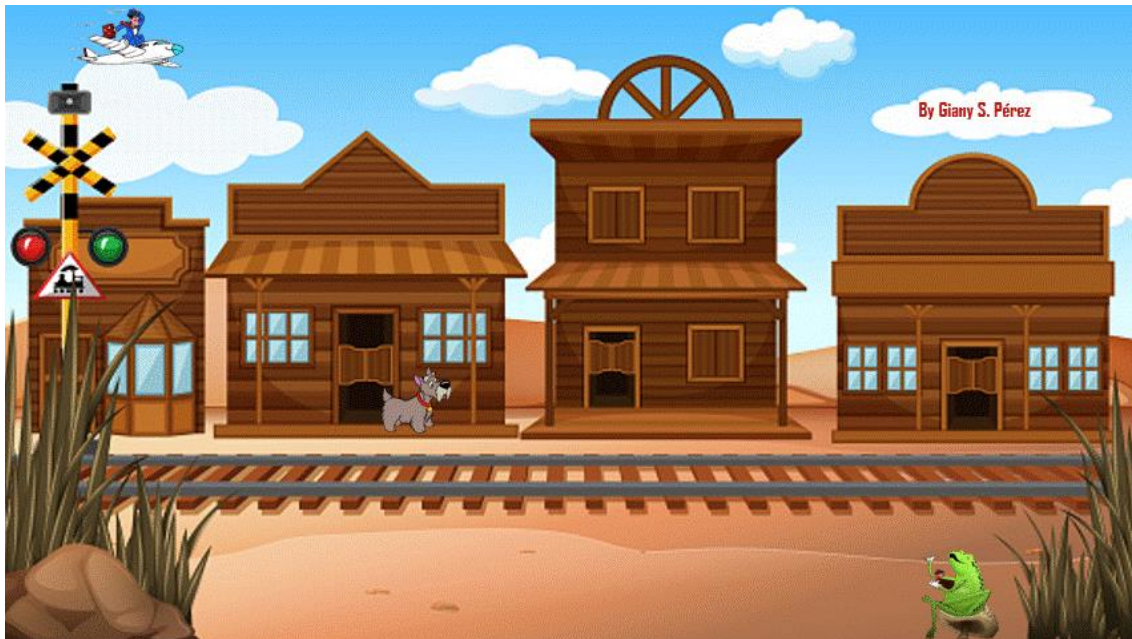
Historietas

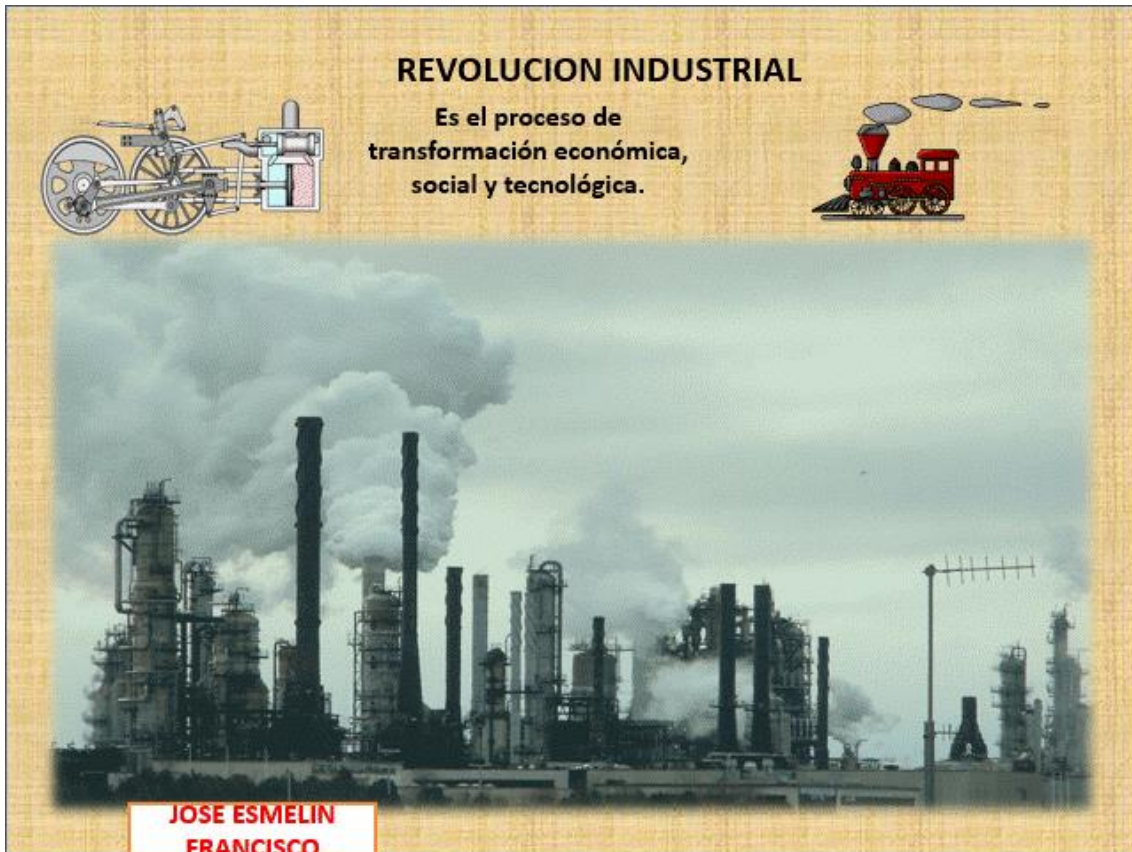


Infografía



Gif





4.5 Herramientas TIC que se pueden utilizar.

- Infogram.
- Easel.ly.
- Storyboard that,
- Pixton.
- Canva.

Gracias al poder comunicativo e interactivo estas herramientas pueden convertirse en un recurso didáctico al incorporarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que pueden brindar beneficios significativos como: fuente de información para facilitar la comprensión de contenidos, así como un medio para incentivar la creatividad y forma de expresión de los estudiantes.

5. Capítulo IV. CREANDO VIDEOS Y ESPACIO DE MICROLEARNING.



5.1. Introducción

La sociedad en la que vivimos es una sociedad caracterizada por el desarrollo de la información y la comunicación a través de nuevas tecnologías. Estas nuevas y potentes herramientas que el progreso social viene desarrollando en los últimos años son algo más que meros recursos instrumentales, ya que podemos comprobar cómo están cambiando radicalmente la vida del ciudadano.

Las llamadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación están actuando como catalizador sobre nuestra sociedad, motivando y acelerando procesos de cambio, creando expectativas deseadas o rechazadas, sobre las estructuras sociales, laborales, políticas, culturales y económicas. El mundo está experimentando cambios profundos en todos los ámbitos del quehacer humano. La nueva tecnología está cambiando las formas de trabajo, los medios a través de los cuales las personas acceden al conocimiento, se comunican y aprenden, y los mecanismos con que acceden a los servicios que les ofrecen sus comunidades.

5.2. Matriz de coherencia didáctica

Secuencia didáctica: IV		
Tiempo: 60 minutos		
Secuencia de actividades: Impacto de las revoluciones burguesas en los procesos económicos y políticos del mundo. Cambios tecnológicos, científicos y sociales en el siglo XIX.		
Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje	Indicadores de logros
<p>Inicio: 10 minutos</p> <p>El maestro hará una retroalimentación del tema anterior a través de lluvia de ideas y preguntas. Después de la indagación dialógica procede a asignar las actividades para el desarrollo del tema.</p>	<p>Los participantes responden preguntas sobre el tema anterior. ¿Cuál fue el tema tratado en la clase anterior? ¿Qué hicimos? ¿De qué forma lo hicimos? ¿Qué aprendiste?</p>	<p>-Describe los cambios económicos, políticos y sociales que promovieron el desarrollo de la Revolución Industrial</p> <p>- Identifica los logros de la Revolución Industrial en el transporte, la medicina y las tecnologías.</p> <p>-Identifica y describe las influencias de la Revolución Francesa y en los cambios políticos, económicos y sociales de los siglos XVIII y XIX.</p>
<p>Desarrollo: 35 minutos</p> <p>Crear Site y compartir con los alumnos para que estos los utilicen como fuente de información para desarrollar el tema sobre las revoluciones burguesas.</p>	<p>Después de indagar y analizar el sitio web procederán a crear un ensayo o un cuadro comparativo donde destaquen las principales causas y consecuencias de la Revolución Francesa y la Revolución Industrial.</p>	<p>Metacognición.</p> <p>¿Qué tema tratamos en el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te llamo la atención? ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en la clase de hoy, en mi vida?</p>

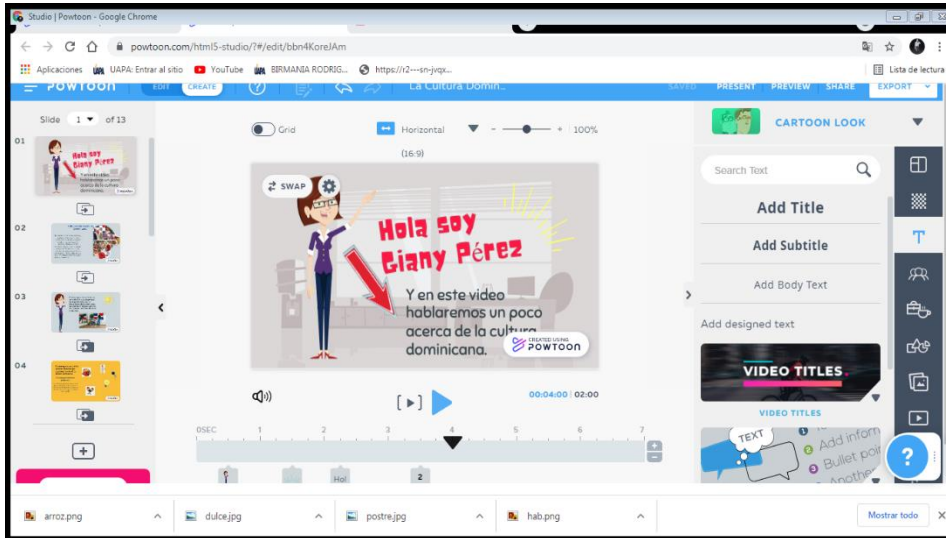
<p>Cierre: 15 minutos</p> <p>El maestro organizara un debate para socializar e indagar las reflexiones de los alumnos sobre el tema de las revoluciones.</p>	<p>Los alumnos se dividirán en dos grupos para debatir las consecuencias de las diferentes revoluciones y como influenciaron en los cambios que vivimos en la sociedad actualmente, cada grupo defenderá de manera reflexiva la importancia de la revolución que trabaje.</p>	
---	---	--

Evidencias	Técnicas e instrumentos	Recursos
	<p>Observación Técnicas de preguntas Debate</p>	<p>- Pc Cuadernos Internet Lápiz Celular Materiales didácticos.</p>

5.3 Actividades

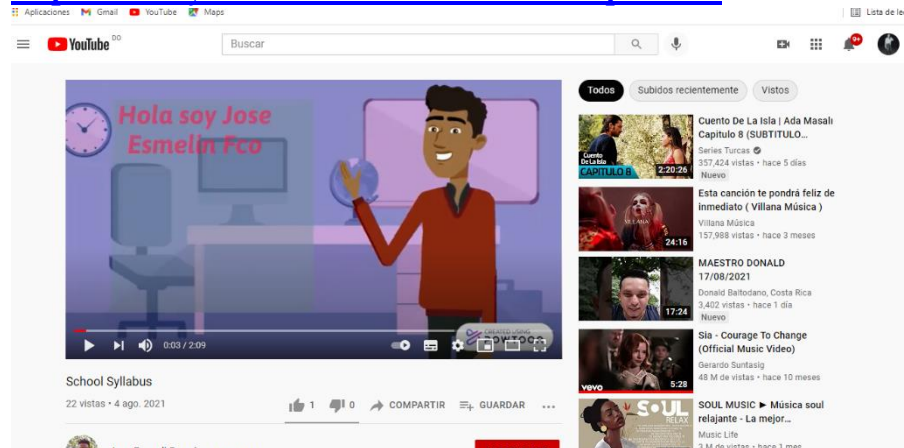
Link y evidencias del video realizado por Giany Pérez

https://www.youtube.com/watch?v=m5tRze_1ZAK



JOSE ESMELIN

<https://www.youtube.com/watch?v=GmEDqsJrKT4>



PATRICIA

<https://www.youtube.com/watch?v=HFInm5Id00>



Enlace de la wiki

<https://sites.google.com/view/economadominicana/sectores-econ%C3%B3micos/sector-secundario>



Evidencias del Site

<https://sites.google.com/view/microlearning-para-el-logbygp/p%C3%A1gina-principal>

Para realización de los juegos utilizamos las siguientes herramientas: LearningApps org, Cerebriti y Kahoot.

Antecedentes de la Revolución Francesa.

La Revolución Francesa by Giany Perez

Selecciona la Respuesta correcta. Quien llegue mas

Insertar Páginas Temas

Cuadro de texto Imágenes

Incorporar Drive

Diseños

Compartir archivos con personas y grupos

Agregar personas y grupos

Gianni Perez (tú) *Propietario*
giannyperez15@gmail.com

Jose Esmerlin Francisco mosquea *Editor*
joseesmerlin247@gmail.com

Patricia Torres *Editor*
pt420891@gmail.com

Enviar comentarios a Google

Listo

Vínculos

Los vínculos varían [Cambiar](#)

medio virtual. El término meme, acuñado por R. Dawkins en su libro *El gen egoísta* Barcelona, Labor, (1979), por la semejanza fonética con el inglés gen, viene del griego "mimema", que significa "algo imitado" y representa una forma masiva de propagación cultural, comportándose como un virus, de ahí que se hable de un fenómeno viral en Internet.

A continuación se muestran memes y posters que sirven como herramientas lúdicas para el desarrollo de Microlearning.

2.2. Matriz de coherencia didáctica

Secuencia Didáctica I	Actividades de aprendizajes	Indicadores de logros	Evidencias
Tiempo: 60 minutos. Título de la unidad de aprendizajes: Influencias en Europa de la Revolución Francesa (1789-1799). Inicio: 10 minutos El docente exhorta que invierten en di...	Orientados por el docente los estudiantes realizan un resumen	Identifica y describe las influencias de la Revolución Francesa en	Memes y posters

Insertar Páginas Temas

Cuadro de texto Imágenes

Incorporar Drive

Diseños

En esta parte creamos videos explicativos de corta duracion, que cuentan de forma facil y breve una idea, un producto o un servicio respondiendo las preguntas: que es y para que sirve.
Utilizamos la herramienta Powtoon.

La Cultura Dominicana

The thumbnail features a yellow background with a play button icon. It contains the following text:
La Cultura Dominicana.
La gastronomía dominicana es la faceta gastronómica desarrollada históricamente, ligada a la evolución de República Dominicana, con influencia europea, africana y de otras islas de la región Caribe.
Ver más ta... Compartir
Ingredientes principales que se emplean en el menú criollo son el arroz, las carnes, los frijoles, los víveres y vegetales, condimentos tales como el caldo de pollo, pasta de tomate, sazón líquido, entre otros.

Insertar Páginas Tema

Cuadro de texto Imágenes
Incorporar Drive

Diseños

5.5. Herramientas TIC que se pueden utilizar.

- Wiki.
- Site.
- Webquest.
- Canal de edutuber.

Micro videos:

- Video.
- Loopster.
- Stupeflix.
- Kinemaster.
- Powtoon.
- Sparkol.

Conclusiones

Como parte de las conclusiones para este trabajo final y en esencia de este Diplomado, queremos agradecer al facilitador, el cual con su entrega y dedicación lograron direccionarnos por el camino del saber, nutriendo y fortaleciendo nuestros conocimientos, llevándonos a tener una óptica muy clara y precisa sobre Microlearning apoyados en las TIC, su importancia y los buenos resultados que obtenemos cuando lo aplicamos de la forma correcta.

Referencias.

Área, M. (2003). De los webs educativos al material didáctico web.

https://manarea.webs.ull.es/articulos/art17_sitiosweb.pdf

Colombia aprende. (20 de 3 de 2013). Recuperado el agosto de 27 de 2021, de colombia

aprende: https://manarea.webs.ull.es/articulos/art17_sitiosweb.pdf

Colombia aprende. (2019). [https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/top-](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/top-5-de-los-portales-educativos-que-son-tendencia-nivel-mundial)

[5-de-los-portales-educativos-que-son-tendencia-nivel-mundial](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/top-5-de-los-portales-educativos-que-son-tendencia-nivel-mundial)

Editorial, P. (29 de 05 de 2019). Colombia aprende. Recuperado el 17 de agosto de 2021, de

Colombia aprende: [https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/top-](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/top-5-de-los-portales-educativos-que-son-tendencia-nivel-mundial)

[5-de-los-portales-educativos-que-son-tendencia-nivel-mundial](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/top-5-de-los-portales-educativos-que-son-tendencia-nivel-mundial)

María Estela Raffino. De: Argentina. Para: Concepto.de. Disponible en:

<https://concepto.de/liberalismo/>. Última edición: 26 de octubre de 2020. Consultado:

05 de julio de 2021. <https://concepto.de/liberalismo/#ixzz6znckiLGr>

María Estela Raffino. De: Argentina. Para: *Concepto.de*. Disponible en:

<https://concepto.de/historieta/>. Última edición: 10 de julio de 2021. Consultado: 20

de julio de 2021.

Moreira, M. A. (1 de 2 de 2019). DE LOS WEBS EDUCATIVOS AL MATERIAL

DIDÁCTICO WEB .

Recuperado el 17 de 13 de 2017, de DE LOS WEBS EDUCATIVOS AL MATERIAL

DIDÁCTICO WEB : Manuel Area Moreira

TICTACTEP Tecnología Educativa . (12 de septiembre de 2019). Recuperado el 18 de

agosto de 2021, de TICTACTEP Tecnología Educativa:

<https://www.tictactep.cl/que-es-el-microaprendizaje-caracteristicas-y-ventajas/>

Glosario:

- **Actividad:** De acuerdo con Rosa (2004, p. 20), “una situación de enseñanza aprendizaje es el resultado de la conjunción de varios sistemas: a) el sistema profesor; b) el sistema alumno, y c) el espacio de interacción en el que se desarrollan las operaciones de los dos anteriores”.
- **Competencia:** Según Kobinger (1996), “una competencia es un conjunto de comportamientos socio afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, una función, una actividad o una tarea”.
- **Educación:** Erich Fromm: “La educación consiste en ayudar al niño a llevar a la realidad lo mejor de él.” Piaget: “Es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad.
- **Gamificación:** Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) tratan el concepto de gamificación en su obra Gamification by Design. La definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p. 11).
- **Gif:** Según Paula Canal (2015) Un GIF es un formato de intercambio de imágenes (Graphic Interchange Format) y gana popularidad gracias a que es uno de los archivos más compartidos en la red social. Consiste en el movimiento de uno o varios fotogramas alrededor de 3-5 segundos de duración y que se repite de manera infinita.
- **Habilidad:** En el Diccionario Ilustrado Aristos se define la habilidad como: “Capacidad y disposición para una cosa. Cada una de las cosas que una persona

ejecuta con gracia y destreza” Aristos, (1985) La habilidad es pues el dominio de las técnicas y ésta puede ser cognoscitiva o práctica.

- **Herramienta (TIC):** Thompson y Strickland, (2004) definen las tecnologías de información y comunicación, como aquellos dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos, capaces de manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización.
- **Infografía:** Nos dice **José Luis Valero Sancho** (1999) la infografía es una aportación informativa, realizada con elementos icónicos y tipográficos, que permite o facilita la comprensión de los acontecimientos, acciones o cosas de actualidad o algunos de sus aspectos más significativos, y acompaña o sustituye al texto informativo.
- **Lúdico:** Según Jiménez (2002) La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)
- **Meme:** (Knobel y Lankshear, 2007: 202) y para Santibañez (2001: 4) “el concepto de meme lo propone Dawkins (1988, 1979) para referirse a las instrucciones culturales que forman el sentido social de las épocas”
- **Microlearning:** (en español microaprendizaje) se refiere a formas de aprendizaje a través de pequeñas unidades de contenido interconectadas y de actividades de corta duración (Lindner, 2006; Schmidt, 2007) pudiendo ser visualizadas y realizadas en cualquier momento y lugar (Meléndez, 2015).

- **Poster:** Cassandre (1935) se refería al oficio del afiche: "La pintura de por si es una meta. El afiche no es más que un medio de comunicación entre el comerciante y el público, algo así como el telégrafo.
- **Video:** según el Diccionario de la lengua española: 1. m. Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cintas magnética u otros medios electrónicos.

Anexos



LearningApps.org



PIXTON

easelly

Kahoot!



Cerebriti

CREA

JUEGA

APRENDE

