

**auxilio**

# clases desde casa

**Kit de emergencia  
para enseñar y  
aprender en línea**



**destinado a docentes  
y equipos directivos  
de todos los niveles**



**FLACSO**  
ARGENTINA

Facultad  
Latinoamericana de  
Ciencias Sociales.  
Sede Argentina.

**Área Educación**

Proyecto Educación y  
Nuevas Tecnologías

**PENT**



**¡Hola!**

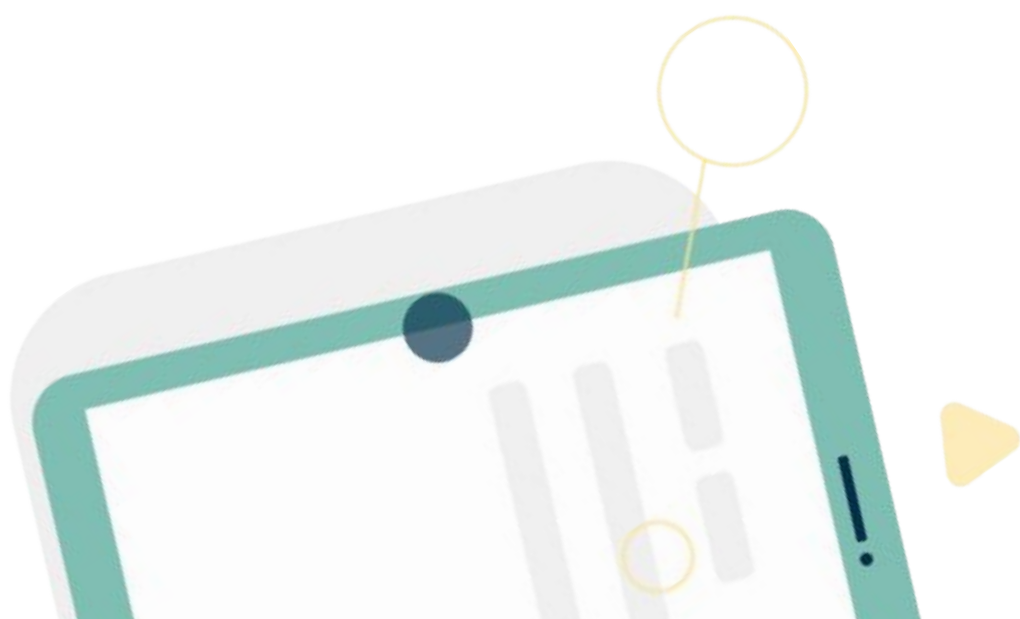
Somos el equipo del **PENT**, el **Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías de FLACSO Argentina**.


Hace unos días lanzamos un kit con ideas para tele-trabajar. Ahora van algunas recomendaciones, ideas, recursos y herramientas para **conectarnos, enseñar y aprender en línea**.

Hace **15 años formamos, investigamos y construimos** conocimiento sobre cómo enseñar, aprender y trabajar colaborativamente usando tecnologías con foco en la innovación.

**Te invitamos a compartir este kit y sumar tus ideas.**

En tiempos de aislamiento, **pensemos soluciones para trabajar conectados** ❤️





Éstas son  
nuestras  
**cuatro claves**  
para enseñar  
en línea



Repensar en  
la virtualidad



Explorar  
aplicaciones  
y plataformas



(Re)utilizar  
materiales  
didácticos



Consultar  
publicaciones

**Y nuestro consejo  
en este momento  
de urgencia**



**En un **contexto** que nos  
demanda responder  
con rapidez y muchas veces  
con improvisación  
recordemos que **educar es  
también sostener vínculos.****

**Habilitar el **intercambio,**  
**compartir experiencias**  
**y poner nuestra propia voz**  
**docente** puede hacer  
**la diferencia.****





**Esperamos ayudarte  
a recorrer este camino  
con una serie  
de recomendaciones fruto  
de nuestra investigación,  
errores y aciertos.**





# 1. Repensar en la virtualidad

Como **formadores** sabemos que educar es más que transmitir información.

Por ello, además de seleccionar los contenidos a tratar en la virtualidad, les proponemos hacer **foco en las actividades que queremos que los/as estudiantes hagan para aprender.**

- ▶ **Pensar tiempos diferentes a los presenciales**  
No todo debe ser en vivo y en directo, se puede trabajar de manera asincrónica con estudiantes explorando secuencias de actividades semanales.
- ▶ **Construir consignas claras y detalladas**  
Aclarar el paso a paso, anticiparse a posibles dudas y brindar las indicaciones para llevar a cabo las actividades, con orientaciones simples y visuales.





**Promover el diálogo y el trabajo en equipo**

Las actividades pueden tener diferentes modalidades y etapas para alcanzar un producto o una experiencia concreta, enriqueciendo procesos que originalmente eran individuales.

**Utilizar audios y videos estratégicamente**

Acercar consignas y realizar devoluciones de las tareas en estos formatos puede ayudar a generar acercamiento y favorecer la realización de las tareas asincrónicas.

**Trabajar con colegas**

Aprovechar esta oportunidad para compartir y colaborar con pares. Evitemos abordar las contingencias como “llanero solitario”. ¡Lo que te resulta difícil puede ser la especialidad de otra persona!

**Acordar pautas y estructuras a nivel institucional/grupal para crear entornos y adoptar criterios unificados**

Puede ser confuso para los/as estudiantes si cada docente utiliza una plataforma o entorno diferente.

**Elegir herramientas digitales adecuadas**

Pensar en destinatarios y la dinámica que se quiere generar.



**“Se pueden realizar las actividades en un tiempo que es diferente al de la clase presencial”.**



**“Debemos despojarnos de la idea de dar la clase para pensar qué quiero que los alumnos hagan para aprender”**

**FABIO TARASOW**  
Coordinador académico  
PENT FLACSO





# TIPS

## ¿Por dónde empezar?

1.

**Buscá inspiradores.**

2.

**Seleccioná herramientas que permitan interactuar asincrónicamente.**

3.

**Pensá en tareas que puedas hacerse en forma colaborativa.**

# TIPS

## ¿Cómo elegir herramientas?

1.

**Que te resulten sencillas,**  
que estén a la mano.

2.

**Preferentemente, elegir las que ya conozcas  
o utilices,** y pensar cómo darles  
un mejor o nuevo uso.

3.

**Pensar en las personas destinatarias:**  
¿qué pueden hacer? ¿cómo se comunican?  
¿dónde ven el contenido? ¿cómo  
pueden interactuar?



**“Al enseñar en línea  
podemos establecer  
vínculos reales  
entre todos”**



**“Es necesario pensar  
cuál es la actividad  
que van a realizar  
estudiantes y  
participantes  
de una experiencia  
de formación.”**

**GISELA SCHWARTZMAN**

**Coordinadora Pedagógica  
PENT FLACSO**







## 2. Explorar aplicaciones y plataformas

Hay muchas plataformas de acceso gratuito. Sin desesperar, podemos ir explorando algunas desconocidas.

Pensar qué otros usos posibles se les puede dar a las que ya conocemos.

### Algunas ideas de pequeñas actividades con herramienta digitales

▶ **Audacity:** Grabador y editor de audio  
- Offline



**Grabar y editar** entrevistas a familiares sobre diversos tópicos relevantes.



**Crear documentales** sonoros o sonorizar cuentos y relatos.





 **Genially:** Creador de presentaciones digitales - Online



**Producir una presentación** interactiva.



**Diseñar materiales** didácticos hipermediales.

 **GIMP:** Editor de imágenes. Software libre - Offline



**Modificar imágenes** para incluirlas en resúmenes o presentaciones.



**Intervenir** una imagen con comentarios, diálogos o referencias.






 **Padlet:** Creador de murales interactivos  
- Online



**Construir** lluvia de ideas respecto a las distintas formas de resolver un problema.



**Diseñar** un material didáctico hipermedial.

 **Storybird:** Plataforma para escribir historias creativas basadas en imágenes de artistas -  
Online



**Escribir historias** a partir de imágenes.



**Escribir** epígrafes de imágenes.



 **Avidemux:** Editor de video - Offline



**Filmar un cortometraje**

representando un hecho histórico o social.



**Editar una película** para recortar

algunos fragmentos

y compartirlos para generar

un debate o pensar en continuidades de la historia relatada.

 **Avogadro:** Diseñador de estructuras químicas 3d - Offline



**Modelizar moléculas**

en formato tridimensional.



**Dibujar un orbital atómico**

con detalles precisos.





 **BioDigital Human:** Plataforma de visualización 3d del cuerpo humano - Offline



**Explorar y recorrer** el modelo en 3d del ser humano y sus sistemas.



**Analizar el aparato muscular** y explorar su funcionamiento.

 **Canva:** Creador de posters - Online



**Diseñar infografías** para resumir conceptos construidos.



**Crear una representación gráfica** para explicar un concepto.







 **CMapTool:** Herramienta para construir mapas mentales. - Offline



**Jerarquizar y relacionar** información para estudiar.



**Establecer relaciones lógicas** entre conceptos.

 **EdPuzzle:** Creador de video-cuestionarios - Online



**Evaluar los procesos** de aprendizaje de los alumnos a partir de videos intervenidos con preguntas.



**Insertar en un video frases** sobre las causas de fenómenos con preguntas a ser respondidas por estudiantes a partir de investigar sobre el tema.





▶ **Graphmatica:** Herramienta para graficar y resolver ecuaciones gráficamente - Offline



**Graficar** funciones y fórmulas.



**Analizar** cómo se modifican los gráficos al cambiar las variables independientes.

▶ **Lino:** Generador de muros interactivos - Online



**Hacer infografías** para presentar un tema.



**Interactuar** con otros para realizar trabajos compartidos.





### 3. (Re) utilizar materiales didácticos

Los materiales didácticos en línea nos permiten articular diversos lenguajes (texto, imagen, audio, video).

Aprovechemos a **explorar nuevas formas de interactuar** con estudiantes sin olvidar a la diversión y el juego.

Es una buena práctica **utilizar materiales y buenos recursos** que ya estén disponibles en la red para acercar a los/las estudiantes.

#### Materiales del PENT

Compartimos una serie de materiales didácticos **desarrollados por el PENT** sobre educación, tecnología y sociedad.

**¡Invitamos a hacerlos circular y utilizarlos en sus clases!**



▶ **Seis perspectivas en perspectiva sobre la compleja relación entre educación y TIC**

**Ver**

▶ **Debates emergentes: Neurociencias y Educación**

**Ver**

▶ **Debates emergentes: Educación Especial y TIC**

**Ver**

▶ **Debates emergentes: Nuevas subjetividades en contextos digitales**

**Ver**





## De nuestros estudiantes

Estudiantes de nuestro **Posgrado en Educación y Tecnologías** abrieron al público diversos materiales que desarrollaron durante la cursada.

Podrás utilizarlos para trabajar temáticas como **igualdad, diversidad, derechos de la mujer, infancia, sociedad del conocimiento, ciudadanía digital, cuidado del medio ambiente** o **determinados hechos históricos**.

¡También pueden **darte ideas para construir tus propuestas** usando plataformas gratuitas!

**Sólo tenemos un mundo** (*Abaca Noelia y Ebany González*).

**INGRESAR**

**Rutas Argentinas Remix** (*Bárbara Helueni*).

**INGRESAR**

**Publicidad a la Carta** (*Haup Gala y Huaspe Tomé*).

**INGRESAR**

**A jugársela por ellas!** (*Julieta Etchart y Vlviaana Suarez*).

**INGRESAR**

**La infancia en la sociedad del conocimiento** (*Alice Rambo - Antonella Klug*).

**INGRESAR**

**Visibilizando Estereotipos de Género** (*Paula Espíndola*).

**INGRESAR**



**Prehistoria: De los primeros hombres a los primeros Estados.** (*Fabio Diego Gabriel Guzman*).

**INGRESAR**



**Cromañón - 15 AÑOS** (*Mayra García y Verónica Novillo*).

**INGRESAR**

**Internet, un juego en red** (*Lucas Taskar*).

**INGRESAR**



**Los Derechos de la Mujer** (*María Eva García*).

**INGRESAR**

**"Oid el ruido de rotas cadenas..."**  
(*Cristian Emiliano Valenzuela Issac*).

**INGRESAR**

**¡A cuidar el planeta!** (*Analía Pasquale*).

**INGRESAR**

**Empoderada** (*Lucía Consoli*).

**INGRESAR**





### 3. (Re) utilizar materiales didácticos

¿Te dieron ganas de aprender más sobre enseñar y aprender en línea?

Estas son algunas de las publicaciones del equipo de nuestro posgrado en **Educación y Nuevas Tecnologías** que te recomendamos para profundizar en temas como el desarrollo de **materiales didácticos, curaduría de contenidos o elearning.**

¿Cómo enseñar a diseñar actividades en línea?: un material digital ubicuo.  
(Caldeiro, G. y Trech, M).

[Ver](#)

**Formatos innovadores para propuestas de educación en línea.** (*Milillo, C.; Odetti, V.; Rogovsky, C.; Trech, M.*).

**Ver**

**El diseño de materiales didácticos hipermediales para los niveles medio y superior: experiencias incipientes en Argentina.** (*Odetti, V.*).

**Ver**

**Materiales didácticos en educación en línea: por qué, para qué, cómo.** (*Schwartzman, G.*).

**Ver**



**Materiales didácticos hipermediales:  
lecciones aprendidas y desafíos  
pendientes.** (*Odetti, V.*).

**Ver**



**Ver otras  
publicaciones  
sobre el tema**

**[pent.org.ar/publicaciones](https://pent.org.ar/publicaciones)**



Esperamos que estos consejos y recomendaciones ayuden a resolver tus desafíos más urgentes.

**Te invitamos a conocer nuestro Posgrado**

**Diploma Superior + Especialización en Educación y Tecnologías**

**[pent.flacso.org.ar/diploma](https://pent.flacso.org.ar/diploma)**

Modalidad virtual

**Podemos asesorar a tu organización**

Te invitamos a seguir pensando junto a tu institución, fortaleciendo habilidades tecno-pedagógicas y construyendo propuestas **en línea.**

**Mónica Trech**

Coordinadora de Asesorías  
[mtrech@flacso.org.ar](mailto:mtrech@flacso.org.ar)



# Te invitamos a sumarte a nuestras redes



@pentflacso  
.argentina



@pent\_flacso



@pentflacso



PENT FLACSO



Proyecto Educación  
y Nuevas Tecnologías.



**FLACSO**

#YoMeQuedoEnCasaCon  
FLACSOArgentina