

PORTAL DE RECURSOS TIC PARA LA DIDÁCTICA VIRTUAL

La **Dirección Aula Virtual**, dependiente de la **Vicerrectoría Académica** de la **Pontificia Universidad Católica de Valparaíso** – Chile, ha propuesto la siguiente **taxonomía de habilidades digitales**, con la finalidad de apoyar a los programas de pregrado y posgrado en el **uso pedagógico de las principales herramientas** disponibles en el **Portal de Recursos TIC PUCV**, las cuales permiten complementar los procesos de enseñanza y de aprendizaje desarrollados en el **Entorno Virtual de Aprendizaje: aula virtual PUCV**.

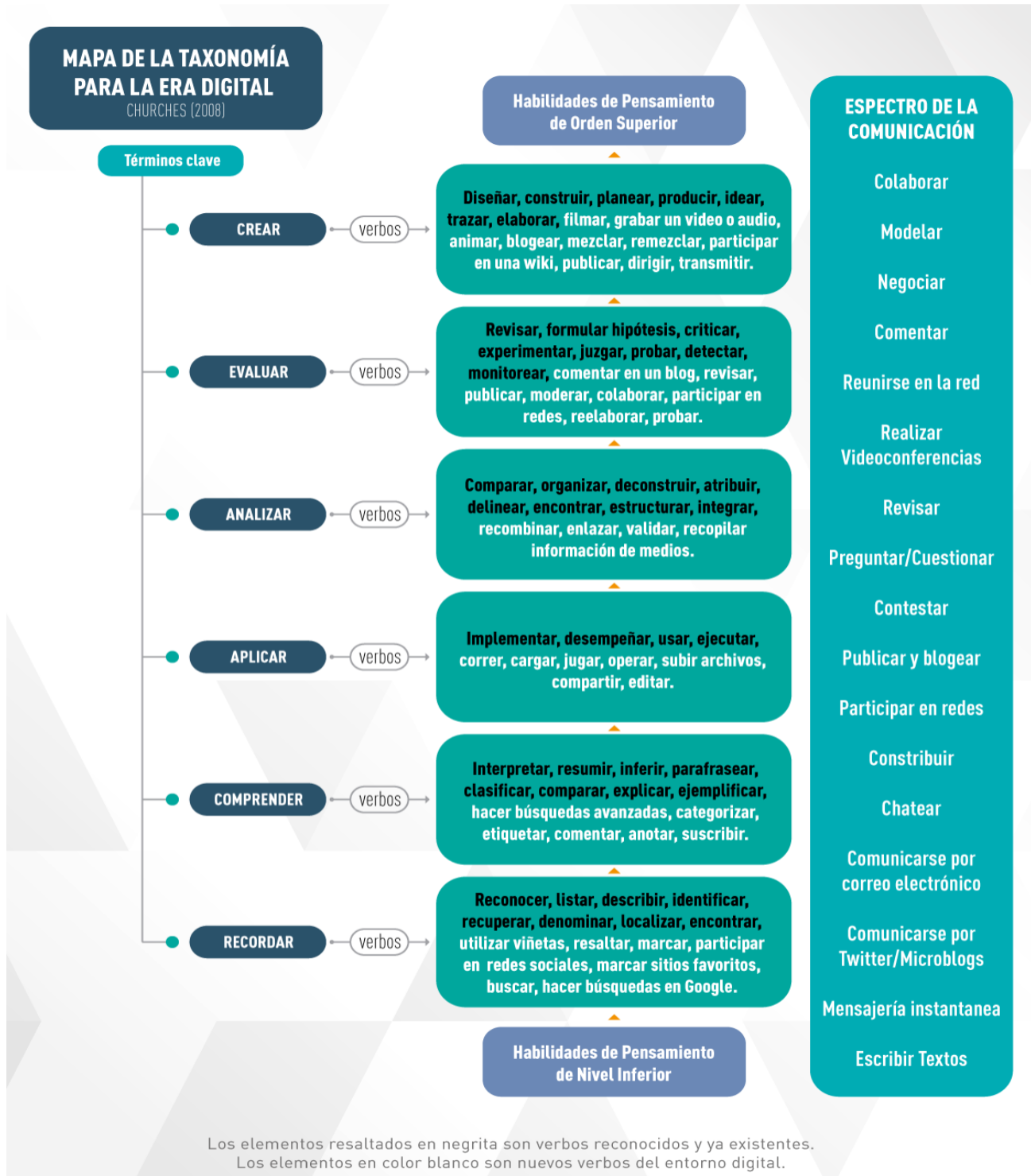
La clasificación propuesta se basa en la **Taxonomía para la era digital** realizada por **Churches (2008)**, la cual considera una **nueva revisión de la Taxonomía de los objetivos educacionales**, adecuándola a las nuevas realidades de la **era digital**. Esta organización cognitiva considera el uso de los recursos tecnológicos como herramientas que, por medio de su uso en respectivas actividades de aprendizaje y/o de evaluación, promuevan el desarrollo de **habilidades de pensamiento de orden superior**, en función de la siguiente secuencia progresiva: *Recordar, Comprender, Aplicar, Analizar, Evaluar y Crear*.

La nueva organización de las habilidades de pensamiento propuestas por **Churches (2008)** permite **significar el conocimiento transformándolo en aprendizajes**. Las habilidades consideradas son las siguientes:

- **Recordar:** *Recuperar, recordar, reconocer conocimiento que está en la memoria. Recordar se evidencia cuando se usa la memoria para producir definiciones, hechos o listados, para citar o recuperar material.*
- **Comprender:** *Relacionar y unir conocimientos para construir significados. Se evidencia al entender procesos y conceptos para posteriormente explicarlos y describirlos en sus propias palabras.*
- **Aplicar:** *Llevar a cabo o utilizar un procedimiento durante el desarrollo de una representación o de una implementación. Aplicar se relaciona y se refiere a situaciones donde material ya estudiado se usa en el desarrollo de productos tales como modelos, presentaciones, entrevistas y simulaciones.*
- **Analizar:** *Descomponer en partes materiales o conceptuales y determinar cómo estas se relacionan o se interrelacionan, entre sí, o con una estructura completa, o con un propósito determinado. Las acciones mentales de este proceso incluyen diferenciar, organizar y atribuir, así como la capacidad para establecer diferencias entre componentes.*
- **Evaluar:** *Hacer juicios en base a criterios y estándares utilizando la comprobación y la crítica.*
- **Crear:** *Juntar los elementos para formar un todo coherente y funcional; generar, planear o producir para reorganizar elementos en un nuevo patrón o estructura.*

Finalmente, en la Figura 1, presentamos un mapa de la **Taxonomía para la era digital**, el cual permite organizar visualmente la clasificación de las habilidades abordadas, a partir del nivel de complejidad cognitiva que poseen, es decir, de **Habilidades de Pensamiento de Nivel Inferior** a **Habilidades de Pensamiento de Orden Superior**.

Figura 1. Mapa de la taxonomía para el era digital, Churches (2008)



Clasificación de recursos TIC en base a la Taxonomía para la era digital

A continuación, en función de las habilidades de pensamiento de la **Taxonomía para la era digital**, se propone una organización de los principales **herramientas tecnológicas** disponibles en el **Portal de Recursos TIC PUCV**, que por medio de su uso en diferentes actividades de aprendizaje, promoverían una *participación activa y colaborativa* de las y los estudiantes, *además de la búsqueda y gestión de la información*, como también, la *comunicación efectiva y creativa* de sus aprendizajes.

Habilidad de pensamiento	Herramientas del Portal de Recursos TIC PUCV	Actividad de aprendizaje que las y los estudiantes podrían desarrollar
Recordar	Trello	Rememorar información, accesos a páginas web y fechas relevantes para un curso, por medio de viñetas y/o listas de verificación. Esta acción puede ser individual y/o colaborativa .
	Brainscape	Reconocer información relevante, definiciones de conceptos, hechos y/o datos importantes por medio de tarjetas para memorizar .
Comprender	Microsoft One note	Comentar y anotar las ideas principales, resúmenes y/o interpretaciones sobre los temas abordados en clases virtuales sincrónicas, en lecturas de documentos o por medio de la visualización de videos. Esas notas se pueden categorizar en función de los diferentes cursos y temáticas de estos. Esta acción puede ser individual y/o colaborativa .
	Zotero	Recolectar y clasificar de forma automatizada, las referencias bibliográficas a utilizar en informes, investigaciones y/o ensayos.

Aplicar	Padlet	Compartir por medio de un diario mural o póster interactivo diferentes recursos web que evidencien el procedimiento de una experiencia de aprendizaje y sus resultados correspondientes. Esta acción puede ser individual y/o colaborativa .
	Estilector	Ejecutar esta herramienta virtual con la finalidad de corregir y recibir orientaciones para una redacción adecuada de textos en español.
	Playposit	Editar un video construido personalmente o disponible en la web, con la finalidad de enriquecerlo con preguntas, imágenes o comentarios relacionados a un tema en particular.
Analizar	Míndomo	Elaborar mapas conceptuales y/o mentales que establezcan relaciones entre conceptos e ideas propias de un curso. Estos mapas se pueden hipervincular con recursos disponibles en la web para así complementar la información presentada. Esta acción puede ser individual y/o colaborativa .
	Google Forms	Encuestar con la finalidad de recopilar información, percepciones y/o creencias sobre un tema en particular. De esta forma, se podrá realizar de forma automática una base de datos sobre la información recogida.
	Tableau	Graficar el análisis generado sobre una base de datos , con la finalidad de dar conocer los resultados e interpretaciones obtenidas durante una investigación.
Evaluar	Google Hangout	Colaborar en el desarrollo de una investigación grupal, por medio de llamadas y/o videoconferencias grupales , donde cada participante puede evaluar las fortalezas y habilidades de sus compañeras y compañeros y valorar sus respectivas contribuciones.

	Google docs	Revisar y criticar de forma constructiva la investigación desarrollada de manera colaborativa, expresando comentarios y contribuyendo en la reelaboración de esta.
	Mentimeter	Opinar a partir de un juicio de valor fundamentado sobre un tema en específico o sobre una pregunta abierta.
Crear	Genially	Diseñar imágenes, infografías y/o presentaciones interactivas y/o animadas con la finalidad de presentar un de forma creativa el resultado de investigaciones.
	Canva	Elaborar presentaciones gráficas con la finalidad de elaborar material visual sobre un tema o contenido específico de un curso.
	Screencast Omatic	Grabar un video propio que entregue una respuesta creativa en torno a una pregunta en particular.

**La mayoría de los recursos son de acceso gratuito y/o tienen acceso a una versión gratuita con ciertas limitaciones, pero que, de igual forma, permiten utilizarlos para desarrollar las actividades de aprendizaje propuestas.*

Finalmente, se presenta un listado con todas las **herramientas** disponibles en el **Portal de Recursos TIC PUCV**. Para acceder a la ficha con información sobre cada recurso, debe hacer clic en el nombre correspondiente.

Nº	Herramientas del Portal de Recursos TIC PUCV	Nº	Herramientas del Portal de Recursos TIC PUCV	Nº	Herramientas del Portal de Recursos TIC PUCV
1	ACD/LABS	21	GOCONQR	41	PLICKERS
2	ANIMOTO	22	GOOGLE DOCS	42	POLL EVERYWHERE
3	BRAINSCAPE	23	GOOGLE EARTH	43	PREZI
4	CACOO	24	GOOGLE HANGOUTS	44	QUIRE
5	CANVA	25	GOOGLE KEEP	45	QUIZIZZ
6	CLASSROOMSCREEN	26	GRAMMARLY	46	QUIZLET
7	COGGLE	27	HABITICA	47	RUBISTAR
8	DITTO	28	JIGSAW PLANET	48	SCREENCAST O MATIC
9	DRIVE FILE STREAM	29	KAHOOT	49	SOCRATIVE
10	DUOLINGO	30	MENDELEY	50	SYMBALOO
11	EASELly	31	MENTIMETER	51	TABLEAU
12	EMAZE	32	MINDOMO	52	THATQUIZ
13	ESTILECTOR	33	MINECRAFT EDU	53	TRELLO
14	EVERNOTE	34	MYSCRIPT CALCULATOR	54	WAKELET
15	EXPLAIN EVERYTHING	35	NEARPOD	55	WETRANSFER
16	FLUKY	36	ONENOTE	56	WIX
17	FORMULARIO DE GOOGLE	37	PADLET	57	WORDART
18	GENIALLY	38	PAPER.LI	58	WRITEBETTER
19	GEOGEBRA	39	PERUSALL	59	ZOTERO
20	GLOGSTER	40	PLAYPOSIT	60	ZYGOTE BODY

**La mayoría de los recursos son de acceso gratuito y/o tienen acceso a una versión gratuita con ciertas limitaciones, pero que, de igual forma, permiten utilizarlos para desarrollar actividades de aprendizaje y/o evaluación.*