3.2.2. Situaciones Educativas en las que las TIC pueden ayudar

Nunca había existido una capacidad de intercomunicación a nivel global como la que poseemos actualmente, lo que se debe en gran medida al avance de la tecnología. Son muchas las **tecnologías que permiten la interacción y comunicación** hoy en día. **A nivel educativo**, este hecho ha permitido que surjan modos de formación telemática. En unos casos, en **formatos 100% online, y en otros casos, en formatos híbridos o mixtos.**

Son múltiples los usos que se pueden hacer de estas tecnologías según el objetivo que se quiera conseguir, en este apartado nos vamos a centrar en **permitir la participación, ofrecer apoyo y retroalimentación selectiva al alumnado.** Existe un amplio abanico de situaciones que pueden darse a cabo en el proceso educativo y que están relacionadas con este apartado, para acotar hemos seleccionado las siguientes situaciones en las que creen que las tecnologías digitales pueden ayudar en la formación:

Copyright 2026

Copyright 2026

1. Generación de debate

Google Meet

zoom

Jitsi Meet

Google Classroom

aeducar

moodle

Entendemos aquí el debate como una dinámica grupal, reflexiva, que ayuda a la adquisición de aprendizajes. Esta tarea, el debate, se menciona en multitud de ocasiones en la nueva normativa curricular de las etapas educativas obligatorias en la Comunidad de Aragón. Es una práctica a través de la cual se pueden apreciar diferentes habilidades competenciales como la **escucha activa, la argumentación, la contraargumentación, la expresión oral o escrita**, dependiendo del formato en el que se realice el debate.

En el caso de realizar **de manera online, oral y síncrono,** las aplicaciones que nos permiten realizar videoconferencias, como **Google Meet, Zoom** o **Jitsi** son ideales para este propósito, permitiendo una gestión de moderación y teniendo las funciones de solicitar el turno de palabra.

Sin embargo, si queremos plantear un debate más sosegado, **de manera asíncrona** y que permita un mayor grado de reflexión, podemos optar por un formato online y escrito. Para esta situación, las **plataformas virtuales (LMS)** nos ofrecen herramientas que nos facilitan crear estas actividades. Las dos plataformas más usadas en los centros educativos de Aragón son **Google Classroom** y **Aeducar**, última basada en **Moodle** (de código abierto, gratuita...) y realizada por y para el sector educativo aragonés.

> En **Classroom no hay una herramienta específica para crear un foro**, aunque puede servirnos la siguiente idea: **creamos un tema llamado "foro-debate",** añadimos una **opción de pregunta con respuesta corta** en la que permitimos que los alumnos/as se respondan y redactamos la pregunta que genera el debate y las normas de participación.

> En la plataforma **Aeducar** desde el modo de edición nos deja añadir un recurso llamado **"foro"** que, además, permite realizar una configuración mayor.

> Un **foro de Moodle** se organiza en diferentes hilos y puede notificar la participación en los hilos en los que uno está activo. Es una actividad que puede ser **calificable** tanto por el rol "profesor" como desde la coevaluación de forma que esta participación en los debates se incorpora al libro de calificaciones.

Copyright 2026

2. Aclaración de conceptos







Durante las sesiones puede ser importante tener que **volver sobre alguna idea**, o explicarla desde diferentes ángulos y perspectivas, atendiendo a un **modelo DUA**. Una pizarra convencional quizás no permita abordar esta situación, mientras que un **panel interactivo ofrezca más posibilidades como la inclusión de imágenes o sonido**. Si estamos haciendo alguna sesión online, una pizarra virtual puede ser la mejor manera de integrar múltiples estímulos.

Como en la mayoría de los casos contamos con multitud de opciones a la hora de elegir. Aquí se proponen tres: **Jamboard**, que está incluido dentro de las aplicaciones de cuentas de Google; **Microsoft Whiteboard**, que existe tanto para computadora como en aplicación para tabletas con sistema operativo IOS y Android; y **Openboard**, que es software libre, abierto y multiplataforma.

Todas ellas combinan la practicidad de una pizarra tradicional con la potencia de sumar contenido digital, incluso interactivo, de manera rápida y visual.

> **Guía completa** de uso de la herramienta **Openboard** .

3. Mensajeria

Ni que decir tiene que cuando hablamos de mensajería en el mundo digital, nos estamos refiriendo a **instantánea**, lo cual tiene la inmediatez como positivo y, quizás, algo negativo como un cierto control sobre los horarios de uso. Una manera sencilla de acceder a esta funcionalidad es a través de **aulas virtuales** como las ya vistas.

En **Aeducar** vemos varias opciones, en el propio entorno aparecen ya los iconos de **mensajería instantánea y de correo electrónico**, que nos permiten el envío y recepción de mensajes desde cualquier página dentro del aula, sin desplazarnos a una página específica.

> **Más información** sobre el uso de la **mensajería en Aeducar** y la opción de foro para crear debate.

En **Google Classroom** también tenemos varias opciones, la más sencilla es utilizar el **icono de enviar correo en la sección de "Personas"**, desde la que te traslada a la aplicación de Gmail y ya introduces la dirección del destinatario.

> **Más información** sobre el apartado **"Personas" en Classroom** .

Copyright 2026

4. Sistemas de participación

Mentimeter

aeducar

Google Classroom

Otras situaciones que se pueden dar en clase son las que **requieren participación del alumnado** capaz, incluso, valorar la comprensión inmediata de un contenido presentado y sugerir materiales interactivos para realizar un refuerzo. Como es habitual hay multitud de herramientas.

Hemos seleccionado **Mentimeter** ya que, por un lado, permite realizar **presentaciones**, pero también realizar una **lluvia de ideas, recopilar conceptos fundamentales o reflexionar en grupo**. Para ponerlo en práctica de manera sencilla, podemos crear una nube de palabras con una pregunta clave que favorezca una lluvia de ideas. Nos permitirán un código que deberá introducir los participantes en la dirección www.menti.com, donde les permitirá responder a la pregunta. Las respuestas que más se repitan irán obteniendo un tamaño mayor.

Con **Aeducar** tenemos varios recursos que también nos permitirán recoger dicha información como son las **encuestas, las consultas o los cuestionarios** .

En **Google Classroom** podemos usar los **Formularios de Google** para sugerir respuestas y ver correctamente han sido las más apoyadas, o también compartir una **pizarra de Jamboard** para que todos los participantes puedan escribir en ella y aportar así sus pensamientos.

Pasemos a ver en profundidad cada uno de estas 4 situaciones propuestas con el uso de distintas herramientas.

Revision #2
Created 2023-04-13 12:48:47 CEST by Javier Anzano
Updated 2023-05-31 13:07:22 CEST by Chefo Cariñena

Copyright 2026