

# Fase 2

## Aula Invertida

Técnicas Didácticas	Herramientas Digitales
<p><b>Análisis de videos</b> Se utilizan videos para transferir conocimientos a la persona estudiante. Con la utilización de herramientas se pueden seleccionar los materiales didácticos y grabar la propia imagen de la persona docente explicándolos.</p>	<p>Powtoon, Knovio, Panopto, Movenote, Screencast_o_Mastic, EDpuzzle, Screenr, Educanon, Haypak, Blubbr, The Mad Video, Sway, You tube, Power Point, Wordpress, entre otras.</p>
<p><b>Análisis de audios</b> Se utilizan audios para transferir conocimientos a la persona estudiante.</p>	<p>Podcast, Plataformas de mensajería como Telegram, Remind, Whatsapp, Voicethread, Vucaroo, entre otras.</p>
<p><b>Análisis de imágenes:</b> Por medio de la creación de presentaciones, proyección de imágenes y la reflexión o explicación correspondiente. Las imágenes también pueden ser utilizadas para la elaboración de videos.</p>	<p>PhotoPeach, Mydocumenta, paint, power point, Visually, entre otras.</p>
<p><b>Método o estudio de casos</b> Consiste en asignar un caso para investigar, se les da información necesaria sobre el tema seleccionado y formulado, estos preparan informes breves de avance del análisis para solucionar y desarrollar el caso, según los cuestionamientos.</p>	<p>Se pueden utilizar redes sociales, Dropbox, Trello, Hootsuite, Suite de Google, Stack, Wordpress Class Dojo, entre otras.</p>
<p><b>Juego de roles</b> Un juego de rol es una sesión en la que la persona moderadora, quizás con la ayuda de uno o dos asistentes, organiza un escenario en el que se asignan diferentes papeles a los participantes, papeles que se identifican con los de la situación en la que los participantes se encontrarán cuando comiencen su trabajo. El</p>	<p>Se pueden hacer uso de plataformas como Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, Discord, Whatsapp, o cualquier otra que permita reuniones de grupo.</p>

# Aula Invertida

Técnicas Didácticas	Herramientas Digitales
<p>juego da a las personas estudiantes oportunidades de ejecutar varios roles que representan papeles reales en el trabajo verdadero.</p>	
<p><b>Debates</b> La persona docente comparte un tema en donde las personas estudiantes opinan, exponen sus ideas, opiniones e intereses.</p>	
<p><b>Demostración</b> La persona docente realiza una demostración teórica, práctica, general, específica o analítica según lo que se requiera abordar del tema.</p>	
<p><b>Resolución de prácticas o ejercicios</b> Consiste en la asignación de prácticas o ejercicios (aplicación) dependiendo del tema en cuestión.</p>	<p>Socrative, Elever, My classGame Brainscape. Ceribriti, Quizlet, Quizizz, Wordwall, Educaplay, entre otras.</p>
<p><b>Gamificación</b> Consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas.</p>	<p>Genially, JCLic, Hot Potatoes, Educaplay, Kahoot, Wordwall, Mentimeter, Direct poll, Canva, entre otras.</p>
<p><b>Foro</b> Se da a conocer un tema anticipadamente a la población estudiantil, para que puedan reflexionar e informarse y luego participar con ideas estructuradas, permite la oportunidad a todas las personas de debatir un tema o problema determinado.</p>	<p>Plataformas educativas, GOrge, Muut, Nabble, Reddit, Vanilla, Phpbb, BBpress, PunBB, entre otras.</p>
<p><b>Mesa redonda</b> Esta técnica consiste en que un grupo de expertos sostienen puntos de vista divergentes o</p>	

# Aula Invertida

Técnicas Didácticas	Herramientas Digitales
contradictorios sobre un mismo tema el cual exponen ante el grupo en forma sucesiva.	
<b>Creación de murales virtuales</b> En esta técnica se coloca texto, imágenes, videos, etc. sobre un muro digital, para desarrollar un tema específico.	Padlet, Mural.ly, Glogster, Miro, Jamboard, entre otras.

