



# MANUAL HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE

TRABAJO COLEGIADO DE  
PREPARATORIA

# INTRODUCCIÓN

La construcción del presente documento, surge desde una necesidad dialogada y reflexionada en el colegiado docente de la Preparatoria del Colegio Guadalajara en el verano del 2020.

Al enfrentarnos a una realidad y contexto educativo, en el que debíamos modificar y promover otras prácticas y estrategias didácticas, durante las sesiones de actualización y formación docente nos comprometimos de forma colegiada en contar con herramientas que promovieran en los alumnos el aprendizaje, unificando lineamientos y criterios en las mismas. Nos pusimos como objetivo tener un documento con las actividades e instrumentos que consideramos más oportunos para el aprendizaje y que además fuera una guía permanente de consulta tanto para los profesores como para los mismos alumnos.

Cada docente hizo una investigación personal para poder construir y trabajar en pares la ficha técnica de una herramienta; posterior a ello, en colectivo cada pareja presentó la información, para entre todos definir, delimitar, corregir y acordar los puntos necesarios. Al tener la información ordenada y sistematizada, se crearon dos equipos de trabajo: El equipo editorial quien revisó la redacción, estilo y lenguaje de cada herramienta, para que el equipo de diseño pudiera de forma creativa y sencilla plasmarla.

En las próximas páginas encontrarán 9 herramientas de aprendizaje en las que se describe de cada una, su propósito de aplicación o utilización, las materias o asignaturas más favorables para utilizarse, instrucciones de elaboración, rol del educador y del alumno, criterios para evaluar, así como especificaciones para tomar en cuenta en su uso; además cada profesor con su estilo y personalidad, proporciona un tip o consejo para su aplicación.

Deseamos que sea un recurso valioso para seguir innovando, experimentando y aprendiendo junto con nuestros alumnos.

Con mucho cariño  
Equipo Docente de Preparatoria 2020 - 2021  
Colegio Guadalajara

# ÍNDICE



INTRODUCCIÓN	2
INFORGRAFÍA	4
MAPA MENTAL	6
EXPOSICIÓN LÍNEA DEL	8
TIEMPO	10
QUIZ	12
VIDEO	14
JUEGOS	16
ENSAYO	18
EXPERIMENTO	20

# INFOGRAFÍA

## TRABAJO INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

La infografía nos sirve para comunicar y sintetizar grandes cantidades de información gráfica, ordenada, de fácil acceso y retención.

PROFESORES: DANIELA PEREGRINA  
GABRIELA GUTIERREZ



# INFOGRAFÍA

## TRABAJO INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

Puede ser INFORMATIVA, PROMOCIONAL, EDUCATIVA, PROCESOS, COORPORATIVA, REPORTE o también como CATÁLOGO.

### EL PROPÓSITO ?

La infografía nos sirve para comunicar y sintetizar grandes cantidades de información gráfica, ordenada, de fácil acceso y retención. Puede ser INFORMATIVA, PROMOCIONAL, EDUCATIVA, PROCESOS, COORPORATIVA, REPORTE o también como CATÁLOGO.

### ¿CÓMO HACERLA? 1

De acuerdo a la información que requieres presentar, elige el mejor tipo de infografía que te apoyará a ordenar los temas. Recapitula la información más importante y separa por categorías, tiempos o aspectos. Crea tu boceto. PROPUESTA DE PLATAFORMAS: Canva, Venngage, Apteo, Picmonkey, Visme, entre otras.

### LA APLICACIÓN 3

Este método de representación funciona para cualquier materia o temática, además de cualquier patrón de interacción (individual o en equipo). El tiempo de aplicación depende del desarrollo del tema y los involucrados. Permite ser digital, online o en físico, con o sin texto, pero siempre relacionado entre sí.

### VENTAJAS Y LIMITACIONES 5

- + Acelerar comprensión y asimilación de contenidos.
- + Llegar a más personas.
- + Comunicar conceptos complejos.
- Las imágenes mostradas pueden no relacionarse con la narrativa y objetivo principal.
- Ante la falta de retroalimentación, el cierre no represente el objetivo.

### TIPOS DE INFOGRÁFICOS !

- DESCRIPTIVOS
- CRONOLÓGICOS
- ESTADÍSTICOS
- MAPAS
- JERÁRQUICOS

### PROCEDIMIENTO O INSTRUCCIONES 2

INCIPIO: Identificar el tema. Investigar y definir qué se quiere mostrar.  
DESARROLLO: Determinar estructura, tamaño y elementos a contener. Revisar, retroalimentar, editar las veces que sean necesarias.  
CIERRE: Definir la vinculación de la información para la presentación final

### NUESTROS ROLES 4

COMO DOCENTES: Orientar en la elección del tema y acompañar en la síntesis de la información de una forma clara y concisa.  
COMO ALUMNO: Ser curioso y creativo. Empático con las ideas de los demás y con la habilidad de crear una narrativa a través del contenido.

### LAS PARTES ESCENCIALES: 6

1. TÍTULO: Simple y breve
2. SUBTÍTULO
3. INTRODUCCIÓN: Lenguaje breve y conciso
4. CUERPO: Texto, íconos, imágenes y flechas para crear una trayectoria discursiva
5. CRÉDITO: Fuentes bibliográficas, tanto de información como de elementos gráficos en formato APA

## PRODUCTO O EVIDENCIA

# MAPA MENTAL

## TRABAJO INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

"Es importante que el alumno lea con atención y subraye las ideas más importantes, estas herramientas sirven para expresar de forma sintética información previamente leída".  
Sugerencia de herramientas: Canva, Mind Meister, Xmind

PROFESORES: Jacob Estrella  
Emmanuel Casillas



# MAPA MENTAL Y CONCEPTUAL

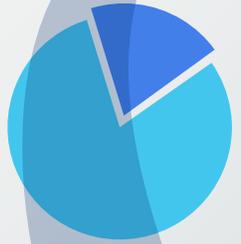
## TRABAJO INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

**PROPÓSITO:**  
Que el alumno represente gráficamente su aprendizaje asociando conceptos e ideas principales con ideas secundarias e imágenes. Se espera que el alumno sea capaz de jerarquizar conceptos centrales e ideas secundarias.

**TAN ÚTIL QUE:**  
Su tiempo de aplicación es para la revisión de información: 10-15 minutos y la elaboración de mapa mental: 15 minutos

**ES ÚTIL** para simplificar aprendizajes, es una forma eficaz de presentar información y permite que los conceptos se recuerden rápidamente. Su aplicación es posible en todas las materias.

- PROCEDIMIENTO:**
1. Lee con atención el texto/concepto/proceso
  2. Escribe el concepto o la idea central
  3. Apunta las ideas que te ayuden explicar el concepto o idea central
  4. Usa ilustraciones y líneas para asociar el concepto y sus explicaciones



- ROL DEL PROFE:**
  - Facilita la información
  - Explica en que consiste la actividad (ofrece ejemplos)
  - Revisa y retroalimenta el trabajo
- ROL DEL ALUMNO:**
  - Accede a la información, subraya y toma notas
  - Elabora el mapa mental según la forma en que entiende mejor el concepto
  - Ilustra su trabajo



### VENTAJAS/LIMITACIONES

Permite que los alumnos simplifiquen y sinteticen información para su mejor comprensión y estudio. Promueve la creatividad de los alumnos.

El alumno podría simplificar de más la información o escribir información de más que sature visualmente su organizador gráfico.



**POSIBLES ADAPTACIONES:**  
Es necesario indicar las diferencias entre mapa mental y conceptual, sobre todo la cantidad de información que es ideal.



Otorgar libertad creativa al alumno, pero cuidando que se enfoque en mostrar su comprensión y aprendizaje.

**EVALUACIÓN:**  
Lista de cotejo o Check list

**RECURSOS O MATERIALES:**  
Información  
Cuaderno  
Colores  
Dispositivo electrónico  
Internet

**APLICACIÓN INDIVIDUAL:**  
Permite que el alumno simplifique el acceso a información y conceptos, trabajando en su capacidad de comprensión y síntesis.

**APLICACIÓN POR EQUIPOS:**  
Promueve los acuerdos entre distintos puntos de vista, permite crear productos que se basan en la comprensión grupal de información y conceptos.

# EXPOSICIÓN

## TRABAJO INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

La presentación se puede realizar en los siguientes programas: Powerpoint, Geneally y Prezi.  
No olvides agregar animaciones a las diapositivas para que el contenido sea más atractivo.

**PROFESORES:** Jesús Preciado  
Janeth Sánchez



# EXPOSICIÓN

TRABAJO INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

Es una herramienta compatible para cualquier área propedéutica y materias básicas. Además puede ser individual o en equipos.

## TIEMPO:

- Sesión 1.- Formación de equipo y asignación de temas
- Sesión 2.- Elaboración del desarrollo
- Sesión 3.- Presentación 30-45 minutos

## INICIO:

- 1.- Elección de tema de interés
- 2.- Investigación documental sobre el tema
- 3.- Selección de la información (antecedentes, conceptos, hipótesis, datos curiosos, estadísticas)
- 4.- Organización secuencial de datos
- 5.- Ejecución: Plataforma digital
  - \*Plantilla de presentación (nombre y logo de la escuela, sección, título, nombre de los integrantes, materia).
  - \*Esquematizar y/o representar por medio de imágenes de calidad, gráficos, esquemas, organigrama, diagrama de flujo y texto concreto.
  - \*Fuentes de información en formato APA
- 6.- Diseño
  - \*Tipo de letra: legible
  - \*Tipo de letra para título tamaño: 30-40
  - \*Tipo de letra para el contenido tamaño: 24
  - \*Temas o fondos oscuros deberán tener letra con color claro.
  - \*Temas o fondos claros deberán tener letra con color oscuro.

## DESARROLLO:

- \*Moderación de la voz
- \*Actitud corporal (gesticular)
- \*Vestimenta (presentación adecuada)
- \*Lenguaje
- \*Preguntas de introducción (despertar interés)
- \*Abordar los temas elegidos para la sesión
- \*Dominio del tema por todos los integrantes del equipo.

## ROL DEL PROFE:

- Acompañamiento previo en el desarrollo de los temas.
- Guiar a los alumnos con la elaboración del material.

## ROL DEL ALUMNO:

- Gestión de su aprendizaje, autoconocimiento y autoevaluación, competente, comprometidos con el propio grupo.

## RECURSOS:

COMPUTADORA  
PANTALLA  
FUENTES DE INFO  
PROYECTOR  
PLATAFORMAS DIGITALES

## PROPÓSITO:

Que el alumno desarrolle la habilidad de hablar frente al público donde se espera que el alumno sea capaz de organizar, estructurar y argumentar un determinado tema.

\*Miedo del público  
\*Puede no ser equitativa la exposición  
\*Riesgo por la falta de interés de los compañeros  
\*La retroalimentación puede ser limitada.

\*Facilita la comprensión de la info.  
\*Desarrollan habilidades de expresión oral y corporal  
\*Manejo de escenario  
\*El tema puede ser extenso o limitado como el expositor lo decida  
\*Ayuda a resolver dudas en el momento



## CIERRE:

- \*Conclusiones
- \*Actividad de retroalimentación: preguntas al azar, tarea, dinámica de juego (sopa de letras, crucigrama, quizz).

## FLEXIBILIDAD:

Se puede improvisar, adecuaciones en presentación de la información, en forma de respuesta, en los entornos, organización en tiempo y horario. Se puede evaluar con RÚBRICA y un QUIZ como producto.

# LÍNEA DEL TIEMPO

**TRABAJO INDIVIDUAL O POR EQUIPOS**

"Lo importante es comprender los procesos históricos, las secuencias, continuidades y rupturas".

**PROFESORES:**

Xochitl-Abel



# LÍNEA DEL TIEMPO

## TRABAJO INDIVIDUAL, COLECTIVO O POR EQUIPOS



# QUIZ

## TRABAJO INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

“Recuerda que puedes utilizar gifs, imágenes o enlaces a la hora de realizar tus quizez”.

PROFESORES:

Paul Quispe / Carmen Ruvalcaba



## RIESGOS

Copiar las respuestas.  
Los alumnos leen pero no comprenden lo que se les pide en las preguntas.  
Falla de internet o electricidad, Saturación de la plataforma, etc.

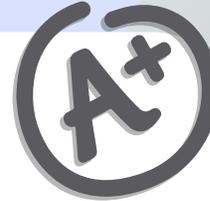
## BENEFICIOS

Es una forma rápida de poder dar una idea de como van los alumnos o que aprendieron.  
De forma electrónica te da resultados automáticos, incluso con gráficos.



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Escala estimativa  
Lista de cotejo  
Rubrica  
Checklist



### ROL DEL PROFESOR:

Guía la forma de contestar el quiz.  
Monitorea el desarrollo del quiz.  
Retroalimenta los resultados.



### ROL DEL ALUMNO

El alumno es totalmente activo en la realización del quiz.



### APLICACIÓN

Individual es la mejor forma de aplicación, ya que permite medir de forma individual los conocimientos de cada alumno.

La duración de la aplicación sugerida es de 5 a 15 minutos



### PROCEDIMIENTO

**INICIO:** Explicar o dar instrucción de como contestar el quizz.



**DESARROLLO:** Dar tiempo a los alumnos para contestar el quizz

**CIERRE:** Retroalimentación de forma rápida y en general de las respuestas, si es en electrónico mostrando los gráficos.

### RECURSOS

Forms, Kahoot, Socrative, Quizzis, Google Forms, Quizz.

Forma impresa.

# QUIZ

## TRABAJO INDIVIDUAL

### PROPÓSITO

Permite que el profesor evalúe el conocimiento de los estudiantes.

El alumno reflexiona sobre lo que han aprendido.

El alumno recibe retroalimentación sobre la comprensión de lo aprendido de una manera diferente.

Permite hacer comparativos del antes y después de la adquisición de los conocimientos.



# VIDEO

## TRABAJO EN EQUIPOS

“La creación de videos es un excelente recurso para darle dinamismo a tu clase mientras motiva el uso de las TICs y el trabajo en equipo”.

PROFESORES: Juan Miguel Santillán Mercado  
Edna Mojica Gómez



# VIDEO

## TRABAJO EN EQUIPO

### ROL DEL ALUMNO

Selecciona, crea y expone contenidos.



### ROL DEL PROFESOR:

Acompañar al alumno en el proceso de investigación y selección de contenidos.

Asesorar al alumno en cuestiones técnicas básicas.

## PROPÓSITO

El principal objetivo del video como método de evaluación es explotar las habilidades creativas del alumno así como también ejercitar su capacidad de síntesis. Ayuda a fomentar su capacidad de contar historias y presentar argumentos.

Permite que los alumnos den cuenta del conocimiento adquirido sin necesidad de que memoricen toda información.

## APLICACIÓN

### PRE-PRODUCCIÓN

Investigación del tema a exponer.

Selección de contenido.

Preparación de materiales y lugares para realizar la producción del video.

### PRODUCCIÓN

Grabación/Realización del video

Edición de video

### CIERRE

Exhibición/Presentación

Evaluación del producto

## MATERIAS

Materias que requieran de una exposición, pero cuya finalidad no sea la memorización sino la puesta en común de los contenidos.

Funciona para mostrar evidencia de actividades

## BENEFICIOS

Fomenta el trabajo en equipo

Explora la creatividad de los alumnos.

Fomenta la capacidad síntesis

Desarrolla el hábito de investigación

Proporciona dinamismo a la exposición de los contenidos

Hace uso de TIC

## RIESGOS

Pueden presentarse problemas con el manejo de TIC

Si los alumnos no realizan un buen trabajo de investigación, la calidad del contenido puede ser muy baja.

Los alumnos pueden sentirse abrumados por los requisitos.

Si el grupo no colabora de forma conjunta pueden resultar productos de mala calidad.

El profesor puede no ser capaz de resolver las dudas de los alumnos respecto a problemas técnicos.

## RECURSOS

Computadora / Tableta/  
Celular / Cámara  
Programa de edición

Computadora  
Proyector  
Bocinas  
Adaptadores  
de video

## EVALUACIÓN

Rúbrica  
Autoevaluación  
Cuestionario



# JUEGOS

## TRABAJO INDIVIDUAL O COLECTIVO

“Usa el juego en tus clases para poner en práctica contenidos desde otra perspectiva, generalmente se propicia un buen ambiente -menos tenso- y favorece la socialización de los objetivos aprendidos”

**PROFESORES:**

Lorenza Collignon, Emely Sánchez y  
Gabriela García



# JUEGOS

## TRABAJO INDIVIDUAL O COLECTIVO

### PROPÓSITO

Que los alumnos adquieran un aprendizaje significativo a través de juegos. Se puede adaptar cualquier contenido que el estudiante se apropie del conocimiento del tema, de manera lúdica y activa.



### VENTAJAS

Los juegos permiten su aplicación versátil, y generalmente favorece un ambiente de expectativa, si el juego les interesa, se garantiza con mayor probabilidad que aprendan los contenidos y los recuerden por la experiencia (aprendizaje sign.) Muy positiva la respuesta: alumnos poco participativos en clase, estuvieron motivados, divertidos y participativos... y para el educador muy relajante.



### DESVENTAJAS

Puede haber discordia entre alumnos muy competitivos o por la percepción de injusticias (inapelables) por parte del "juez". Estas "limitantes" son aprendizajes de madurez para nuestros alumnos, la vida no es siempre justa, es la realidad.



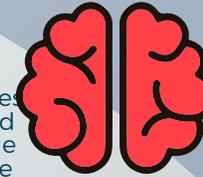
### RECURSOS

Dependerá de la modalidad y del juego. Buscar que no sea oneroso y ser flexibles con los recursos que pedimos y dejar muy en claro que el hecho de invertir mucho dinero o tiempo en el material no garantiza su calificación. Recordemos que el objetivo es el aprendizaje, no la estética.



### MATERIAS

Aplicable en todas las materias. A través de los juegos diseñamos una actividad para temas específicos de cada una de nuestras materias después de haberse empapado en el tema, que "jugando" todos aprendemos haciendo y puedan los alumnos aclarar y razonar sobre lo adquirido.



### APLICACIÓN

#### INICIO

Reglas claras de jugar y valores a calificar y material a utilizar.

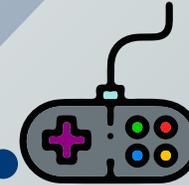
**DESARROLLO**  
Participación obligatoria

#### CIERRE

Ganador(es) y ganancias

Duración mínima de 20 min una vez dadas las instrucciones.

En aula invertida las indicaciones se pueden adelantar y llegar directamente a la aplicación para la posterior evaluación



### ROL DEL PROFESOR

De entrada es ser el facilitador y "juez" del juego, es importante, hacer énfasis que nosotras solamente somos quienes supervisamos esta actividad, y que tiene valor curricular en la materia, ya que es trabajo en clase.



### ROL DEL ALUMNO

Deberá jugar con espíritu deportivo, que independientemente de que sea competitivo el juego, busque ser respetuoso de las reglas -honesto- y de sus compañeros y/o equipo de juego.

De manera divertida y dinámica, deberá participar, no solamente afianzando y demostrando sus conocimientos, sino su formación integral como alumno del Colegio; respeto, trabajo en equipo, participación, responsabilidad para que su equipo avance, etc...



### EVALUACIÓN

Se les darán las instrucciones (enviar por adelantado es una sugerencia) de cómo se jugará, qué sí se puede y qué no se puede hacer...y qué valoración le daremos a cada alumno: es importante que, aunque sea un juego en equipos, la evaluación es totalmente individual... y tiene valor asignado para promediarse.



# ENSAYO

TRABAJO INDIVIDUAL

"Es una herramienta ideal para desarrollar y evaluar las habilidades de pensamiento crítico, de investigación y de escritura"

PROFESORES:  
JUAN MANUEL MOYA  
OSCAR REA



# ENSAYO

## TRABAJO INDIVIDUAL

### PROPÓSITO

Que el alumno pueda presentar un argumento en forma coherente en respuesta a un estímulo o una pregunta; y que pueda persuadir al lector que su punto de vista es creíble.

Que el alumno demuestre comprensión del tema escogido, así como la habilidad de poder usar su conocimiento para producir un trabajo escrito original e interesante.

### VENTAJAS

Actividad de aprendizaje utilizada en casi todos los niveles de educación.

Se puede utilizar en casi todas las materias y para cualquier tema.

Recursos y mínimos.

Desarrolla habilidades de expresión escrita

### RECURSOS

Papel. Impresora. Instrumento de escritura.

### APLICACIÓN

#### Inicio

1. Determinar el tipo de ensayo a escribir.
2. Determinar el tema del ensayo (estímulo).
3. Lluvia de ideas sobre el tema.
4. Planteamiento del problema (thesis statement).
5. Investigación del tema.

#### Desarrollo

6. Esquema/ bosquejo del ensayo. (Formato Schaffer).
7. Elaboración del borrador del ensayo.
8. Revisión del borrador.

#### Cierre

9. Elaboración (escritura) final del ensayo (formato APA).
10. Entrega del producto final.

**Duración sugerida de tres sesiones.**

**Checklist  
Lista de Cotejo**

### DESVENTAJAS

Riesgo de exceso de uso.

Limitado a aplicarse de forma individual.

**ROL DEL ALUMNO**

Active Learner

**ROL DEL PROFESOR**

Facilitador, Guía.

# EXPERIMENTO

## TRABAJO INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

“El aprendizaje se enriquece y se refuerza a través de prácticas y experimentos. Es una excelente oportunidad para confirmar lo visto en clase o bien, para despertar el interés y gusto por descubrir y aprender.”

PROFESORES:

CESAR ZAMARRIPA CERDA



# EXPERIMENTO

## TRABAJO INDIVIDUAL O POR EQUIPOS



### OBJETIVO Y PROPÓSITOS:

Que el alumno se apropie de los conocimientos intencionados de forma práctica-visual.

- Reafirmar conocimientos y conceptos adquiridos, que ya se poseen los alumnos.
- Reforzar o evidenciar conceptos o conocimientos que se intenciona enseñar.
- Desarrollar habilidades y evidenciar una competencia.
- Investigación: Se utiliza para obtener un conocimiento científico nuevo a partir de una teoría.
- Apoyar un valor.



### ÁMBITO DE APLICACIÓN:

Enseñanza de contenidos temáticos más propios de las ciencias naturales.

### PROCEDIMIENTO:

- Inicio
- Desarrollo
- Cierre

**TIEMPOS:**  
Lo definirá el docente en base a su experiencia en el desarrollo de dichas actividades.



### ROLES:

**EDUCADOR:**

Desarrollar o acompañar la actividad.

**ALUMNO:**

Observar, participar y/o Desarrollar la actividad.

Correlacionando dicha actividad con los conceptos teóricos propios de los contenidos.



### VENTAJAS Y LÍMITANTES:

Es una actividad visual y de “manipuleo de objetos” (lúdica) por lo que es muy significativa para el alumnado, lo cual hace que el alumno casi de forma inmediata se apropie de conocimientos, habilidades y por ende desarrolle competencias.

Está limitada a la existencia de los materiales.

No deberán de utilizarse materiales que pongan en peligro al alumnado por lo tanto el docente debe aprobar la actividad ya diseñada por el alumnado.

### EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Una apropiación de los conceptos centrales del tema y contenido a inducir.

La comprobación de alguna teoría.

La adquisición de competencias genéricas y disciplinares.

La adquisición de algún conocimiento científico de forma “contundente”.

### EVALUACIÓN:

Dichos productos y procesos serán evaluados mediante los instrumentos de evaluación adecuados según los objetivos que intencione el docente y/o asignatura: para los ejemplos aquí descritos, la lista de cotejo y/o rubrica.



# GRACIAS!

EXTENDEMOS EL CRÉDITO DEL PROYECTO AL  
CONSEJO DE SECCIÓN DE PREPARATORIA:



MARISOL SOTELO OROZCO



MA. INÉS PÁEZ GUTIÉRREZ



JAVIER GRAJEDA SANDOVAL



DAVID COLLADO ZUBILLAGA



ANTONIO ARELLANO RAMOS