

RECOMENDACIONES

Para la integración e
implementación de TICs
en clases



¿Qué principio estamos utilizando para la integración de recursos digitales en clases?

El principio fundamental para integrar recursos a la planificación de clases, digitales o no, es que su elección debe fomentar el aprendizaje y no entorpecerlo. Bajo esta premisa, es importante considerar que, una vez definido el Objetivo de Aprendizaje a trabajar, la estrategia didáctica y el recurso digital para utilizar en un momento de la clase (inicio, desarrollo y/o cierre), es importante preguntarse:

Con este recurso ¿estaría cumpliendo el propósito pedagógico propuesto?

Entendiendo que contestar esto puede no ser sencillo, el modelo MGIUT busca facilitar la toma de decisiones de las y los docentes para integrar tecnologías en las planificaciones, en que se puedan apoyar al elegir uno o más recursos digitales necesarios para lograr los objetivos de clase propuestos. En esta línea, como un apoyo adicional, resulta interesante revisar la propuesta de Liz Kolb (2017) que dice que al momento de planificar **el aprendizaje debe ser lo central y las tecnologías deben estar a su servicio**, ya que solo disponer y usar las TIC no asegura mejores aprendizajes.

Ante este desafío, la autora propone tres componentes (las tres "E") para darle un propósito pedagógico al uso de la tecnología en sus procesos de enseñanza-aprendizaje:

1. Comprometerse con los objetivos de aprendizaje.
2. Mejorar los objetivos de aprendizaje.
3. Extender las actividades a partir de los objetivos de aprendizaje propuestos.

A continuación, detallamos algunas de sus principales ideas del modelo “Triple E” para tener en cuenta:



1. Engagement (Participación y Compromiso):

Considerar que las tecnologías pueden motivar a las y los estudiantes a participar, lo que llevaría a un mayor compromiso e involucramiento con el logro de la tarea asignada. Esta participación no es solo ejercitar y practicar, sino que involucrar activamente al/la estudiante se en su proceso de aprendizaje, lo que va de la mano con presentar el sentido y el objetivo de aprendizaje. Por esto, la planificación es fundamental (en la estructura y tiempos de la actividad) para que, al interactuar con o alrededor de la tecnología, puedan enfocarse en el objetivo final.

2. Enhancement (Mejora en la comprensión de los objetivos de aprendizaje):

Considerar cómo la tecnología ayuda a las y los estudiantes a desarrollar una comprensión de los objetivos de aprendizaje a alcanzar. Las tecnologías deben apoyar el uso compartido, el aprendizaje activo, la diferenciación, la personalización, las habilidades de pensamiento de orden superior y las conexiones con el mundo real, de formas que el uso tradicional de herramientas no puede hacerlo, por ejemplo, posibilitando la reflexión sobre lo que están aprendiendo o entregar diferentes caminos para resolver la tarea propuesta. Por tanto, se busca asegurar que el uso de tecnologías en las actividades garantice mejorar los aprendizajes esperados otorgando un valor agregado (además de participación y compromiso) a los objetivos de aprendizajes más difíciles de obtener de la forma tradicional.

3. Extension (Extensión o ampliación de los objetivos):

Buscar que el uso de tecnologías en la actividad planificada construya un “puente” entre el aprendizaje en el colegio y sus experiencias de vida, creando oportunidades de aprender fuera del establecimiento escolar. A su vez, este componente incentiva el desarrollo de habilidades no relacionadas específicamente con el contenido, como las socio-emocionales y las llamadas habilidades para el siglo XXI (por ejemplo, la comunicación y la colaboración).

Referencias:

- Kolb, Liz (2017). Learning First, Technology Second. The Educator's Guide to Designing Authentic Lessons. Portland, Oregon: ISTE.
- Kolb, L. (2020). Triple E Framework. Recuperado 08 de marzo de 2021, de Triple E Framework website: <https://www.tripleeframework.com/>
- López, J. C. (2021). Triple E: Marco de referencia para integrar las TIC en procesos educativos. Recuperado 11 de marzo de 2021, de Eduteka website: <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/triple-e>

1.

Tips y estrategias para promover participación y compromiso



Práctica guiada:

Orientar a las y los estudiantes a navegar por los recursos digitales, sobre todo la primera vez que los utilizan. A medida que la actividad se desarrolla, es importante liberar responsabilidad en los propios estudiantes para que trabajen de forma autónoma, individual o en pequeños grupos. Para esto, se puede hacer un tour por la herramienta, que el profesor o profesora haga el ejercicio una vez para que luego ellos/as lo practiquen (por ejemplo, búsquedas en Internet), que la o el docente piense en voz alta mientras navega por la herramienta indicando qué está haciendo y por qué está tomando ciertas decisiones, incorporar en algún espacio (ej. PPT de la clase, resumen o emails) posibles dudas de las y los estudiantes, entre otras.

Compromiso y uso compartido:

Incentivar la conversación, cuestionando, reflexionando, resolviendo un problema o co-construyendo, es una oportunidad para que las y los estudiantes puedan hablar sobre sus pensamientos, fundamental sobre todo en herramientas en las que no se puede colaborar. Una estrategia es "turn and talk" (turnarse para hablar), que consiste en detener lo que está haciendo con la herramienta para comentarle al compañero/a lo que está aprendiendo, cómo lo está haciendo y qué les gustaría aprender la próxima vez. Otra estrategia es trabajar en pares y asignar diferentes roles y propósitos, entre otras.

Monitoreo del aprendizaje:

Monitorear el trabajo de tus estudiantes mediante preguntas de evaluación informal, verifica si están siguiendo las instrucciones para obtener el conocimiento o si necesitan ser redireccionados/as. También puedes enseñarles a auto-monitorearse mientras usan tecnología, por ejemplo, facilitando una checklist y, si ellos o ellas no pueden responder, abrir la posibilidad de preguntar al profesor/a.

Activación de conocimientos previos:

Incentivar la conexión de lo que actualmente saben con nuevas ideas mediante preguntas que inviten a recordar contenidos ya pasados en clases y que permitan una mayor comprensión del contenido a revisar.

Identificación de metas de aprendizaje y de razones del uso de la tecnología

Es clave que las y los estudiantes identifiquen el propósito del uso del recurso para lograr los objetivos de aprendizaje. Una integración efectiva solo se consigue cuando la estrategia instruccional utilizada está en y alrededor de la herramienta, no es la herramienta la que se utiliza como estrategia pedagógica.

2.

Tips y estrategias para promover la mejora en la comprensión



✓ Escucha activa:

Es un elemento clave para la comunicación e implica escuchar de forma consciente y voluntaria. Buscar la participación preguntando y aclarando lo que están hablando tus estudiantes, para asegurar que se comprende el mensaje. Fomenta este mismo ejercicio en tus estudiantes, al mostrar interés y evitar el juicio personal. Es fundamental no juzgar de ningún modo el mensaje que se está transmitiendo ni censurar.

✓ Representación visual:

Buscar que las y los estudiantes cuestionen y monitoreen su propio proceso de aprendizaje de forma autónoma. También se pueden utilizar preguntas para promover la autoevaluación al finalizar alguna actividad o proyecto (DEG Mineduc, 2020):

- *¿Qué fue lo que más me costó aprender y por qué?*
- *¿Qué fue lo que me resultó más fácil aprender?*
- *¿Cuánto tiempo necesité para hacer esta actividad?*
- *¿Qué hice cuando tuve una duda?*
- *¿Me organicé de alguna manera para realizar la actividad?*
- *¿Haría algo distinto la próxima vez que tenga que realizar algo parecido?*
- *¿Qué necesito hacer mejor?*

✓ Predecir y/o hipotetizar:

Incentivar a que las y los estudiantes se anticipen bajo un pensamiento lógico a una posible situación, solución y/o respuesta frente a un caso o contenido. Es un ejercicio simple pero eficaz de activar experiencias previas y relacionar conceptos. Es fundamental propiciar un ambiente de experimentación y en que se sientan seguros/as y en confianza, que teman menos a equivocarse frente a sus compañeros/as.



3. Tips y estrategias para fomentar la extensión



✓ Incorporar problemas del mundo real o vinculados a la cotidianidad:

Por ejemplo, en matemáticas realizar operaciones que se utilizan en el día a día, tales como comprar según un presupuesto mensual o cotizar.

✓ Contactar e invitar a un experto/a:

Para hablar de una temática, traer a alguien da la posibilidad de profundizar mediante la vinculación con una realidad más práctica de los contenidos.

✓ Incorporar problemáticas locales o internacionales:

Invitar a las y los estudiantes a incorporar este tipo de temas en los mismos proyectos o trabajos a realizar.

✓ Abrir y dejar espacios para investigar:

Que las y los estudiantes formulen y dirijan sus propios proyectos.



Cómo sacar lo mejor de cada recurso según su formato



Formato: Texto



El formato texto lo entenderemos cuando un recurso cuenta con información escrita y su contenido permite extraer teoría, datos, conceptos, significados de un contenido específico, entre otras funciones. También permite a las y los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación escrita para dar cuenta de su conocimiento, proponer ideas y/o posturas sobre un tema, entre otras.

Para su uso, se recomienda:

- **Al elegir un texto, tener en cuenta:**
 - > **Extensión:** adecuada al nivel lector.
 - > **Lenguaje:** culto y vocabulario adecuado al nivel lector.
 - > **Redacción:** facilitadora de la comprensión.
 - > **Contenido:** relacionado con el objetivo de la clase.
- **Utilizar diferentes tipos** de textos, temas, formatos y complejidad del vocabulario.
- **Hacer preguntas** al final para asegurar la comprensión del contenido.
- **Incentivar el cuidar** la ortografía y ser prolijos con la redacción.
- **Invitar a la consulta** de diferentes fuentes de información online (ej.: diccionarios online, traductores, Google etc.).



Se debe evitar:

- **Usar un texto como principal** fuente de conocimiento, ya que este debe ser un aporte complementario al logro del objetivo de aprendizaje.
- **Que las y los estudiantes** busquen información sin antes haberles modelado o simulado un proceso de discriminar y evaluar su calidad.
- **Dejar los trabajos** sin dar algún tipo de retroalimentación.



Algunos ejemplos para aplicar según la estructura de la clases

Inicio

Una breve lectura al inicio de la clase para activar conocimientos o como complemento de lectura previa a la clase para luego compartir reflexiones.

Desarrollo/ Práctica

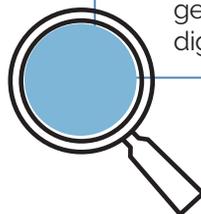
Asignar la lectura o la creación de un texto durante la clase para monitorear el aprendizaje y registrar las dificultades que pueden presentar de comprensión del contenido.

Cierre

Asignar la lectura o la creación de un texto durante la clase para monitorear el aprendizaje y registrar las dificultades que pueden presentar de comprensión del contenido.

Recuerda que esto son solo ejemplos y no es necesario utilizar este formato en todos los momentos de la clase, puedes escoger solo uno.

Se puede usar: Word, Texto Google Docs, Pages, WordPerfect, Textpad, Biblioteca pública digital, National Geographic, entre otros.



Formato: Presentación multimedia



Las presentaciones multimedia se refieren a documentos informáticos que pueden incluir diversos formatos, tales como: textos, esquemas, gráficos, fotografías, sonidos, animaciones, fragmentos de vídeos. Se utiliza principalmente para apoyar de manera visual la presentación de contenido de profesores y/o estudiantes.

Para su uso, se recomienda:

- **Que la presentación** sea lo más simple posible, reduciendo la información al máximo. Preferir las tipografías sans serif para una mejor lectura.
- **Destacar las ideas** más importantes (ej. con color).
- **Poner textos e imágenes** cerca para integrar las ideas.
- **Mostrar relaciones** conectando conocimiento previo con el nuevo. Incorporar elementos visuales, audios, videos para ilustrar y dar mayor interacción.
- **Agregar fórmulas**, ecuaciones o similares cuando sea necesario.
- **Programar pausas** o actividades cada diez o veinte minutos.
- **Promover** que los y las estudiantes al realizar presentaciones sean concisas con la información a incorporar.
- **Dar espacios** a las y los estudiantes para que incluyan animaciones o creen diapositivas más interactivas.

Se debe evitar:

- **Leer directamente** las diapositivas, repitiendo la misma información.
- **La redundancia** con lo que se hablará.
- **Poner cantidades** grandes de textos.
- **Pasar las diapositivas** de forma muy rápida para priorizar cantidad versus comprensión.
- **Dejar los trabajos** sin retroalimentación. Si no hay suficiente tiempo, se puede incluir un breve comentario al finalizar la exposición.
- **Pedir que se haga** un trabajo con un recurso específico sin asegurar que puedan acceder (ej. herramientas pagadas o que requieren una licencia).
- **Solicitarles un trabajo** con una herramienta online específica sin antes modelar su uso para que sepan usarla correctamente.

Algunos ejemplos para aplicar según la estructura de la clases

Inicio

Pueden usarse diapositivas para activar conocimientos previos, por ejemplo, revisando en clases los puntos más importantes de la clase anterior. Mostrar de otra forma los contenidos generales que se revisarán en la clase, por ejemplo, con un mapa conceptual. Presentar para dar inicio a una discusión o desafío de la clase, por ejemplo, con una imagen o una pregunta para reflexionar.

Desarrollo/ Práctica

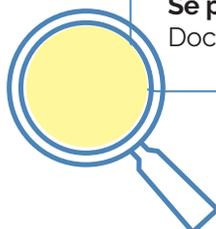
Se puede solicitar a las y los estudiantes que realicen una presentación como entrega final de un trabajo, procedimiento o proyecto para que puedan compartir sus aprendizajes a sus compañeros/as. Esto permite fomentar sus habilidades de comunicación, sistematización y selección de elementos relevantes a incluir, entre otras.

Cierre

Se puede utilizar una diapositiva a modo de conclusión o cierre de contenidos. También se pueden usar como respaldo de las ideas más importantes de la clase.

Recuerda que esto son solo ejemplos y no es necesario utilizar este formato en todos los momentos de la clase, puedes escoger solo uno.

Se puede usar: PowerPoint, Slides Google Docs, Canva, Prezi, Crello, entre otros.



Formato: Video



Una tecnología de grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de imágenes en movimiento y que acompañadas de sonidos se transforman en un formato audiovisual. Su uso puede potenciar la expresión, reproducir simulaciones, visualizar información complementaria que no se puede mostrar de otra forma (ej. es diferente leer un texto sobre el universo que verlo). Además, puede servir para optimizar los tiempos de trabajo en la clase, y facilita que las y los estudiantes puedan repasar contenido de una manera didáctica.

Para su uso, se recomienda:

- **Buscar contenido** acorde a la edad y que presente claramente un tema. Para esto, revisar su autoría (si es de un especialista o alguien en educación) y chequear si la información es correcta.
- **Si es posible**, habilitar los subtítulos para poder entregar la información textual en paralelo.
- **Antes de iniciar el visionado**, plantear una pregunta central y presentar el propósito del video.
- **Pedir que tomen** apuntes sobre la información relevante, para que puedan extrapolarla con contenido de la asignatura.
- **Planificar pausas** para plantear preguntas de reflexión y de opinión sobre el contenido.
- **Al terminar**, resumir las ideas más importantes.
- **Usar tutoriales** o simulaciones de la web que puedan ilustrar de una manera interactiva el contenido que se quiere mostrar

Para realizar un video con contenido de la clase:

- **Hacerlos de 8 a 10 minutos**, máximo 20 minutos.
- **Preferentemente** mostrar el rostro.
- **Grabar con una buena** iluminación de frente.
- **Asegurar un audio** de calidad (ojalá micrófono), un fondo adecuado y un lugar sin interrupciones.
- **Hablar con un ritmo activo**, pero no muy rápido para asegurar la comprensión.
- **Se puede utilizar** para dar una clase o para una demostración (ej. tutorial).

Se debe evitar:

- **Elegir videos muy planos** que se vayan del foco o muy largos que no puedan ser pausados.
- **Elegir videos sin ser vistos** previamente.
- **Dejar el contenido del video** sin comentar y/o discutir con las y los estudiantes.
- **Elegir videos** de una calidad muy alta, que complique la carga para algunos estudiantes.

Para realizar un video con contenido de la clase:

- **Mencionar fechas** o referencias específicas de un tiempo (ej. la prueba del próximo jueves) para poder reutilizar el contenido.
- **Tener el celular** con sonido al momento de grabar.
- **Asignar una tarea** de creación de contenido sin un objetivo claro.
- **Determinar una sola forma** de realizar o entregar un video (no todos tendrán el mismo acceso o conocimientos).

Algunos ejemplos para aplicar según la estructura de la clases

Inicio

Se puede presentar un video breve con información conocida para activar conocimientos previos. También se puede compartir un video para iniciar una discusión o plantear un desafío respecto al contenido revisado.

Desarrollo/ Práctica

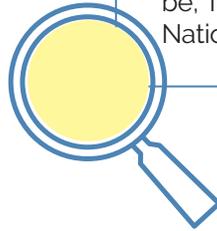
Se puede mostrar un video realizado por el o la docente que indique cómo realizar una tarea, indicando los pasos para lograr con éxito una actividad. También sirve para poner en práctica un contenido, generando productos que muestren el aprendizaje alcanzado, por ejemplo, responder preguntas de forma individual o grupal sobre un contenido del video.

Cierre

En la fase de cierre, se puede revisar un video a modo de conclusión o síntesis, información que luego puede complementarse con el resumen de los aspectos relevantes (ej. con un esquema o mapa conceptual).

Recuerda que esto son solo ejemplos y no es necesario utilizar este formato en todos los momentos de la clase, puedes escoger solo uno.

Se puede usar: Netflix, Prime video, SchoolTube, TeacherTube, TED-Ed (canal de YouTube), National Geographic en español, entre otros.



Formato: Imagen



El formato imagen considera toda figura o representación visual de algo o alguien, por ejemplo, fotografías, dibujos, afiches, diagramas, gráficos, mapas conceptuales, infografías, etc. Se utilizan principalmente para representar lo aprendido y organizar la información.

Para su uso, se recomienda:

- **Elegir contenido** en relación con la clase, que complemente explicaciones o definiciones.
- **Si contiene texto**, debe ser de vocabulario conocido y fácil de leer
- **Utilizar para reforzar** un concepto, resumir una idea o sistematizar información.
- **Al pedir que las** y los estudiantes creen una imagen, planificar y comunicar cómo debe ser su realización, que vaya de la mano con el objetivo de aprendizaje.
- **Según sea el caso**, considerar opciones sin tecnología (ej. realizar una infografía con lápiz y papel y tomar una fotografía) y fomentar el uso de herramientas digitales de libre acceso.



Se debe evitar:

- **Seleccionar imágenes** sobrecargadas o difíciles de visualizar.
- **Seleccionar imágenes** que puedan malinterpretarse, salvo si es para una discusión o reflexión.
- **Seleccionar imágenes** que puedan ser ofensivas.
- **Asignar tareas** en plataformas muy complejas que puedan dificultar la realización del material, desviando el objetivo de aprendizaje principal.



Algunos ejemplos para aplicar según la estructura de la clases

Inicio

Se puede utilizar una infografía o mapa conceptual a modo de activación de los conocimientos previos. Se puede pedir a las y los estudiantes que expresen con imágenes sus conocimientos previos y luego compartan con sus compañeros/as.

Desarrollo/ Práctica

Se pueden utilizar imágenes para interactuar, por ejemplo, que las y los estudiantes tengan que ordenar un proceso o contar la vida de algún personaje. También se pueden utilizar para incentivar conversaciones o debates a partir de fotografías.

Cierre

Se pueden usar como refuerzo de las ideas importantes, ya sea resumiendo lo visto en un mapa conceptual, diagrama o infografía, así como también como una forma visual de incentivar el aprendizaje más allá del contenido de la clase.

Recuerda que esto son solo ejemplos y no es necesario utilizar este formato en todos los momentos de la clase, puedes escoger solo uno.

Se puede usar: National Geographic, Pinterest, Infogram, Pixton, entre otros.



Formato: Audio



El formato audio se refiere a la tecnología que permite grabar, transmitir y reproducir sonidos (ej. música, podcast, lecciones, sonidos de la naturaleza, diálogos, conferencias de expertos, etc.).

Para su uso, se recomienda:

- **Revisar antes** que se entienda claramente, que sea de una fuente de información verídica y que aporte al objetivo de la clase.
- **Dar a conocer** el qué y el para qué se escucha.
- **Preferir que sea breve** y consecuente a la capacidad de atención de los estudiantes.
- **Considerar pausas** e intervenciones.
- **En caso de solicitar** la creación de este formato, entregar una guía paso a paso para la elaboración del producto, como también mostrar un resultado de ejemplo que sirva como modelo.

Se debe evitar:

- **Elegir audios** muy planos que se vayan del foco o muy largos que no puedan ser pausados.
- **Elegir sin escuchar** previamente.
- **Dejar el contenido** sin comentar y/o discutir con las y los estudiantes.
- **Presentar audios** que su contenido pueda no comprenderse.
- **Asignar la tarea** de creación de contenido sin un objetivo claro.
- **Determinar una sola forma** de realizar o entregar un trabajo (no todos tendrán el mismo acceso o conocimientos).

Algunos ejemplos para aplicar según la estructura de las clases

Inicio

Se puede archivar en un audio las explicaciones de un contenido para repasar y recordar los aspectos necesarios para la clase siguiente, en sus casas o al comenzar la clase. Se puede utilizar un podcast como introducción a una temática a revisar durante la clase.

Desarrollo/ Práctica

Puede usarse para entregar explicaciones con la información necesaria para realizar una tarea (ej. pasos a seguir, recomendaciones, instrucciones, etc.). Durante la práctica, los estudiantes pueden grabar contenido (ej. el resumen de un capítulo de un libro, conclusiones u opinión sobre un tema) y compartirlo o entregarlo como evaluación. También en la realización de productos (ej. programas de radio o canciones), se pueden crear trabajos grupales para ejercitar un contenido.

Cierre

Se puede utilizar una diapositiva a modo de conclusión o cierre de contenidos. También se pueden usar como respaldo de las ideas más importantes de la clase.

Recuerda que esto son solo ejemplos y no es necesario utilizar este formato en todos los momentos de la clase, puedes escoger solo uno.

Se puede usar: Spotify, SoundCloud, Audio boom, entre otros.





¿Cómo mejorar nuestras clases a distancia?

La interacción y la cercanía con cada estudiante es fundamental para promover y guiar el proceso de aprendizaje. Por esto, es importante entender que cuando hay distancia física, como cuando se dan clases online, es necesario compensar esa conexión a pesar de no tener la posibilidad de un espacio físico y de los elementos no verbales. Para esto, hemos rescatado los siguientes consejos:

1. Crear una sensación de cercanía en los mensajes

- ✓ Usar emoticones y signos para evitar frialdad o seriedad: ej. Buen trabajo :) o ¡Mucha suerte!
- ✓ Comunicarse con regularidad y preferiblemente a través de los canales oficiales.
- ✓ Tratar a cada estudiante por su nombre al escribirles.
- ✓ Darse un tiempo específico para leer y responder con calma y atención los mensajes que se reciban.

2. Entregar retroalimentación a tareas o evaluaciones

- ✓ Darle prioridad a los espacios para retroalimentación cuando se entreguen evaluaciones.
- ✓ Siempre determinar tiempos para responder (ej. algunos días después de una evaluación, responder dudas un día de la semana, revisar trabajos en alguna jornada).
- ✓ Hacer rúbricas previamente para facilitar las correcciones y hacerlo más justo y visible.

3. Propiciar un ambiente de comunidad en el curso

- ✓ Al realizar actividades de discusión grupal, hacer que las y los estudiantes sientan la confianza de participar.
- ✓ Generar apoyo entre estudiantes creando tareas grupales en que unos deban enseñar a otros.
Crear salas de trabajo por equipo y asignar roles para que todas/os tengan que hablar y ganen confianza en grupos más pequeños.
- ✓

Aspectos importantes a considerar al planificar una clase remota (videoconferencia):

- ✓ **Elegir los recursos** según la realidad propia y de las y los estudiantes (acceso a internet, dispositivos, horarios para conexión, entre otras) para asegurar el acceso.
- ✓ **Seleccionar y conocer** las plataformas antes de compartir con las y los estudiantes. Entender cuáles son sus riesgos y oportunidades.
- ✓ **Buscar el mejor espacio**, dentro de las posibilidades, para realizar la clase (un fondo que no distraiga, sin interrupciones, que permita un buen audio y señal de internet).
- ✓ **Siempre probar el Internet** y audio antes de la clase, así como también la carga del video o el sitio de la herramienta digital en caso de integrar recursos extras.
- ✓ **Prevenir interrupciones** desde los estudiantes (ej. silenciar micrófonos).
- ✓ **Preparar antes material** y adaptarlo a lo que pueda pasar (ej. si no se puede ver un video).
- ✓ **Preferir siempre la tecnología** más simple y fácil de usar, que generará menores inconvenientes.
- ✓ **Dejar previamente** claras las normas de conducta y de funcionamiento de la clase.
- ✓ **En lo posible usar apoyo visual** (ej. presentaciones o imágenes) para ilustrar los temas y no perder la atención.
- ✓ **Perder el miedo a experimentar** con ideas nuevas.
- ✓ **Conectar contenidos** con eventos actuales algunas veces ayuda a que se involucren más en la clase.

Durante la clase:

- ✓ Minimizar las distracciones tecnológicas cerrando todas las ventanas que no sean necesarias y promover aquello en las y los estudiantes.
- ✓ Crear salas de reuniones de grupos pequeños para que las y los estudiantes más introvertidos tengan menos miedo de hablar.
- ✓ En caso de ser posible, promover la clase invertida (ven videos o contenido antes de la clase), para focalizar la clase en puntos esenciales y no agotarlos por el trabajo permanente en Zoom.
- ✓ Classroom u otra aplicación.

Una vez terminada la clase:

Subir el contenido a alguna plataforma o sitio oficial del colegio para quienes no pudieron acceder a los videos y las presentaciones en las clases en vivo, o quienes quieren verlos de nuevo.

