

Carrera:

Educación Mención Ciencias Sociales

Diplomado:

Microlearning Como Estrategia para el Logro de Competencias en el Nivel Secundario

Proyecto:

Guía Metodológica para el uso de Microlearning apoyado en las TIC.

Autores:

Juan Miguel Correa Yciano	16-5340
Joel De Jesús Ureña	16-1249
Salvador Urbaez Brito	16-2327

Facilitador Acompañante:

Héctor David Lantigua Reynoso

**19 de agosto del 2021,
República Dominicana**

Tabla de contenido

Aspectos Generales. Guía Metodológica

1. Introducción

1.1. Objetivo de la guía.

1.2. Microaprendizaje

1.2.1. Características

1.2.2. Ventajas

1.3. Competencias

1.3.1. Tipos de competencias

1.4. Las TIC en los procesos formativos.

2. Capítulo I. Los memes y poster como herramientas lúdicas del microlearning

2.1. Introducción

2.2. Marco Teórico

2.3. Matriz de coherencia didáctica

2.4. Recursos creados (memes y poster)

2.5. Herramientas TIC que se pueden utilizar para la creación de memes y posters.

3. Capítulo II. HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL MICROLEARNING

3.1. Introducción

3.2. Marco teórico

3.3 Matriz de secuencia didáctica.

3.4. Recursos creados (juegos)

3.5. Herramientas TIC que se pueden utilizar para la creación de juegos.

4. Capítulo III. Herramientas para creación de infografías, historietas e imágenes en movimiento.

4.1. Introducción

4.2. Marco teórico

4.3. Matriz de coherencia didáctica

4.4. Herramientas TIC que se pueden utilizar para la creación de infografías, historietas e imágenes en movimiento.

5. Capítulo IV. Creando videos y espacio de microlearning.

5.1. Introducción

5.2. Matriz de coherencia didáctica

5.3 Recursos creados (videos y Site)

5.4. Herramientas TIC que se pueden utilizar

Conclusión

Referencias

Anexos

1. Introducción

El gran impacto y desarrollo acelerado de las tecnologías de información y comunicación (TIC) han provocado en todo el mundo adelantos significativos en las formas de cómo se crean, acceden, intercambian y difunden los conocimientos, habilidades e incluso actitudes.

En tal escenario, la sociedad de la información y el conocimiento, como expresión de cambios sociales, culturales, económicos, políticos y educativos, atravesados por el impacto de las computadoras y el uso de Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC), es el espacio para reflexionar sobre la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para motivar a aprender a los estudiantes con las (TIC), el docente debe ser innovador, creativo y divertido. Por tal razón te presentamos herramientas Microlearning para crear recursos lúdicos con contenidos breves, variados y en pequeñas porciones, con la finalidad de incentivar la motivación en los estudiantes a aprender, que en cortos periodos de tiempo y en cualquier lugar adquieran contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales para aplicarlos en su diario vivir y obtengan un aprendizaje significativo.

El Microlearning es una técnica para adquirir conocimientos en pequeñas dosis o fragmentos de contenidos llamados microcontenido. Esta estrategia educativa tiene un rasgo distintivo, ya que el docente y los estudiantes deben utilizar la tecnología y recursos audiovisuales para efectuar el microlearning a través de un juego, aplicación, Site, videos, imágenes, etc... En este proyecto final veremos herramientas de gamificación generadoras de microaprendizaje tales como: Canva, Kahoot, Quizlet, PowToon, Google Site, LearningApps, Memegenerator, Makeamemes, Power Point, entre otras. Con las cuales creamos recursos lúdicos, con contenidos breves y variados: memes, posters, infografías, gifs, videos, historitas, juegos, etc...

1.1. Objetivo de la guía.

El objetivo principal de la guía que se presenta en este trabajo final es ser útil y servir de modelo para el desarrollo de recursos y aplicación de procesos didácticos haciendo uso del Microlearning apoyados en las TIC.

Se espera que los usuarios de esta guía sean personal docente, coordinadores pedagógicos, directivos y de todo aquel que se dedique a la creación de recursos y contenidos para entornos físicos o virtuales con la finalidad de generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

Este proyecto final tiene la intención de incentivar tanto en los estudiantes como a los maestros la necesidad de aprender y para ello te mostramos una amplia gama de herramientas microlearning que aportan al proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad virtual y presencial.

1.2 Microaprendizaje

El microaprendizaje o también conocido por su nombre original microlearning, es un término mencionado en los últimos tiempos, especialmente en el ámbito educativo. Gracias a que da respuestas a preguntas que necesitan una respuesta inmediata con cápsulas de conocimiento de microcontenidos.

Muchos autores denotan el microlearning como una técnica o estrategia educativa muy útil y beneficiosa tanto para los estudiantes como para los docentes, destacando su rasgo distintivo y es que ambos deben manejar la tecnología.

El término microprendizaje, introducido por Nielsen (1998), se refiere a formas de aprendizaje de corta duración, interconectadas y asociadas a actividades para aprender microcontenidos (Lindner, 2006; Schmidt, 2007), de ahí que ambos términos estén estrechamente relacionados. Originalmente, Nielsen (1998) se refería a los microcontenidos como pequeños grupos de palabras para tener una idea clara del contenido de una página Web.

1.2.1. Características

El microlearning o microaprendizaje es una estrategia educativa que se caracteriza por la brevedad de sus lecciones y sus unidades de aprendizaje. En otras palabras, es el conocimiento encapsulado y concentrado en pequeñas píldoras de conocimiento que sirven para explicar pequeños conceptos, herramientas o tutoriales.

Las principales características del microlearning

La metodología microlearning tiene diferentes características que diferencian a las principales plataformas de microlearning. Aquí te damos algunas

- **Brevedad:** Las lecciones del microaprendizaje tienden a ser cortas, dependerá del formato.
- **Variedad:** El material o contenido de estas lecciones pueden presentarse de distintas formas (juegos, vídeos, diapositivas, preguntas, etc.). La gamificación juega un papel importante en el microlearning.
- **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).
- **Aprendizaje informal:** El microaprendizaje o microlearning 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

La estrategia Microlearning tiene muchas ventajas, entre las cuales podemos destacar la brevedad y facilidad que brinda para la adquisición de aprendizajes.

Según Galiana las ventajas del Microlearning son las siguientes:

- Aprendes lo que necesitas en el momento
- Es económico y en algunos casos, gratis
- Permite invertir poco tiempo para aprender mucho de modo simple y rápido
- Aprendizaje según el propio ritmo del alumno
- Satisfactorio para el cerebro
- Facilita el estudio adaptado al poco tiempo disponible
- Las cápsulas de contenido educativo pueden ser etiquetadas para realizar búsquedas más rápidas
- Acceso a los contenidos en cualquier momento
- Ayuda a encontrar soluciones para todos los problemas
- Cubre diferentes estilos de aprendizaje como consecuencia de su diverso formato
- Permite el autoconsumo
- Tipo de aprendizaje repetitivo, activo, reflexivo y dinámico

1.3. Competencias

Según el diseño curricular competencia es la capacidad para actuar de manera eficaz y autónoma en contextos diversos movilizando de forma integrada conceptos, procedimientos, actitudes y valores. 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 microlearning es una metodología elearning que pretende generar en los estudiantes competencias, que ellos adquieran habilidades, destrezas, aprendan y actúen de manera autónoma y con eficacia. En el modelo de formación por competencias, se han observado ventajas que podrían facilitar la adquisición de las habilidades y conocimientos requeridos, pues considera tiempos reducidos y la resolución de problemas relacionados con la disciplina en pequeños pasos.

Según Silva (2019), para la utilización del microlearning en la formación basada en competencias, se requiere la identificación previa de las competencias que se desean alcanzar, relacionándolas con cada momento de la trayectoria del microaprendizaje. Así, se podrán tomar todas las partes de manera individual y agruparlas según el diseño planteado, el que se focalizará en generar contenidos cortos en tiempo y que tributen a la competencia específica.

1.3.1. Tipos de competencias

Mediante el uso de la técnica microlearning los estudiantes pueden desarrollar competencias comunicativas, de resolución de problemas, Científicas y Tecnológicas, Ética y Ciudadana, de

Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico, etc... lo que le permite al estudiante adquirir habilidades y destrezas para su diario vivir.

1.4. Las TIC en los procesos formativos.

Las TIC son muy importantes en el proceso educativo y tienen muchas ventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC) han tenido un desarrollo notable y han provocado cambios en la sociedad moderna, donde podemos destacar su amplio avance en el ámbito educativo, pues transforma los escenarios y las prácticas educativas cada día, con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza y la adquisición de aprendizajes.

Los docentes y alumnos deben tener conocimiento y acceso a las TIC. El profesor debe ser innovador, lúdico y creativo, brindar más calidad y no cantidad en los contenidos, usar estrategias que motiven a los estudiantes a aprender con y sin ayuda del maestro.

Soto expresa que la implementación de las TIC en la transformación de la Enseñanza Superior brinda numerosas ventajas al desarrollo de la calidad docente, condicionadas principalmente en aspectos tales como la posibilidad de acceder e interactuar desde áreas remotas con la información por parte de los distintos usuarios involucrados en dichas actividades, flexibilizando así el tiempo y espacio para un desarrollo más rápido de estas propias actividades del proceso enseñanza aprendizaje.

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

2.1. Introducción

Actualmente los memes tienen mucha influencia en la sociedad, por lo que en el ámbito educativo se le está empezando a dar importancia debido a su dominio en los jóvenes. Los memes y los posters lo utilizamos como generadores de conocimientos, es decir, como una estrategia educativa y comunicativa para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes, puesto que es un factor trascendental en las clases debido a su popularidad.

En este proyecto final del módulo I, te presentaremos 15 memes y 10 poster relacionados con la unidad didáctica “Los Derechos Humanos” de 1er grado del Nivel Secundario, los cuales utilizaremos como herramientas lúdicas del microlearning.

2.2. Marco Teórico

Los memes y los posters pueden ser utilizados como herramientas lúdicas del microaprendizaje, puesto que ambas estrategias favorecen el aprendizaje enseñanza, por su popularidad en el internet.

Para la creación de memes y posters podemos usar herramientas, es decir, aplicaciones o páginas web, tales como: Memegenerator, Publisher, Canva, Makeamemes, ILOVEimg, Power Point, Word, entre otras...

Gabrielli (2006), dice que el microaprendizaje es una estrategia de aprendizaje que con pequeñas porciones de contenido se puede enseñar algún tema de forma breve y variada.

El término meme tiene su origen en el concepto concebido por Richard Dawking. Para Salazar (2017), “el meme es cualquier unidad cultural que es replicada”, es decir, que hay hechos, momentos captados de nuestra realidad cotidiana que se toma de una forma jocosa y se reproduce.

También los posters son excelentes generadores de aprendizaje y son herramientas útiles para incentivar el aprendizaje. Un poster es un cartel, el cual consiste en una lámina de papel que transmite un mensaje visual. Además, hay poster digital que suelen usar ciertas combinaciones de colores e imágenes que sean atractivos para el receptor.

2.3. Matriz de coherencia didáctica

Unidad de Aprendizaje Área Académica del Nivel Secundario

Título de la unidad de Aprendizaje Identificación					
Unidad: No.1	Área/Asignatura:	Ciencias Sociales	Nivel: 1ero de Secundaria	Tiempo Asignado:	1 mes
Los Derechos Humanos					
Situación de Aprendizaje:	<p>Los estudiantes de 1er grado del Nivel Secundario en el Liceo Carlixa Estela R. Paulino presentan interés en conocer cuáles son sus derechos establecidos según la Constitución Dominicana y tienen la intención de valorar la importancia de saber cuáles son nuestros deberes como ciudadanos dominicanos. Para ello, utilizaremos las estrategias de indagación de saberes previos, presentaciones de memes y carteles. Por tanto, los estudiantes deben investigar, analizar, realizar mapas conceptuales y resúmenes con el fin de conocer más sobre el tema de Los Derechos Humanos.</p>				
Competencias Fundamentales:	<p>Competencias comunicativas. Competencia ambiental y de salud</p> <p>Competencias científicas y tecnológicas</p>				

	Competencia ética y ciudadana pensamiento lógico, creativo y crítico.	Competencias Resolución de problemas	Competencias de
	Contenidos		
	Conceptuales	Procedimientos	Actitudinales
<p>Competencias específicas:</p> <p>Comprende el origen de los Derechos Humanos y valora su importancia para la humanidad.</p> <p>Reflexiona sobre el cumplimiento o no de estos derechos en nuestro país.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los Derechos Humanos: origen e importancia. - Los Derechos Fundamentales - La Constitución Dominicana. Derechos y deberes sustentados en la Constitución. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y análisis de los Derechos Humanos. - Análisis y discusión con los compañeros sobre cumplimiento y violación de los Derechos Humanos. - Análisis basado en la Constitución, sobre cuáles son nuestros Derechos Civiles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la capacidad crítica para discernir acerca del cumplimiento de los Derechos Humanos. - Respeto por las opiniones de los y las demás reconociendo el derecho a disentir y a argumentar desde diferentes perspectivas.

Relaciona los Derechos Humanos con los deberes y derechos contemplados en la Constitución Dominicana.			- Demanda de sus derechos así como cumplimiento de sus deberes.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-----------------------------------------------------------------

Secuencias Didácticas: Los Derechos Humanos

Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje

Tiempo	Actividades de Enseñanza	Actividades de Aprendizaje	Actividad de Evaluación			Recursos
			Tipo de Evaluación	Indicadores de logro	Técnicas e instrumentos	
1 hora	Indagación mediante una lluvia de ideas para explorar los saberes previos acerca de Los Derechos Humanos, su origen e importancia.	Luego de investigar y analizar sobre los derechos humanos elaborar un resumen acerca del origen e importancia de los derechos humanos.	Diagnóstica y formativa	Define el concepto de Los Derechos Humanos y	La observación directa a la participación	Internet Libros Computadoras

<p>2 Sesiones</p>	<p>Presentación de memes sobre los derechos humanos, mostrándoles a los estudiantes cuáles son sus derechos y la Constitución Dominicana.</p>	<p>En equipos de 3, luego de haber observado los memes presentados por el profesor, proceda con la elaboración de un mapa conceptual sobre cuáles son nuestros derechos fundamentales según la Constitución Dominicana.</p>	<p>Meta cognición</p> <p>¿Por qué es importante para mí conocer cuáles son mis derechos?</p>	<p>reconoce su importancia.</p> <p>Identifica cada uno de los Derechos Fundamentales.</p> <p>Identifica cuales son los derechos de los dominicanos según la Constitución Dominicana.</p>	<p>de los estudiantes.</p> <p>Rubrica para evaluar los mapas conceptuales.</p> <p>Escala estimativa para evaluar los resúmenes.</p>	<p>Celulares</p> <p>Cuadernos</p> <p>Google</p> <p>Meet</p>
<p>2 horas clase</p>	<p>Presentación de posters acerca del origen e importancia de los derechos humanos y los derechos fundamentales de los seres humanos.</p>		<p>¿De qué forma me ayuda en mi diario vivir identificar mis derechos?</p>			

2.4. Recursos creados (Memes y Posters)

**Cuando me pregunte la profe,
¿Cuándo y dónde fue la Declaración
Universal de los Derechos Humanos?**



Meme # 1. La Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Creado por: Juan Miguel Correa Yciano.
Herramienta: Power Point

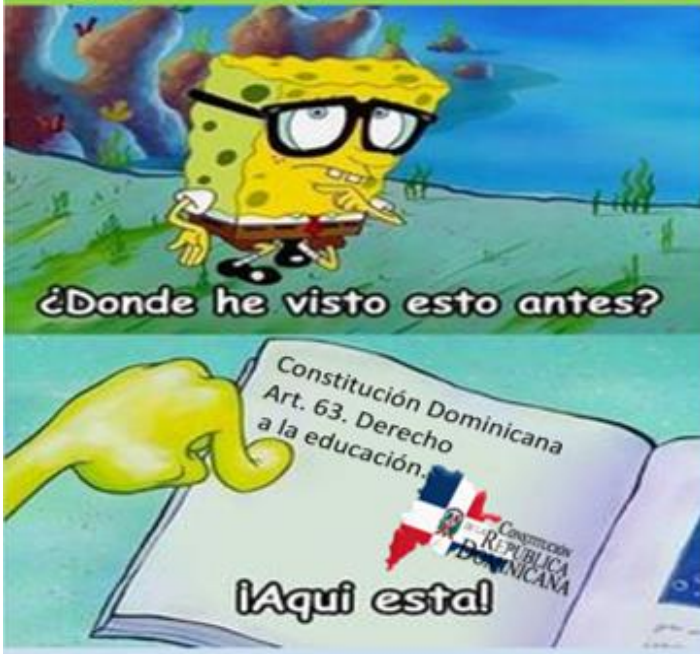
**Todos los seres humanos tenemos
derecho a la vida.**



Meme # 2. El derecho a la vida.

Creado por: Juan Miguel Correa Yciano.
Herramienta: Power Point

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad y permanente.



Meme # 3. Derecho la educación.

Creado por: Juan Miguel Correa Yciano.
Herramienta: Página Web ILOVEIMG



Violentar los
derechos
humanos



Cumplir mis
deberes

Activar Wi

Meme #4. No violentar los Derechos Humanos

Creado por: Juan Miguel Correa Yciano.
Herramienta: Página Web ILOVEIMG

Mi cara cuando me di cuenta que tengo el deber de pagar impuestos y servicios.



Meme #5. Los Derechos Humanos

Creado por: Juan Miguel Correa Yciano.
Herramienta: Página Web ILOVEIMG

**¿QUE ES VIOLACION DE LOS
DERECHOS HUMANOS EN EL MUNDO?**



MIREMOS

Meme #6. Los Derechos Humanos

Creado por: Joel De Jesús Ureña.
Herramienta: Página Web ILOVEIMG



Meme #7. Derecho a la educación.

Creado por: Joel De Jesús Ureña.

Herramienta: Memegenerator



Meme #8. Derechos Humanos.

Creado por: Joel De Jesús Ureña.

Herramienta: Página Web ILOVEIMG



Meme #9. Derecho a la educación.

Creado por: Joel De Jesús Ureña.

Herramienta: Página Web ILOVEIMG



Meme #10. Los Derechos Humanos.

Creado por: Joel De Jesús Ureña.

Herramienta: Página Web ILOVEIMG



Meme #11. Los Derechos Humanos.

Creado por: Salvador Urbaez Brito.
Herramienta: Página Web ILOVEIMG

Nadie podrá ser sometido a la esclavitud
ya la servidumbre.



Meme #12. No a la esclavitud.

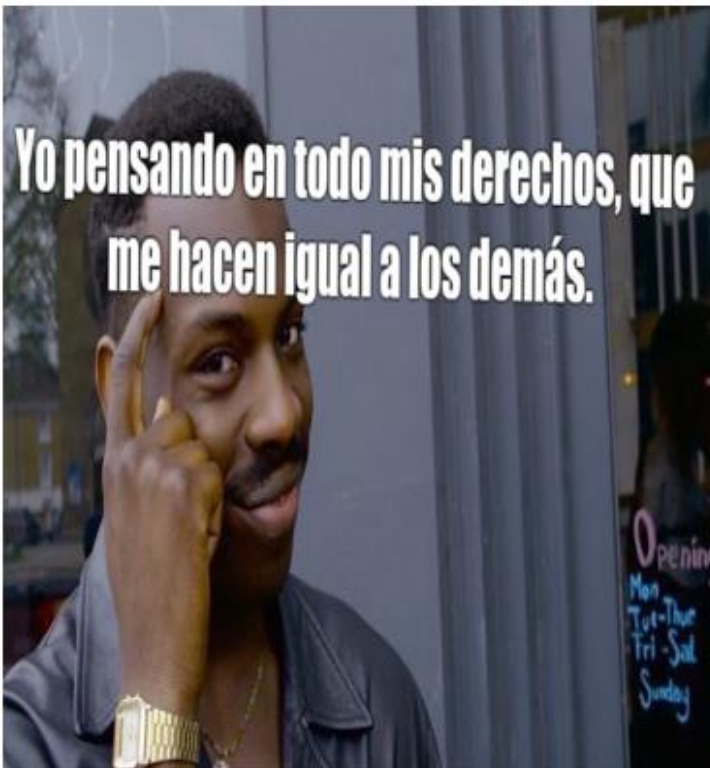
Creado por: Salvador Urbaez Brito.
Herramienta: Página Web ILOVEIMG



Meme #13. Derecho a la vida.

Creado por: Salvador Urbaez Brito.

Herramienta: Página Web ILOVEIMG



Meme #14. Los Derechos Humanos.

Creado por: Salvador Urbaez Brito.

Herramienta: Página Web ILOVEIMG



Meme #15. No a la esclavitud.

Creado por: Salvador Urbaez Brito.

Herramienta: Página Web ILOVEIMG

2.5. Recursos creados (Poster)



Poster #1

Creado por: Juan Miguel Correa.

Herramienta: Power Point

Poster creado por:
Juan Miguel Correa

Los Derechos Humanos



Conozcamos nuestros
derechos...

El secreto de la
paz es el
respeto a los
Derechos
Humanos.

*La Declaración Universal de los Derechos
Humanos fue adoptada por la tercera
Asamblea General de las Naciones Unidas, el
10 de diciembre de 1948 en París.*

Todos los
humanos
nacemos libres
e iguales en
dignidad y
derechos.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Poster #2

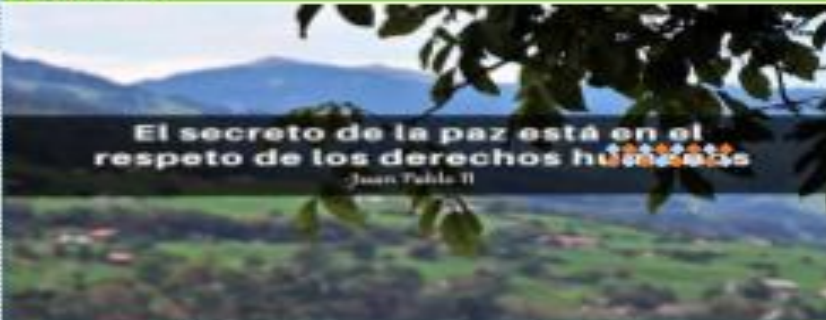
Creado por: Juan Miguel Correa.

Herramienta: Power Point

Poster

Los Derechos Humanos.

La piedra angular de la libertad para vivir en dignidad es el marco internacional de derechos humanos. Por tanto, es importante que conozcamos cuáles son nuestros derechos, además de conocer cuáles son nuestros deberes.



Los Derechos Humanos son elementos esenciales en la vida de cualquier persona, pues fomenta su amplio desarrollo, brindándonos así garantías ante la justicia, libertad de religión, de vivir en un ambiente sano, de forma igualitaria.

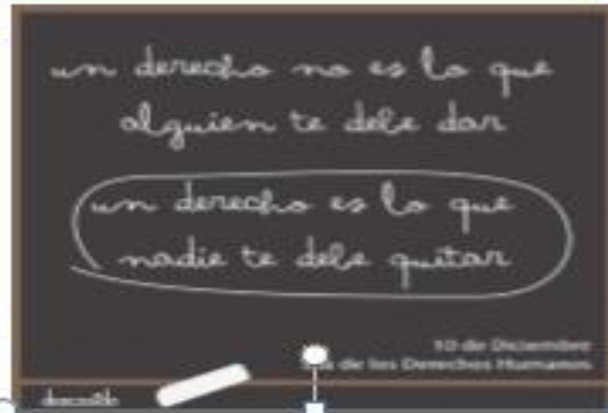
Algunos de nuestros derechos esenciales...

- Derecho a la vida
- Derecho a la dignidad humana,
- Derecho a la igualdad
- Derecho a la libertad y seguridad personal
- Derecho a la prohibición de la esclavitud
- Derecho a la integridad personal,
- derecho al libre desarrollo de la personalidad
- Derecho a la intimidad, etc...



Origen de los derechos humanos.

La Declaración Universal de los Derechos Humanos fue adoptada por la tercera Asamblea General de las Naciones Unidas, el 10 de diciembre de 1948 en París.



**TODOS
LOS SERES
HUMANOS
NACEN LIBRES
E IGUALES EN
DIGNIDAD Y
DERECHOS**

Tengo derecho a mi propia cultura, mi idioma, mi religión y que me traten igual que al resto.



Poster #4

Creado por: Joel De Jesús

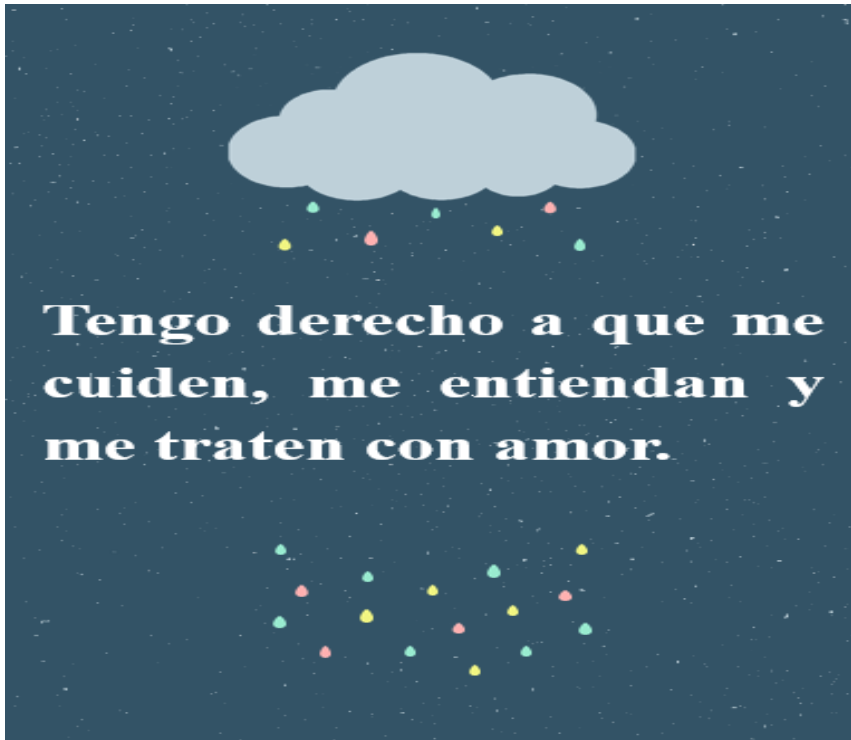
Herramienta: Canva



Poster #5

Creado por: Joel De Jesús.

Herramienta: Canva



Poster #6

Creado por: Joel De Jesús.

Herramienta: Power Point



Poster #7

Creado por: Salvador Urbaz.

Herramienta: ILOVEIMG

Derechos humanos

Derecho a la vida.

Toda la persona tiene derecho a vivir.

Made with PosterMyWall.com

Poster #8

Creado por: Salvador Urbaz.

Herramienta: ILOVEIMG

Igualdad
entre
hombres
y
mujeres



Todas las personas gozan de los mismos derechos sin importar sexo o genero

Made with PosterMyWall.com

Poster #9

Creado por: Salvador Urbaz.

Herramienta: ILOVEIMG

Libertad de expresion

Toda persona tiene derecho a la libertad de pensamiento y expresion. este derecho comprende la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas.



Poster #10

Creado por: Salvador Urbaez.

Herramienta: ILOVEIMG

2.5. Herramientas TIC que se pueden utilizar para la creación de memes y posters:

ILOVEIMG

Power Point

Publisher

Word

Canva

3. Capítulo II. HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL MICROLEARNING

3.1. Introducción

La gamificación es una técnica muy beneficiosa a la hora de impartir una clase, ya sea presencial, virtual o semipresencial, puesto que promueve la motivación en los estudiantes y aporta significatividad al proceso de enseñanza aprendizaje, pues facilita la adquisición de contenidos, brindándole al alumnado un aprendizaje significativo.

En este proyecto final estaremos redactando sobre las herramientas de gamificación, ya sean mediante aplicaciones o plataforma web para que aprendan de forma sencilla y lúdica. Las herramientas que estaremos utilizando son: Kahoot, Quizizz, Cerebriti, LearningApps y Quizlet. Tales implementos nos ayudaran mucho como docentes a trabajar con los estudiantes, por ende, te invito a conocer estas herramientas para que puedas aplicarlas en el aula a tus alumnos y de esta manera, motivar y fortalecer el proceso educativo.

3.2. Marco Teórico

Hoy en día, la técnica de gamificación es muy utilizada por los docentes para motivar a los estudiantes, con la finalidad de que los alumnos aprendan de forma divertida y significativa.

Entendemos que debido a la situación actual que afecta al mundo, como maestros tenemos la responsabilidad de incentivar al alumnado, ya que la virtualidad nos invita a desarrollar nuevas formas de enseñanzas a través del internet, la televisión, la computadora, el celular, etc... Para ello, los maestros debemos conocer herramientas de gamificación que promuevan la enseñanza y el aprendizaje de manera lúdica.

Según Gaitan la Gamificación “es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos o mejorar alguna habilidad”.

De igual manera Acuña (2018) afirma que “la gamificación es una técnica de aprendizaje que nos lleva hacia la evaluación desde un punto de vista innovador, ya que nos ayuda a valorar el alcance del conocimiento”, por tanto, esta novedosa técnica requiere la capacitación de los docentes para que estén actualizados y pueden enseñar a sus alumnos.

Las herramientas de gamificación que estaremos utilizando en este proyecto final son:

- Kahoot
- Quizizz
- Cerebriti
- LearningApps
- Quizlet

Kahoot

Esta es otra herramienta muy útil y lúdica, ya que permite tanto a los docentes como al alumnado aprender de manera divertida y fácil. Kahoot! es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.

Después de haber creado esta App Kahoot, los estudiantes deben unirse a él insertando un código PIN impartido por el profesor en la App para móvil o página de internet. De esta

manera, el móvil se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla se muestra la pregunta y quién va ganando y acertando.

Quizizz

Según Ruiz (2018, p. 1) “Quizizz es una web que nos permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder de 3 maneras distintas.”

El autor Ruiz (2018) describe que existen 3 formas de utilizar la herramienta de gamificación Quizizz. Pues podemos jugar en modo directo, como tarea y también en forma individual (como juego). El mismo compara esta App con Kahoot, especifica que solo hay que introducir el pin que da el profesor para poder jugar. Además, diferencia de Kahoot, que cuando contestas en Quizizz no necesitas estar mirando a la pizarra, ya que la pregunta aparece junto con las posibles respuestas.

Cerebriti

También utilizamos Cerebriti, según expresa Educación 3.0 (2015) “Tanto docentes como alumnos pueden crear desde la plataforma colaborativa Cerebriti sus propios juegos educativos y compartirlos con la comunidad educativa de forma gratuita”.

Cerebriti es una herramienta de ludificación idónea para poner en práctica en las clases la llamada gamificación, es decir, hacer que tus alumnos aprendan de una manera divertida a través del juego. La creación de juegos y la competición entre ellos por ver quién consigue más puntos, puede estimularlos a la hora de adquirir y fijar conocimientos en todas las materias.

LearningApps

Granados expresa que LearningApps es una web que nos permite crear juegos y actividades interactivos de una manera muy rápida y sencilla. Se puede usar sin necesidad alguna de registrarse. Aunque su registro es de manera gratuita, pudiendo hacerlo con solo un correo electrónico. En ningún caso habría que instalar nada al respecto para que pueda funcionar. LearningApps nos permite crear actividades interactivas, donde se puede incluir texto, imagen, audio y vídeos.

Quizlet

Quizlet es una herramienta online que sirve para crear actividades educativas interactivas. Esta web sirve de la forma más sencilla de practicar y dominar lo que se está aprendiendo.

Para acceder a la plataforma, regístrate en una cuenta gratuita con tu cuenta de Google o Facebook, o con un email y una contraseña. Asegúrate de marcar la opción Soy un maestro cuando crees tú cuenta. Crea unidades de estudio con tu propio material.

3.3. Matriz de coherencia didáctica

Unidad de Aprendizaje del Nivel Secundario

Título de la unidad de aprendizaje			
Identificación			
Unidad: Los Derechos Humanos	Área/ asignatura: Ciencias Sociales	Nivel: 1 ^{ero} de Secundaria	Tiempo: 1 mes
Situación de aprendizaje	Los estudiantes de 1er Grado del Nivel Secundario en el Liceo Carlixta Estela R. Paulino presentan interés en conocer cuáles son sus derechos establecidos según la Constitución Dominicana y tienen la intención de saber el origen y la importancia de los Derechos Humanos. Para ello, utilizaremos las estrategias de indagación de saberes previos y aprovecharemos tres herramientas de gamificación, tales como: Kahoot, Quizizz, Cerebriti, LearningApps, Quizlet. Por tanto, los estudiantes deben investigar, analizar, jugar e interpretar a través de actividades y cuestionarios colocados en estas plataformas Web, con la intención de motivar a los estudiantes a aprender de forma divertida. Como recursos utilizaremos computadoras, celulares, cuaderno, Tablet, etc...		

Competencias Fundamentales	Competencias comunicativas. Competencia ambiental y de salud Competencias científicas y tecnológicas Competencia ética y ciudadana Competencias Resolución de problemas Competencias de pensamiento lógico, creativo y crítico.		
	Contenidos		
Competencias específicas:	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>Comprende el origen de los Derechos Humanos y valora su importancia para la humanidad.</p> <p>Reflexiona sobre el cumplimiento o no de estos derechos en nuestro país.</p> <p>Relaciona los Derechos Humanos con los deberes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los Derechos Humanos: origen e importancia. -Los Derechos Fundamentales -La Constitución Dominicana. Derechos y deberes sustentados en la Constitución. 	<ul style="list-style-type: none"> -Identificación y análisis de los Derechos Humanos. -Análisis y discusión con los compañeros sobre cumplimiento y violación de los Derechos Humanos. -Análisis basado en la Constitución, sobre cuáles son nuestros Derechos Civiles. 	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo de la capacidad crítica para discernir acerca del cumplimiento de los Derechos Humanos. -Respeto por las opiniones de los y las demás reconociendo el derecho a disentir y a argumentar desde diferentes perspectivas.

<p>y derechos contemplados en la Constitución Dominicana.</p>			<p>-Demanda de sus derechos así como cumplimiento de sus deberes.</p>
---------------------------------------------------------------	--	--	-----------------------------------------------------------------------

Secuencias Didácticas: Los Derechos Humanos

Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje

Tiempo	Actividades de enseñanza	de Actividades de aprendizaje	Actividades de evaluación			Recursos
			Tipo de evaluación	Indicadores de logro	Técnicas e instrumentos	

<p>1 sección</p>	<p>1- El docente haciendo uso de la herramienta Kahoot, presenta un cuestionario de selecciona la respuesta correcta sobre el tema de los Derechos Humanos.</p> <p>Enlace del juego: https://kahoot.it/challenge/2e9bdade-7a95-4a2b-adff-5948e7dba1bf_1624369725117</p> <p>2 El docente haciendo uso de la herramienta</p>	<p>1- El estudiante haciendo uso del recurso Kahoot, mediante el link impartido por el docente, puede contestar las preguntas en dicha herramienta sobre los Derechos Humanos. El estudiante debe realizar un resumen sobre los datos más relevantes de los Derechos Humanos.</p> <p>2 El estudiante haciendo uso del recurso Quizizz, a través del enlace dado por el profesor, contesta las preguntas del cuestionario sobre los Derechos</p>	<p>Diagnóstica y formativa</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px 0;"> <p>Metacognición</p> </div> <p>¿Por qué es importante para mí conocer cuáles son mis derechos?</p>	<p>Define el concepto de Los Derechos Humanos y reconoce su importancia.</p> <p>Identifica cada uno de los Derechos Fundamentales.</p> <p>Identifica cuales son los derechos de los dominicanos según la Constitución Dominicana.</p>	<p>La observación directa a la participación de los estudiantes.</p> <p>Rubrica para evaluar los mapas conceptuales.</p> <p>Escala estimativa para evaluar los resúmenes.</p>	<p>Internet</p> <p>Libros</p> <p>Computadoras</p> <p>Celulares</p> <p>Cuadernos</p> <p>Lápices</p>
------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Quizizz, presenta un cuestionario sobre los Derechos Humanos.</p> <p>Enlace del juego: https://quizizz.com/join/quiz/60cfe6a36c6ce0001bd07dad/start</p> <p>3 El docente haciendo uso de la herramienta de gamificación Cerebriti, presenta un Cuestionario tipo test donde muestra preguntas y posibles respuestas</p>	<p>Humanos. El estudiante realiza un mapa mental sobre los Derechos Humanos.</p> <p>3 Luego de participar en la aplicación Cerebriti, los estudiantes deben responder las preguntas del test, y luego tienen que realizar un mapa conceptual relacionado con el tema “La Constitución Dominicana”.</p>	<p>¿De qué forma me ayuda en mi diario vivir identificar mis derechos?</p>			
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	--	--	--

<p>2 sección</p>	<p>relacionadas con el tema de La Constitución Dominicana.</p> <p>Enlace del juego: https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/la-constitucion-dominicana</p> <p>4 El docente haciendo uso de la aplicación LearningApps, presenta una actividad donde el estudiante debe agrupar escogiendo la</p>	<p>4 Luego de participar en la aplicación LearningApps, los estudiantes deben responder las preguntas del test asociando un derecho fundamental con su artículo correspondiente según la Constitución Dominicana.</p>				
------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

<p>1 sección</p>	<p>respuesta correcta con relación a un Derecho Humano y su respectivo artículo.</p> <p>Enlace del juego: https://learningapps.org/view20467652</p> <p>5 El docente haciendo uso de la plataforma Web Quizlet, presenta un cuestionario de selecciona la respuesta correcta acerca de los Derechos Fundamentales de los seres humanos.</p>	<p>5 Luego de participar en la plataforma web Quizlet, los estudiantes deben responder las preguntas del cuestionario o test, y luego vamos a realizar una discusión del tema “Los Derechos Fundamentales de los seres humanos”.</p>				
------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

	<p>Enlace del juego:</p> <p>https://quizlet.com/603076699/match</p>					
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

3.4 Recursos creados (juegos)

Elemento pedagógico # 1 con la herramienta Kahoot.

Creada por: Salvador Urbaez

Enlace para entrar a la actividad en Kahoot. https://kahoot.it/challenge/05838590?challenge-id=2e9bdade-7a95-4a2b-adff-5948e7dba1bf_1624369725117

The screenshot shows the Kahoot! user interface. At the top, there is a navigation bar with icons for 'Casa', 'Descubrir', 'Biblioteca', 'Informes', and 'Grupos', along with an 'Actualizar ahora' button. The main content area features a green banner with the text '¡Bien hecho! Ahora, pasemos a la siguiente tarea.' and three numbered steps: 1. 'Jugar al juego de demostración', 2. 'Crea un Kahoot', and 3. 'Anfitrión kahoot'. Below this, there is a 'Colecciones' section with a message: '¡Bienvenidos a Colecciones! Aquí puede crear colecciones y agregarles varios kahoots. Comience creando su primera colección y asigne a sus alumnos.' and a 'Crear colección' button. On the left side, there are sections for 'Agregar nombre +', 'Plan: Potenciar', 'Mis intereses', and 'Desafíos en curso'.

The screenshot shows the 'Create collection' form. It has a title 'Create collection' and a 'Titulo (requerido)' field with the placeholder text 'Nombre de la colección' and a character count of 80. There is an 'Imagen de portada' field with a preview image showing the Kahoot! logo and a 'Cambio' button. Below the title field is a 'Descripción' field with the placeholder text 'Lo que los alumnos esperan aprender de esta colección' and a character count of 250. At the bottom, there are 'Cancelar' and 'Crear' buttons.

Únete en www.kahoot.it
o con la **app** de Kahoot!

PIN de juego:

789 8347

Kahoot!

Esperando a los jugadores...

Elemento pedagógico # 2 con la herramienta Quizizz

Creado por Joel de Jesús Ureña

Enlace del juego en Quizizz: <https://quizizz.com/join/quiz/60cfe6a36c6ce0001bd07dad/start>



The image shows a login interface for Quizizz. At the top, it says "Log in to Quizizz". Below this, there are two buttons for social login: "Continuar con Google" (with the Google logo) and "Continuar con Microsoft" (with the Microsoft logo). A separator line with three dots in the middle follows. Below the separator, there is a text input field for "Inicie sesión con correo electrónico o nombre de usuario" containing the email address "licjoeldejesus88@gmail.com". Underneath is a password input field labeled "Contraseña" with masked characters "*****". To the left of the password field is a link that says "Forgot password?". At the bottom of the form is a large purple button labeled "Iniciar sesión". Below the button, there is a link that says "Don't have an account? Sign up".

Derechos de los niños

Pregunta 2

Escribe tu pregunta aquí

Todo individuo tiene derecho a la vida, la libertad y la seguridad.

Opción de respuesta 1
Derechos de los niños

Opción de respuesta 2
Derechos basicos de las personas

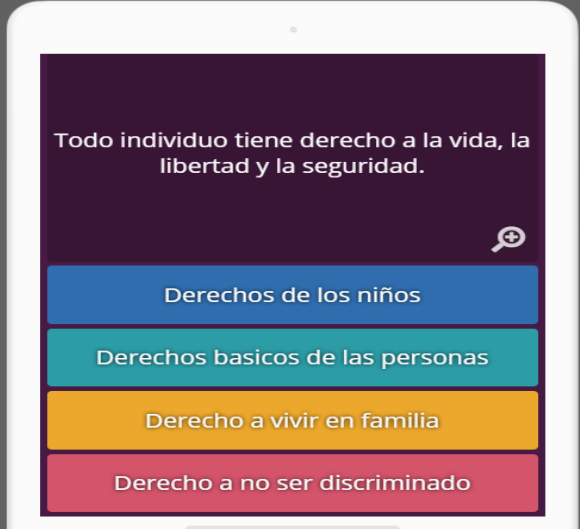
Opción de respuesta 3
Derecho a vivir en familia

Opción de respuesta 4
Derecho a no ser discriminado

Añadir opción de respuesta

Explicación de la respuesta (opcional)

Agrega un hecho divertido o una explicación para la respuesta correcta.



QUIZZ

licjoeldejesus88@gmail.com

Actualizar a Super

Crear

Explorar

Mi biblioteca

Informes

Clases

Ajustes

Más

Ayuda

Los derechos humanos

0 reproducciones

5th curso Social Studies

30 minutos ago by licjoeldejesus88@gmail.com Ureña Pérez

SESIÓN DIRIGIDA POR UN INSTRUCTOR

INICIAR UNA PRUEBA EN VIVO

APRENDIZAJE ASINCRONO

ASIGNAR TAREA

4 preguntas

Pregunta 1

Q. Son derechos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, sexo, religión, origen o cualquier otra condición.

responder

Los derechos humanos

Upgrade to SUPER

Prepare students to answer in time with the TEST TIMER

Obtener super



quizz.com/quiz/60cfe6a36c6ce0001bd07dad/edit?source=admin&trigger=quizPage

Todos los cambios guardados

Publicar

Editor de cuestionarios

Preguntas de teletransporte

Busque entre millones de preguntas

Crea una pregunta

Nueva pregunta

Pregunta 1

Son derechos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, sexo, religión, origen o cualquier otra condición.

responder

Los derechos humanos

alternativas

Derechos de los niños

60 segundos

Temas de etiquetas

Añadir imagen del cuestionario

Los derechos humanos

público English 30 segundos

Añade calificaciones

Social Studies

Importar

Ahora puede utilizar cuestionarios para el aprendizaje adaptativo.

Saber más

Elemento pedagógico # 3 con la herramienta Cerebriti

Creado por: Juan Miguel Correa

Enlace para entrar al juego: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/la-constitucion-dominicana>

The screenshot shows the user profile page on Cerebriti. At the top, there is a navigation bar with the Cerebriti logo, a search bar, and the user's name 'Hola Juan Miguel'. Below this is a menu with various subjects: Ciencias, Matemáticas, Geografía, Historia, Lengua, Literatura, Idiomas, Arte, Música, Cine, TV, Tecnología, Deportes, Motor, Ocio, Marcas, and Aleatorio. The main content area is titled 'Perfil' and features a cartoon avatar of a blue character. The user's name 'Juan Miguel Correa' is displayed with an 'Editar' button. Below the name, there are fields for 'Profesión:', 'Universidad:', and 'Último juego:'. A progress bar shows the 'NOTA MEDIA' as 0,00. To the right, there is a 'PUNTOS (último mes)' section with a score of 0, and two sub-sections for 'Juegos JUGADOS' and 'Juegos CREADOS', both showing 0. Below the profile information, there are tabs for 'Resumen', 'Amigos', 'Historial', and 'Retos'. The 'Retos' tab is active, showing 'Retos pendientes (0)' and a 'Ver tu historial de retos >' button. There is also an 'Amigos (0)' section with a note: 'Activar Windows. Todavía no has agregado a ningún amigo, ¡ción para activar Windows.'

The screenshot shows the 'Crear juego' (Create game) interface on Cerebriti. At the top, there is a progress bar with four steps: 1. Elegir juego (selected), 2. Editar contenido, 3. Descripción, and 4. Publicar. The main heading is 'Selecciona el tipo de juego que quieres crear. ¡Tienes diez a elegir!' and there is a 'Juegos en borrador (0)' indicator. The interface displays six game type options, each with a description and an example:

- Tipo test**: Preguntas con varias respuestas, pero solo una es la correcta. Ej: Capitales de Europa. ¿Capital de Francia? (Radio buttons: París, Marsella, Lille, Burdeos).
- Mapa mudo**: Ubica las respuestas en el lugar correspondiente del mapa. Ej: Capitales del Mundo. (Map of the world with pins).
- Busca las respuestas correctas**: Unas respuestas valen y otras no. Ej: Países de Europa con mar. (Buttons: Italia, Austria, Suiza, Servia, Andorra, Francia).
- Encuentra la pareja (texto)**: Une cada palabra con su pareja hasta hacer que desaparezca. Ej: Capitales de Europa. (Buttons: Francia, Roma, Italia, Madrid, España, París).
- Encuentra la pareja (imagen)**: Une cada palabra con su imagen correspondiente. Ej: Capitales de Europa. (Images: Amsterdam, Paris).
- Carrusel de preguntas**: Identifica una a una las pistas que van pasando. Ej: Francia. (Buttons: Roma, Berna, Madrid, Lisboa, Berlin, Paris).

cerebriti.com/editar-juego/nuevo/juegos-tipo-test/

Tipo de juego:

Determina el número total de preguntas y de opciones de respuesta, luego edita el texto de la pregunta y las respuestas, señalando cuál es la correcta en cada caso.

Número de PREGUNTAS: 5 (+) (-)

Opciones de respuesta por pregunta: 3 (+) (-)

> El jugador verá el enunciado y deberá señalar cual de las opciones es la correcta.

Nombre del JUEGO: Ej. Países europeos con mar (max. 60 caracteres)

Enunciado 1: Es la norma jurídica, escrita o no, de más alto rango en el ord

Enunciado 2: La Constitución Dominicana fue promulgada el:

Enunciado 3: ¿Por cuántas Constituciones ha pasado la República Domink

Enunciado 4: Son aquellos derechos mas básicos de las personas reconoc

Enunciado 5: Nuestro gobierno dominicano es:

Activar Windows
Ve a Configuración para a

Elemento pedagógico # 4 con la herramienta LearningApps

Creado por: Juan Miguel Correa

Enlace para entrar al juego: <https://learningapps.org/view20467652>

learningapps.org

LearningApps.org

Configuración cuenta: Juan Miguel Correa Yciano

Buscar aplicaciones | Explorar aplicaciones | Crear aplicación | Crear colección | Mis aulas | Mis aplicaciones

¿Qué es learningApps.org?
Mostrar tutorial

LearningApps.org

Factores Climáticos

Activar Windows:
Ve a Configuración pi

Describe la tarea para esta aplicación que se mostrará al inicio. Si no la necesita, deje el campo vacío.

La constitución Dominicana en el Título II, Capítulo I, Sección I, plasma varios artículos relacionados con los Derechos Fundamentales del ser humano. El estudiante debe agrupar la respuesta correcta escogiendo un derecho y colocándolo en el artículo correspondiente.

Descripción

Como fondo de la aplicación aparecen de 2 a 4 grupos, bien como imagen o como texto. Los diferentes elementos se podrán entonces asignar al grupo correspondiente.

Grupos 1 Fondo:

Grupos 1 Elemento 1:

[+ Añadir otro elemento](#)

Grupos 2 Fondo:

Grupos 2 Elemento 1:

Activar Windows
Ve a Configuración

.of_the...jpg

Los Derechos Humanos.

2021-08-08

Tarea

La constitución Dominicana en el Título II, Capítulo I, Sección I, plasma varios artículos relacionados con los Derechos Fundamentales del ser humano. El estudiante debe agrupar la respuesta correcta escogiendo un derecho y colocándolo en el artículo correspondiente.

OK

Artículo 37. | Artículo 41. | Artículo 43. | Artículo 63.

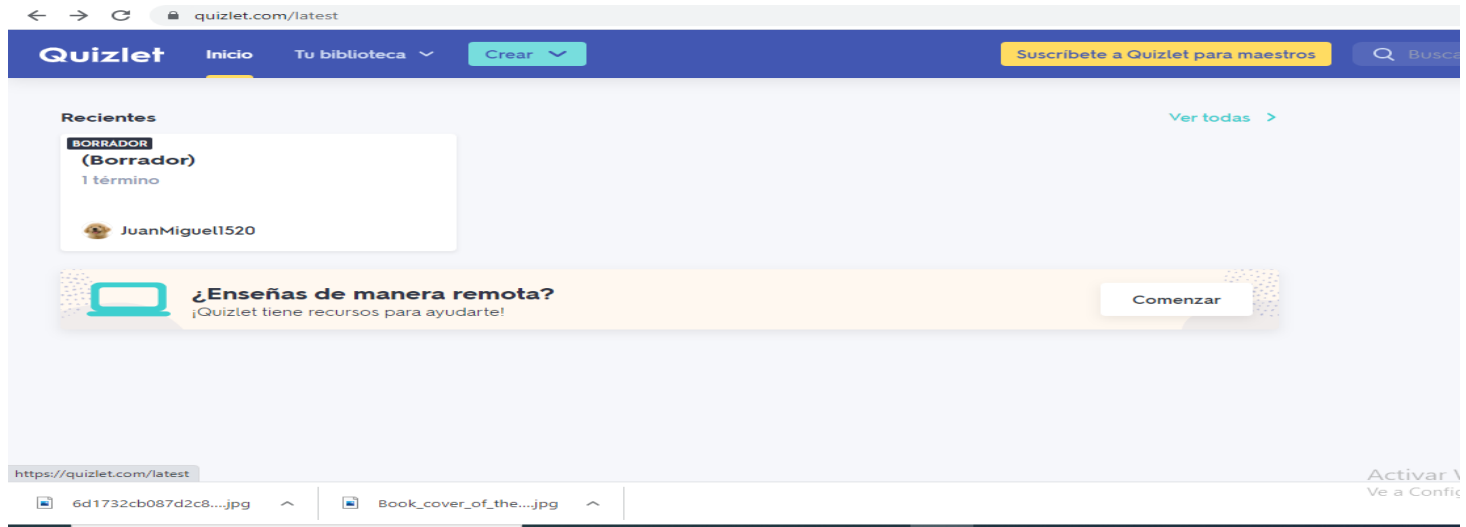
Activar Windows
Ve a Configuración

g ^

Elemento pedagógico # 5 con la herramienta Quizlet

Creado por Juan Miguel Correa

Enlace del juego en Quizlet: <https://quizlet.com/603076699/match>



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

4.1. Introducción

El Microlearning se ha convertido en una pieza clave para motivar a los estudiantes a aprender de forma rápida y divertida. Para ello, el docente debe conocer herramientas que le faciliten crear un contenido Microlearning breve, variado y lúdico.

Las nuevas tecnologías impulsan a conocer muchas aplicaciones, Webs, plataformas para aplicarlas en el aula y más aún en estos tiempos donde el alumno desde casa debe aprender y educarse con la ayuda del docente y la familia.

El microlearning, en español “micro aprendizaje” una modalidad asociada con el internet y la Web 2.0. que impulsan a que haya más participación y dinámica entre alumnos docentes para que sea más fácil la adquisición de contenidos. Como ventaja principal tenemos que el Microlearning permite que los estudiantes aprendan de forma rápida y online sobre cualquier tema educativo. En este Producto Final observaremos como recursos microlearning: infografías, gifs e historietas acerca de La Primera Guerra Mundial.

Esperamos puedas aprender bastante de las herramientas utilizadas tales como: Easelly, Visme, Power Point, Canva y Storyboard That. Las cuales nos facilitaron hacer las infografías, los gifs y las historietas de forma profesional prácticamente.

4.2. Marco teórico

Las infografías, los gifs y las historietas se han convertido en recursos lúdicos para motivar a los estudiantes a aprender con estas representaciones gráficas que contienen imágenes, texto, y movimiento. Para ello es necesario utilizar herramientas que nos faciliten la creación de las infografías, historietas y gifs.

Castellanos (2016) afirma que una Infografía es una combinación de imágenes sintéticas, explicativas y fáciles de entender y textos con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión. Además de las ilustraciones, podemos ayudar más al lector a través de gráficos que puedan entenderse e interpretarse instantáneamente.

En este Proyecto Final del Módulo III utilizaremos herramientas para la creación de infografías, historietas e imágenes en movimiento, tales como:

Easelly

Es una plataforma para crear infografías de forma fácil donde podemos visualizar cualquier tipo de información. Esta herramienta tiene muchos diseños y plantillas para escoger, puedes elegir un fondo, añadir elementos, texto, modificar los colores y el texto y al final puedes guardar y compartir.

Vincze (2016) expresa Easel.Ly “es una aplicación en línea intuitiva y fácil de usar que permite crear de manera sencilla una infografía. Puede ser a partir de una plantilla o comenzando desde cero, ubicando los elementos de la misma en la forma y dimensiones que el usuario guste.”

PowerPoint

Con las palabras de Pérez y Merino (2013) Power Point “es el nombre de uno de los programas más populares creados por Microsoft. Se trata de un software que permite realizar presentaciones a través de diapositivas”.

Esta herramienta es muy interesante puesto que nos permite crear infografías, imágenes con movimiento (gifs), etc. recursos que podemos utilizar con nuestros alumnos para mejorar la comprensión de los contenidos...

Canva

Cuando entramos a esta herramienta, nos encontramos con un espacio “registro” por medio de Facebook o Gmail. Una vez ya registrado, la web te ofrece muchas opciones para utilizarla como plantillas, imágenes, y elementos donde muchos son gratuitos y otros hay que pagarlos. Crear infografías y gifs con Canva es muy fácil y mucho más profesional y divertido.

Castellanos (2016) nos dice que Canva es una herramienta realmente útil para diseñar y crear contenido web de todo tipo. Con Canva se pueden crear carteles, posters, infografías, documentos, tarjetas de visita, encabezados de Facebook, gráficos, entre otros, de forma muy sencilla. Los diseños que ofrece Canva son elegantes y profesionales que recuerdan al estilo *vintage*. Además de las plantillas y diseños de Canva, se pueden subir imágenes, añadir texto y cambiar la organización de los elementos de las plantillas. Es una herramienta fantástica para desarrollar la creatividad.

Visme

Según Cabrera (2018) Visme “es una herramienta en línea que permite a todos los usuarios crear diseños que hagan más dinámicas sus presentaciones para comunicar visualmente datos, conceptos e ideas”.

Para diseñar una nueva infografía debemos crear un proyecto nuevo en Visme. Para ello, es necesario seleccionar del menú el botón +Create. Verás que Visme está en inglés y por el momento no tiene versión en español. Sin embargo, es bastante intuitivo y se puede seguir de forma sencilla.

Las ventajas que ofrece Visme

Lo que diferencia a Visme de otros programas (Power Point, Google Slides, Canva, Piktochart, Prezi, etc.) es que permite crear contenido de gráficos simples, con una serie de funciones interactivas que lo hacen más vivencial. Estos son algunas de las ventajas que ofrecen:

- Agregar videos o audios
- Añadir contenido de terceros, es decir mapas, encuestas, formularios, etc. Que ya se encuentren en el sistema
- Agregar animación a tus diapositivas y a todo tipo de objetos que incluyas en ellos y asignar acciones. También puedes incluir enlaces, y ventanas emergentes
- Crear tus propias plantillas
- Crea tu propia biblioteca de diapositivas, contenido y multimedia.

4.3. Matriz de coherencia didáctica

Unidad de Aprendizaje Área Académica del Nivel Secundario

Título de la unidad de aprendizaje		Identificación	
Unidad: La Primera Guerra Mundial	Área/asignatura: Ciencias Sociales Nivel: 3 ^{er} o de Secundaria	Tiempo: 1 mes	
Situación de aprendizaje	Los estudiantes de 3 ^{er} Grado del Nivel Secundario en el Liceo Carlixa Estela R. Paulino presentan interés en conocer cuándo y por qué se produjo la Primera Guerra Mundial, conocer cuáles fueron sus causas y consecuencias de esta batalla mundial o confrontación bélica centrada en Europa. Para ello, utilizaremos las estrategias de indagación de saberes previos; en las estrategias de enseñanza el docente utiliza herramientas lúdicas como infografías, gifs e historietas para hacer las clases más interesantes e interactivas. En las estrategias de aprendizaje el alumno deberá hacer resúmenes, mapas conceptuales, semánticos, Como recursos utilizaremos computadoras, celulares, cuaderno, Tablet, etc...		
Competencias Fundamentales	Competencias comunicativas. Competencia ambiental y de salud Competencias científicas y tecnológicas Competencia ética y ciudadana Competencias Resolución de problemas. Competencias de pensamiento lógico, creativo y crítico.		
	Contenidos		
Competencias específicas:	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales

<p>Comprende las causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial.</p> <p>Reflexiona sobre los hechos ocurridos en la Primera Guerra Mundial.</p> <p>Relaciona la Primera Guerra Mundial con el Tratado que puso fin a la guerra, Tratado de Versalles 1919.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La Primera Guerra Mundial. - Explotación bananera en Centroamérica, Suramérica y el Caribe: las “Repúblicas bananeras”. - Unidos y Canadá en la Primera Guerra Mundial (1917-1918). - Impacto de la Primera Guerra Mundial en las economías latinoamericanas. - Control de las explotaciones mineras en Latinoamérica: México, la República Dominicana, Venezuela, Chile, Perú, Bolivia. - La Gran Depresión y la crisis de 1929. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de mapas temáticos de la presencia estadounidense en América Latina. - Creación de mapas conceptuales del período 1914 a 1918. - Organización de un debate acerca de las políticas exteriores de los Estados Unidos de América hacia los países latinoamericanos en la historia y en actualidad. - Consideración de elementos históricos de los períodos estudiados para confeccionar carteles e historias gráficas (caricaturas al estilo de los “paquitos” o tiras cómicas). 	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación del surgimiento de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) en el contexto de la Organización de las Naciones Unidas. - Reflexión sobre las dictaduras latinoamericanas y su vigencia en el siglo XX. - Análisis de las circunstancias históricas que explican su presencia casi permanente en las repúblicas latinoamericanas.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Secuencias Didácticas: Los Derechos Humanos						
Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje						
Tiempo	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje	Actividades de evaluación		Recursos	
			Tipo de evaluación	Indicadores de logro	Técnicas e instrumentos	
1 sección	1El docente a partir de la creación de dos infografías presenta información concerniente a la Primera Guerra Mundial, resaltando el concepto y los acontecimientos claves de la llamada “La Gran Guerra”.	1- Luego de visualizar las infografías, el estudiante conoce por qué se produjo la Primera Guerra Mundial y cuáles fueron sus acontecimientos claves de La Gran Guerra. Por tanto, el alumno procede con la elaboración de una línea de tiempo de 1914 a 1919, con los hechos más	Diagnóstica	Define que fue La Primera Guerra Mundial. Participa acerca del escenario económico anterior a la Primera Guerra Mundial.	La observación directa a la participación de los estudiantes. Rubrica para evaluar los mapas conceptuales. Escala estimativa para evaluar los resúmenes.	Inter net Libro s Com puta dora s Celul ares
			Metacognición	Analiza las causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial.		
			importante para mí	Primera Guerra Mundial.		

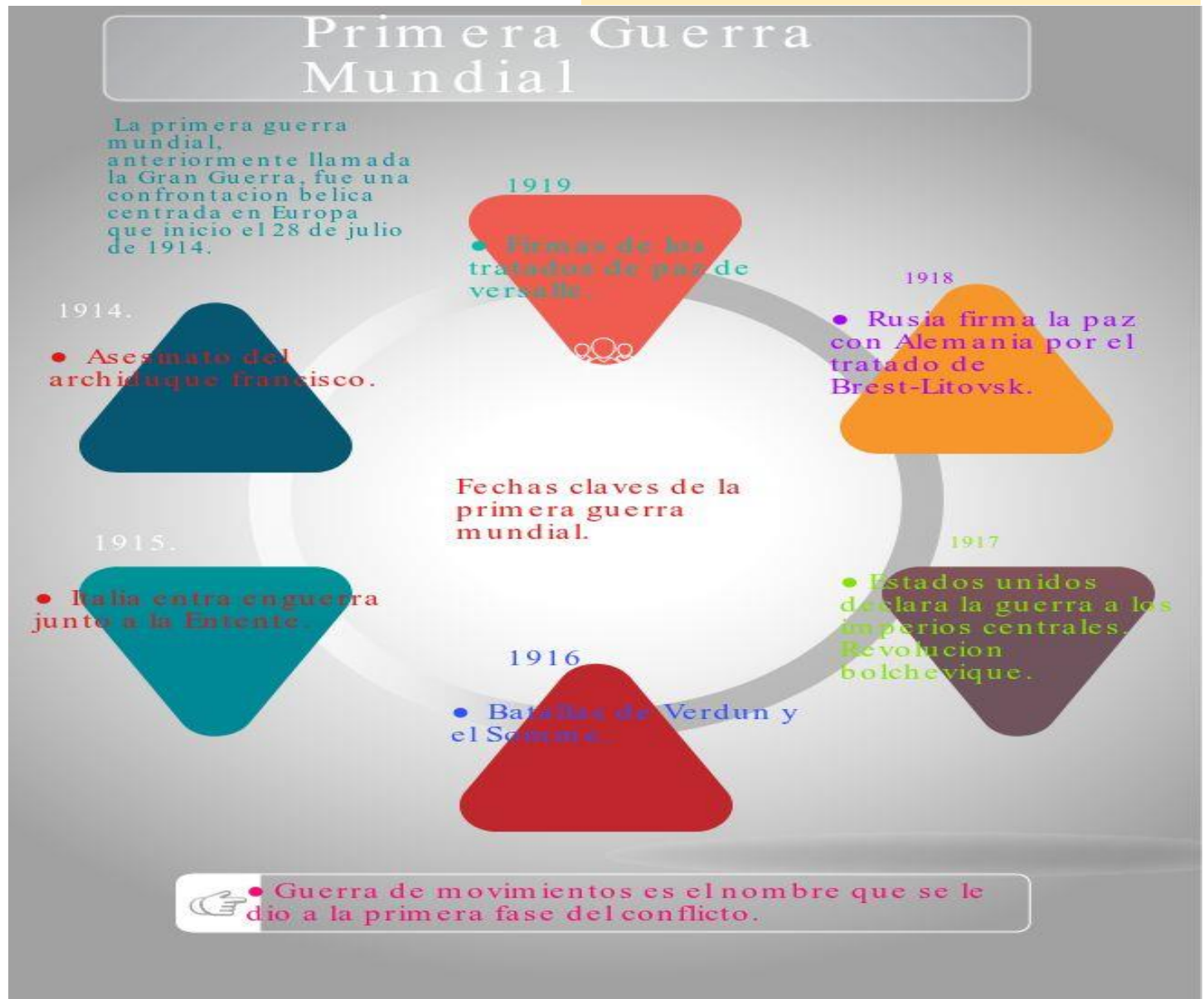
<p>2 sección</p>	<p>2 El docente haciendo uso de la herramienta Storyboard That y Canva crea recursos Microlearning (Historietas). El docente comparte dos historietas con los estudiantes acerca de La Primera Guerra Mundial: causas, consecuencias y Tratado de Versalles 1919.</p>	<p>relevantes de la Primera Guerra Mundial.</p> <p>2 El estudiante haciendo uso del recurso visualizado (historietas) conoce las causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial. El estudiante debe elaborar un mapa conceptual con las causas y consecuencias de la llamada La Gran Guerra.</p>	<p>conocer sobre la historia “La Primera Guerra Mundial”?</p> <p>¿Qué consecuencias dejó La Primera Guerra Mundial?</p>	<p>Identifica que Tratado puso fin a esa batalla mundial.</p>		<p>Cuadernos Lápices</p>
-------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------	--	------------------------------

<p>1 sección</p>	<p>3 El docente haciendo uso de la herramienta Power Point y Canva, crea recursos Microlearning (Gifs). El mismo presenta al estudiante contenidos sobre La Primera Guerra Mundial, haciendo énfasis en los antecedentes en la llamada La Gran Guerra.</p>	<p>3 Luego de observar los recursos microlearning Gifs, el estudiante procederá con la elaboración de un ensayo donde abarque el concepto y antecedentes de La Primera Guerra Mundial.</p>				

4.4 Creación de recursos Microlearning (Infografías, Historietas, Gifs)

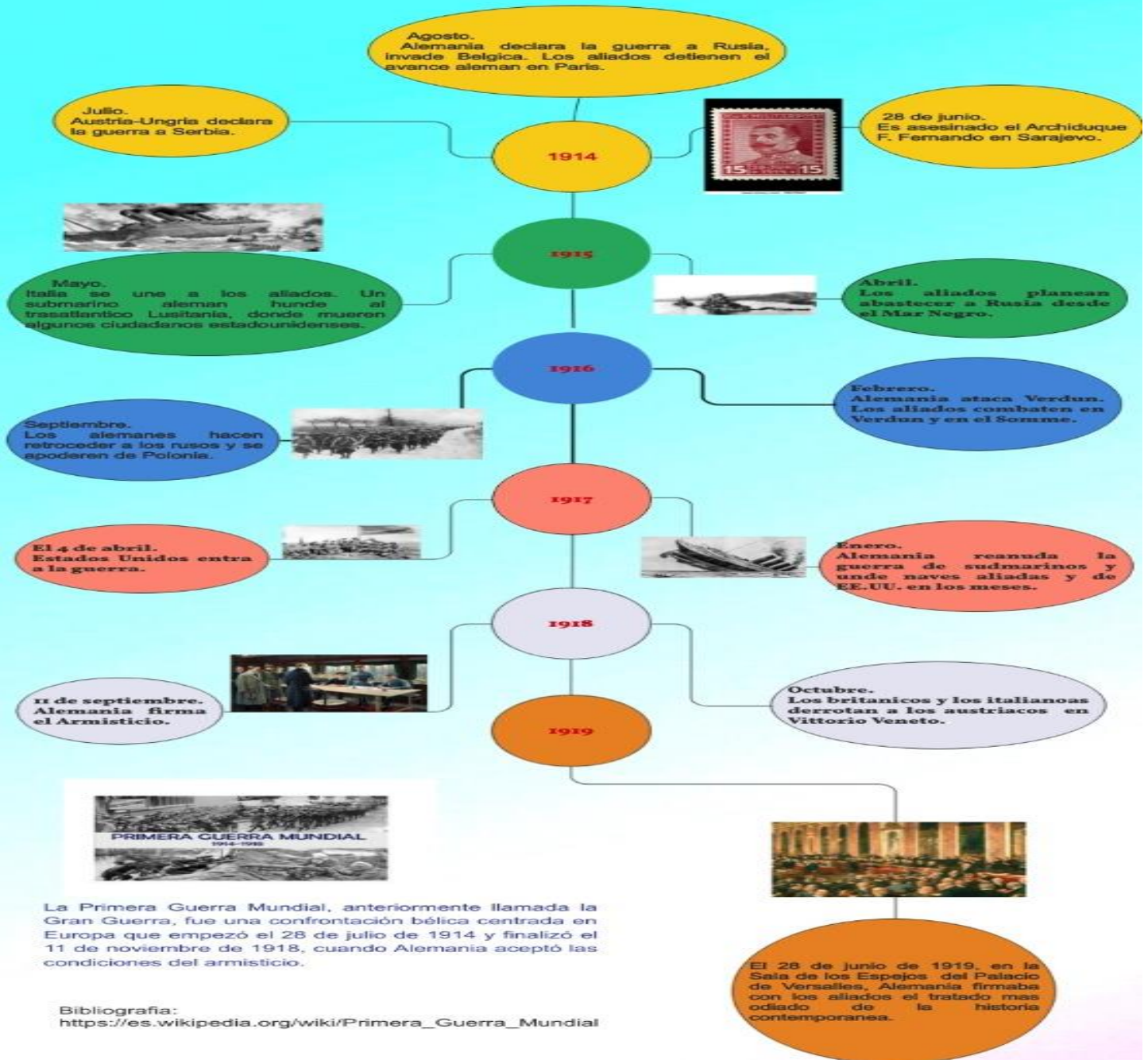
Infografías

Infografía No. 1 creada por Salvador Urbaz.
Herramienta: Easelly



La Primera Guerra Mundial

Los acontecimientos más importantes



DERECHOS HUMANOS

Los **derechos humanos** son **derechos** inherentes a todos los seres **humanos**, sin distinción alguna de nacionalidad, lugar de residencia, sexo, origen nacional o étnico, color, religión, lengua, o cualquier otra condición

Los **derechos humanos** son **inalienables**. No deben suprimirse, salvo en determinadas situaciones y según las debidas garantías procesales

Los **derechos humanos** son **iguales** y **no discriminatorios**: La no discriminación es un principio transversal en el derecho internacional de derechos humanos

CONFIANZA
IGUALDAD
LIBERTAD
ESPERANZA
JUSTICIA



Infografía#3 creada por Salvador Urbaz

Infografía de: Joel de Jesús Ureña Pérez -16-1249



Las leyes relativas a los derechos humanos exigen que los gobiernos hagan determinadas cosas y les impide hacer otras. Las personas también tienen responsabilidades; así como hacen valer sus derechos, deben respetar los derechos de los demás.



DERECHOS FUNDAMENTALES

Según la Constitución Dominicana, Los Derechos Civiles y Políticos.

Artículo 37. Derecho a la vida.



Artículo 38. Dignidad humana.



Artículo 39. Derecho a la igualdad.



Artículo 42. Derecho a la integridad personal



Artículo 43. Derecho Al libre desarrollo de la personalidad



Artículo 40. Derecho a la libertad



Artículo 41. Prohibición de la esclavitud.



Artículo 46. Libertad de tránsito.



Infografía No. 5 creada por <https://blog.oxfamintermon.org/derechos-fundamentales-cuales-son/>

Juan Miguel Correa.

Herramienta: Easelly

Activar windows

Ver a Configuración para activar

Historietas creadas con la herramienta Storyboard That

Creada por Juan Miguel Correa
Herramienta Storyboard That



<https://www.saberespractico.com/historia/primer-guerra-mundial-resumen/>



Creada por Juan Miguel Correa
Herramienta Storyboard That





4.5 Herramientas TIC que se pueden utilizar para la creación de infografías, historietas y

gifs:

Power Point

Storyboard That

Canva

Easel.ly

Visme

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

5.1. Introducción

El Microlearning es un enfoque que tiene como finalidad brindar aprendizajes a través de microcontenidos. En este módulo veremos videos educativos creados con las siguientes herramientas: PowToon, Kinemaster, Wideo, Loopster, Stupeflix, etc... Utilizar este recurso en las clases, la presentación de videos, es muy dinámico y les brinda a los estudiantes en uno o dos minutos información relevante sobre algún tema.

Además, en este proyecto final crearemos espacios de Microlearning mediante Google Site, una aplicación que permite crear un sitio web individual o de grupo de una forma sencilla, donde puedes incluir videos, presentaciones, imágenes, archivos y textos. Por tantos, te recomendamos conocer estas herramientas para crear videos y espacios de microlearning que aportan conocimientos tanto al docente como a los estudiantes.

5.2. Matriz de coherencia didáctica

Unidad de Aprendizaje Área Académica del Nivel Secundario

Título de la unidad de Identificación					
zaje					
Unidad: No.1	Área/Asignatura:	Ciencias Sociales	Nivel: 1ero de Secundaria	Tiempo Asignado:	1 mes
Situación de Aprendizaje:	Los estudiantes de 1er grado del Nivel Secundario en el Liceo Carluxta Estela R. Paulino presentan interés en conocer cuáles son sus derechos establecidos según la Constitución Dominicana y tienen la intención de valorar la importancia de saber cuáles son nuestros deberes como ciudadanos dominicanos. Para ello, utilizaremos las estrategias de indagación de saberes previos, presentaciones de memes y carteles. Por tanto, los estudiantes deben investigar, analizar, realizar mapas conceptuales y resúmenes con el fin de conocer más sobre el tema de Los Derechos Humanos.				
Competencias Fundamentales:	Competencias comunicativas. Competencia ambiental y de salud Competencias científicas y tecnológicas Competencia ética y ciudadana Competencias Resolución de problemas Competencias de pensamiento lógico, creativo y crítico.				

	Contenidos		
	Conceptuales	Procedimientos	Actitudinales
<p>Competencias específicas:</p> <p>Comprende el origen de los Derechos Humanos y valora su importancia para la humanidad.</p> <p>Reflexiona sobre el cumplimiento o no de estos derechos en nuestro país.</p> <p>Relaciona los Derechos Humanos con los deberes y derechos contemplados en la Constitución Dominicana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los Derechos Humanos: origen e importancia. - Los Derechos Fundamentales - La Constitución Dominicana. Derechos y deberes sustentados en la Constitución. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y análisis de los Derechos Humanos. - Análisis y discusión con los compañeros sobre cumplimiento y violación de los Derechos Humanos. - Análisis basado en la Constitución, sobre cuáles son nuestros Derechos Civiles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la capacidad crítica para discernir acerca del cumplimiento de los Derechos Humanos. - Respeto por las opiniones de los y las demás reconociendo el derecho a disentir y a argumentar desde diferentes perspectivas.

- Demanda de sus derechos así como cumplimiento de sus deberes.

Secuencias Didácticas: Los Derechos Humanos

Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje

Tiempo	Actividades de Enseñanza	Actividades de Aprendizaje	Actividad de Evaluación			Recurso s
			Tipo de Evaluación	Indicadores de logro	Técnicas e instrumentos	
1 horas		En equipos de 3, luego de haber observado el video presentado por el profesor “Cómo crear un sitio Web”, proceda con la elaboración de un Website donde reúna de manera lúdica y secuencial cada recurso creado	Diagnóstica y formativa	Define el concepto de Los Derechos Humanos y reconoce su importancia.	La observación directa de Lista de cotejo Rubrica	Internet Libros Computadoras Celulares Cuadernos

Meta cognición

<p>2 Sesion es</p>	<p>Presentación de un video titulado "Cómo crear un sitio Web"</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=KWcrmSdic0E</p>	<p>mediante herramientas Microlearning.</p> <p>Creación de un documento donde integre cada trabajo final de cada módulo abordado, de forma lúdica y secuencial.</p>	<p>¿Por qué es importante para mí conocer cuáles son mis derechos? ¿De qué forma me ayuda en mi diario vivir identificar mis derechos? ¿Por qué es importante aprender a</p>	<p>Identifica cada uno de los Derechos Fundamentales.</p> <p>Identifica cuales son los derechos de los dominicanos según la Constitución Dominicana.</p> <p>Conoce los datos más relevantes de la Primera Guerra Mundial.</p> <p>Utiliza lúdicamente cada herramienta</p>	<p>Escala estimativa</p>	<p>Google Meet Google Site PowToon</p>
-------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------	--------------------------------------------------------

2 horas clase			utilizar Google Site?	Microlearning para favorecer su propio aprendizaje.		
--------------------------	--	--	--------------------------	-----------------------------------------------------------	--	--

5.3 Recursos creados (videos):

Video # 1

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=EiEscnOA40o>

Creado por Salvador Urbaez mediante PowToon.



Video # 2

Link: https://www.youtube.com/watch?v=19Jn6l_LD50

Creado por: Juan Miguel Correa mediante PowToon.



YouTube ^{DO} Buscar

Mi nombre es Juan Miguel y en este espacio les estaré enseñando sobre Los Derechos Human

Presten atención!

0:09 / 2:09

CREATED USING POWTOON

Los Derechos Humanos.

Video # 3

Link: <https://www.powtoon.com/ws/gheYeGT9PsP/1/m>

Creado por: Joel De Jesús mediante la herramienta PowToon



Evidencia del Site donde se integran de manera organizada, lúdica y secuencial los memes, juegos, infografías, esquemas, historietas, videos, otros, que fueron realizados en los módulos anteriores.



Secuencias Didácticas

Secuencia Didáctica del Modulo I

Título del Modulo I: Memes y posters como herramientas Microlearning.

Insertar Páginas Temas

Cuadro de texto Imágenes

Incorporar Drive

Diseños

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Matriz de coherencia didáctica

Unidad de Aprendizaje Área Académica del Nivel Secundario

Título de la unidad de aprendizaje	Identificación
Las Ciencias Humanas	Asignatura: Ciencias Nivel: 1º y 2º Secundario Tiempo: 1 mes
Intención de aprendizaje	Los estudiantes de 1º Grado del Nivel Secundario en el Liceo Carlos Esteban Pardo presentarán habilidades en competencias de las Ciencias Humanas que les permitan comprender el mundo que los rodea y la importancia de las Ciencias Humanas. Para ello, utilizarán los saberes de indagación de manera propia y organizada para las herramientas de indagación tales como: Mapas, Gráficos, Cuadros, Diagramas, Grupos. Por tanto, los estudiantes deben investigar, analizar, organizar e interpretar a través de actividades y competencias orientadas en estas competencias. Para ello, se debe tener en cuenta a los estudiantes a quienes se les brinda. Como recursos utilizarán computadores, celulares, cuadernos, Tabbles, etc.
Competencias Fundamentales	Competencias orientadas a: Competencia ambiental y de salud Competencia científica y tecnológica Competencia ética y cívica Competencia Resolución de problemas
	Comentarios

Secuencia Didáctica Modulo #2

Título:

Insertar Páginas Temas

Cuadro de texto Imágenes

Incorporar Drive

Diseños

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Texto que se puede

Matriz de coherencia didáctica

Unidad de Aprendizaje Área Académica del Nivel Secundario

Título de la unidad de aprendizaje	Identificación
Las Ciencias Humanas	Asignatura: Ciencias Nivel: 1º y 2º Secundario Tiempo: 1 mes
Intención de aprendizaje	Los estudiantes de 1º Grado del Nivel Secundario en el Liceo Carlos Esteban Pardo presentarán habilidades en competencias de las Ciencias Humanas que les permitan comprender el mundo que los rodea y la importancia de las Ciencias Humanas. Para ello, utilizarán los saberes de indagación de manera propia y organizada para las herramientas de indagación tales como: Mapas, Gráficos, Cuadros, Diagramas, Grupos. Por tanto, los estudiantes deben investigar, analizar, organizar e interpretar a través de actividades y competencias orientadas en estas competencias. Para ello, se debe tener en cuenta a los estudiantes a quienes se les brinda. Como recursos utilizarán computadores, celulares, cuadernos, Tabbles, etc.
Competencias Fundamentales	Competencias orientadas a: Competencia ambiental y de salud Competencia científica y tecnológica Competencia ética y cívica Competencia Resolución de problemas
	Comentarios

Secuencia Didáctica Modulo #3

Título:

Link del **Site** creado: https://sites.google.com/d/1wKrwhQsxUHli4cwUk7cKT33sHVKy2hA5/p/1leKgd5RCdaHPD08eLrfy_6yMY0wTh2Br/edit

Conclusión

A modo general, podemos decir que ha sido bastante satisfactorio el Curso Final de Grado, pues hemos aprendido y aplicado los aprendizajes a través de la creación de recursos Microlearning que nos han aportado a nuestro bagaje como profesionales y futuros educadores.

Trabajar con herramientas Microlearning nos invita a ser más innovadores, creativos, lúdicos, mediadores y guías en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El microaprendizaje es una técnica educativa que entrega al estudiante contenidos relevantes y actualizados a toda hora, en cualquier dispositivo móvil y lugar. Por ende, el docente debe manejar la tecnología al igual que los estudiantes, ambos tienen que tener acceso a las TIC.

En esta trayectoria utilizamos muchas herramientas microlearning que nos facilitaron crear recursos como: memes, poster, infografías, historietas, videos, gifs, Sitios web, juegos, etc... para motivar a los estudiantes a aprender aplicando las TIC, aprender lo necesario en el momento, de modo simple y rápido, en cualquier lugar y espacio. No dudamos en que estas herramientas nos ayudaran bastante en las clases ya sea en la modalidad virtual o presencial a incentivar la motivación y a desarrollar competencias en los estudiantes del Nivel Secundario.

REFERENCIAS

- Acuña, M. (2018). EvirtualPlus. Las 5 mejores herramientas de gamificación para universitarios. Obtenido de: <https://www.evirtualplus.com/herramientas-de-gamificacion-para-universitarios/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20consiste%20en%20utilizar,tema%20o%20unidad%20de%20estudio%E2%80%A6>
- Cabrera, G. (2018). Visme, una herramienta práctica de diseños para quienes no son diseñadores. Recuperado de: <https://ilifebelt.com/visme-una-herramienta-practica-de-disenos-para-quienes-no-son-disenadores/2018/08/>
- Castellanos, L. (2016). DTyOC. Infografías en Línea. Obtenido de: <https://dtyoc.com/2016/03/02/infografias-en-linea/>
- Educación 3.0. (2015). Cerebriti, una plataforma para crear y compartir juegos educativos de manera gratuita. <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/cerebriti-una-plataforma-para-crear-y-compartir-juegos-educativos-de-manera-gratuita/>
- Fugisawa, M., Ferreira, S. (s.f.). Microcontenido Educativo para Aprendizaje con Movilidad: Propuesta de Modelo de Producción. Recuperado de: http://cuatrimestral.uapa.edu.do/pluginfile.php/2452882/mod_resource/content/1/Microcontenido%20educativo%20para%20aprendizaje%20con%20movilidad%20%20.pdf
- Gaitan, V. (s.f.). Educativa. Gamificación: aprendizaje divertido. Recuperado de: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Galiana, P. (2021). ¿Qué es el Microlearning? Características y ventajas. Obtenido en: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-microaprendizaje-innovacion/>
- Granados, P. (s.f.). LearningAPPs. Recuperado de: https://intef.es/observatorio_tecno/learningapps/
- <https://web.ua.es/en/ice/jornadas-redes-2012/documentos/oral-proposals/246440.pdf>
- MINERD. (2017). Diseño Curricular Nivel Secundario Modalidad Académica. [Diseño Curricular Nivel Secundario Segundo Ciclo Modalidad Académica..pdf](#)

Pérez, J. y Merino, M. (2013). Definición de Power Point. Obtenido en:
<https://definicion.de/power-point/>

Quiroz, K. (2020). Microlearning, una aproximación a la Formación de Competencias. Recuperado en:
<https://www.linkedin.com/pulse/microlearning-una-aproximaci%C3%B3n-la-formaci%C3%B3n-de-karen-fredes-quiroz/?originalSubdomain=es>

Ruiz, D. (2018). Quiziz en aula: evaluar jugando. Recuperado de: <https://intef.es/wp-content/uploads/2018/11/Quizizz-en-el-aula-Evaluar-jugando.pdf>

Salazar, G. (2017). Conceptos en torno al meme de internet. Recuperado de
<https://gabrielperezsalazar.files.wordpress.com/2017/11/04-cap-1-teoria-del-meme.pdf>

Soto, E. (2020). Significación de las TIC en los procesos formativos universitarios contemporáneos. Recuperado en:
<https://www.monografias.com/trabajos104/significacion-tic-procesos-formativos-universitarios-contemporaneos/significacion-tic-procesos-formativos-universitarios-contemporaneos.shtml>

Vincze, J. (2016). DTyOC. Easel.Ly. recuperado de: <https://dtyoc.com/2016/03/04/easel-ly/>
Castellanos, L. (2016). DTyOC. Canva. Obtenido en:
<https://dtyoc.com/2016/03/03/canva/>

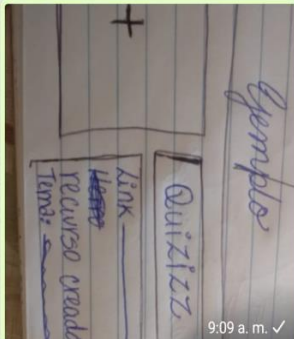
Anexos:

Evidencias de trabajo en equipo.

Grupo 6 CFG
Joel, Salvador, Salvador,...

Usted va a trabajar con el módulo 2. Ese ese módulo hay 5 Link de los juegos online. En el Site debe subir esos 5 Link en el espacio correspondiente.

Debe hacerlo así: 9:09 a. m. ✓

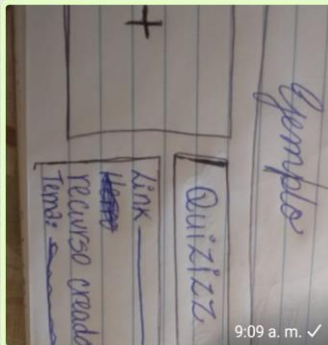


Donde esta el cuadro con la Cruz debe colocar una imagen de la aplicacion. La busca en Google

Grupo 6 CFG
Joel, Salvador, Salvador,...

Usted va a trabajar con el módulo 2. Ese ese módulo hay 5 Link de los juegos online. En el Site debe subir esos 5 Link en el espacio correspondiente.

Debe hacerlo así: 9:09 a. m. ✓



Donde esta el cuadro con la Cruz debe colocar una imagen de la aplicacion. La busca en Google

Grupo 6 CFG
Joel, Salvador, Salvador,...

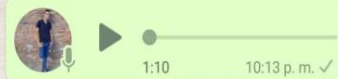
13 DE AGOSTO DE 2021

Hola 10:08 p. m. ✓

Buenas noches 10:09 p. m. ✓

Tenemos trabajo 10:10 p. m. ✓

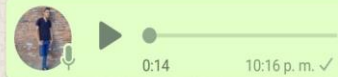
Es sobre el trabajo final 10:10 p. m. ✓



Reenviado

Modulo II, Proyecto Final..do...

1 página • DOCX 10:16 p. m. ✓



Reenviado

Modulo 3. Trabajo Final. NU...

16 páginas • DOCX 10:17 p. m. ✓



Cifrado de extremo a extremo

Joel, Salvador, Salvador

0:07

Llamando...

Llamando...

Grupo 6 CFG
Joel, Salvador, Salvador,...

13 DE AGOSTO DE 2021

Hola 10:08 p. m. ✓

Buenas noches 10:09 p. m. ✓

Tenemos trabajo 10:10 p. m. ✓

Es sobre el trabajo final 10:10 p. m. ✓

1:10 10:13 p. m. ✓

Reenviado

Modulo II, Proyecto Final..do...

1 página • DOCX 10:16 p. m. ✓

0:14 10:16 p. m. ✓

Reenviado

Modulo 3. Trabajo Final. NU...

16 páginas • DOCX 10:17 p. m. ✓



Evidencias

