

# learnij

.ONLINE



ASOCIACIÓN DE NEUROAPRENDIZAJE  
COGNITIVO

Matrícula 36879 - Resolución DPE 1049

# DISEÑANDO HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

No somos sólo “enseñadores”, somos educadores. Estamos ante individuos (seres indivisibles) que necesitan desarrollar tanto sus potencialidades intelectuales como emocionales.

La misión de la educación actual debería tener como objetivo que los alumnos logren las 3D: que Descubran sus talentos, que los Desarrollen y que luego los Den, los brinden. Con las dos primeras D, se autorrealizan y con la última, trascienden.

La Neuropedagogía es una disciplina basada en el ABF: Aprendizaje Basado en Fortalezas.

La Neuropedagogía tiene como objetivo que cada individuo llegue a ser la mejor versión de sí mismo, por eso es inclusiva.



# DISEÑANDO HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

**1. Presentación.** Es una de las herramientas más útiles para que tus alumnos expliquen lo que saben y lo compartan con el resto de los compañeros. *Prezi* <https://prezi.com/> puede ayudarles a que sean más dinámicas e interactivas.

**2. Folleto digital.** Condensar la información sobre un tema en un folleto puede servirles para sintetizar lo aprendido. Para diseñarlo pueden usar Issuu:

[www.issuu.com](http://www.issuu.com)

**From content to high-quality campaign, right away.**

Instantly transform your images, text, videos, and PDFs into ready-to-publish content for every digital channel, format, and device.

[TRY NOW](#)

MARKETING   LOOKBOOKS   CATALOGS   BROCHURES   MAGAZINES   NEWSLETTERS

**When you need to make an impression**

[https://issuu.com/constelaciones.de.colores/docs/un\\_mundo\\_de\\_colores\\_manual\\_dida\\_ctico](https://issuu.com/constelaciones.de.colores/docs/un_mundo_de_colores_manual_dida_ctico)

**3. Revista o diario escolar.** Mediante su creación los alumnos pueden mostrar cómo se planifican, organizan y desarrollan un determinado tema, lo escriben, ilustran, diseñan. Con herramientas como *Lucid Press* o *Joomag* les será más fácil.

LINK EN LA IMAGEN

 Lucidpress

LINK EN LA IMAGEN

 Joomag

**4. Ensayo.** Ideal para que sintetizen, estructuren y asimilen los contenidos aprendidos.

Es una disertación breve y en prosa, que analiza o reflexiona en torno a un tema de libre abordaje por parte del autor.

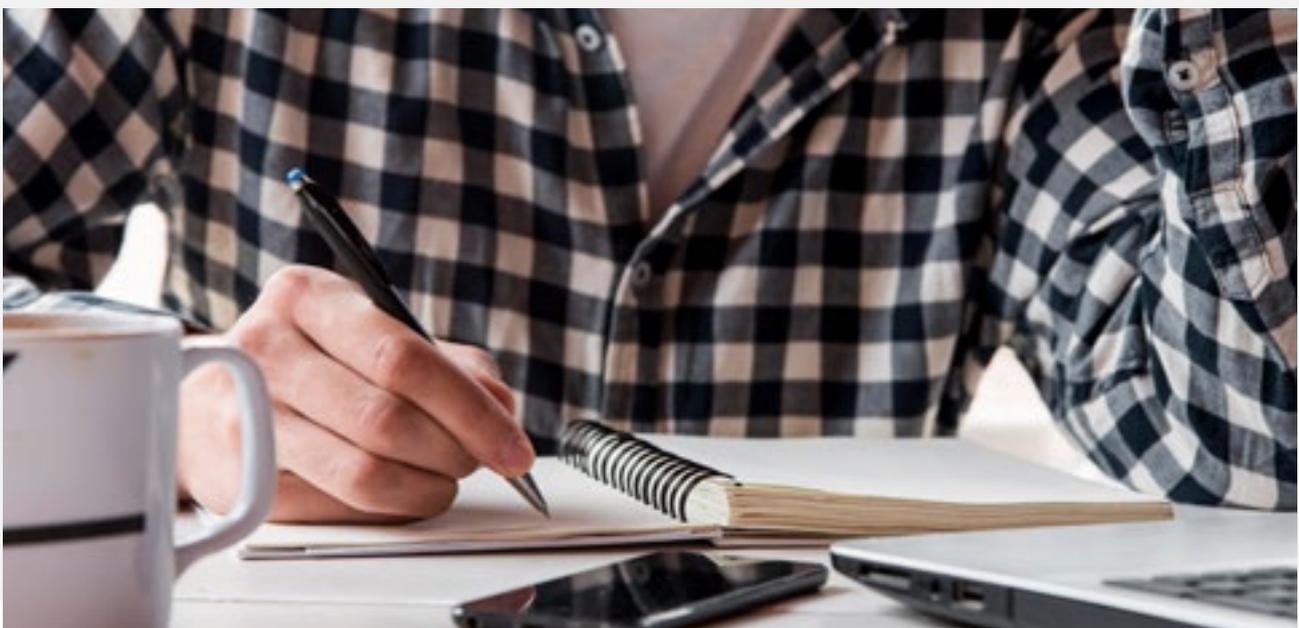
Se trata de un abordaje subjetivo y personal, aunque riguroso, de la materia a tratar. Esto significa que posee opiniones y argumentaciones del autor, pero sustentadas en la lógica y la información. Su propósito no es otro que argumentar en torno al tema elegido.



**5. Discurso o Monólogo.** Escribir y pronunciar un discurso les sirve para desarrollar las habilidades comunicativas y de expresión, a la vez que muestran lo que saben.

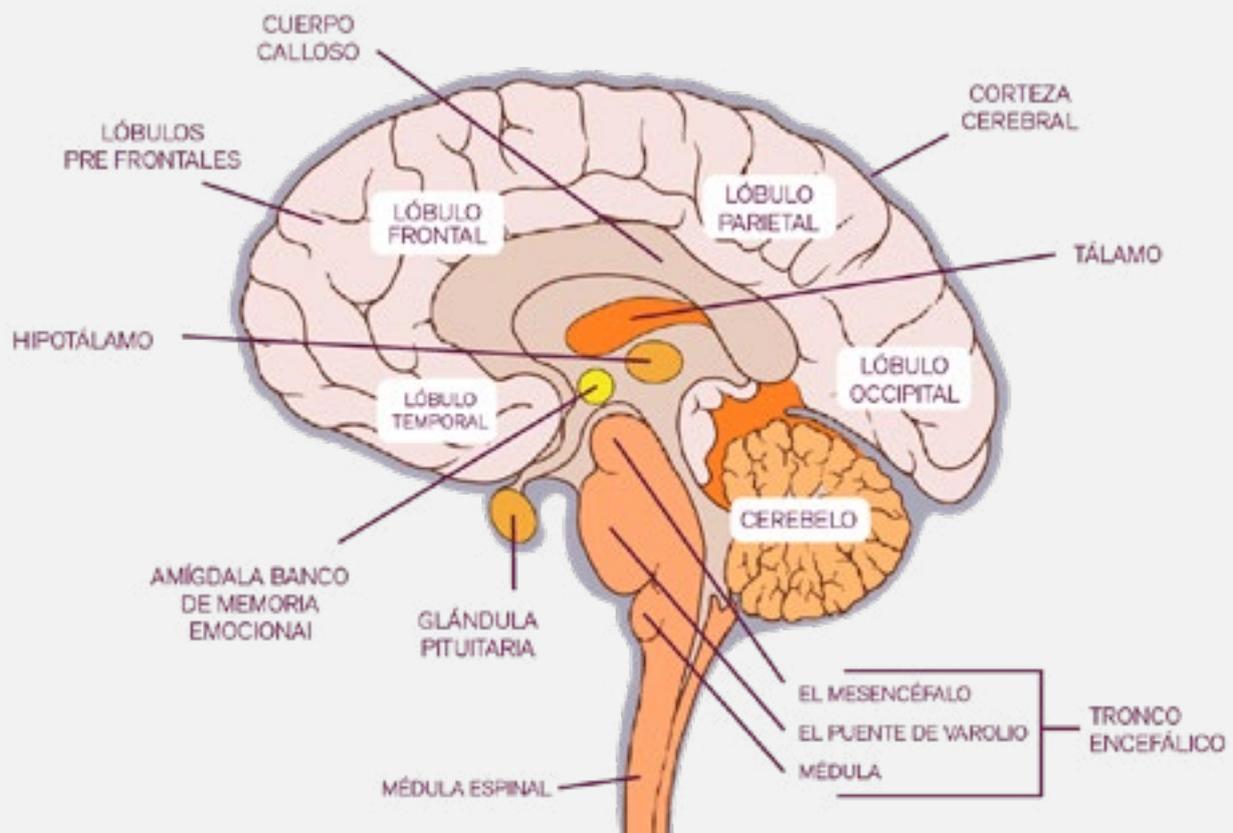
- Monólogo amigdalino
- Todos me juzgan... Dicen que siempre me entrego a los placeres, pero nadie conoce toda la carga emocional que llevo en mi añosa memoria. Hay momentos en que me altero o experimento muchísima pena o pánico y no sé el porqué. En otros instantes, siento que todas las emociones del hombre me acompañan como una huella indeleble.
- Siempre me acusan de "copuchenta", sin embargo, yo no tengo la culpa de que Tálamo me cuente todo a mí, primero. La verdad es que prefiero que así sea porque no me gusta que Frontalito se entere de los hechos antes que yo. Él no está preparado aún para comprender los peligros del mundo y por ello, debo protegerlo. El otro día se quedó pensando frente a las luces de un carro; tuve que darle un empujón y sacarlo de la calle para salvarlo, pero ¿A quién le importa?
- Algunos me llaman Enemigdala por mi impetuoso comportamiento, no obstante sólo deseo cuidar a Frontalito quien es más joven e inexperto. Tal vez soy muy sobreprotectora, pero soy mayor y por ende, me corresponde proteger a los más pequeños.
- Sólo espero que cuando Frontalito madure y sea mayor, me pueda cuidar porque hasta entonces seré muy viejita y la verdad, presento muchas "mañas" porque no me gustan las cosas confusas. Pienso que todo en la vida debe ser negro o blanco; ¡Soy fiel a mis acérrimas convicciones! Cuando algo me desagrada, simplemente me paralizó, marchó o me defiendo. También debo reconocer que muchas veces soy el alma de la fiesta y me entrego a innumerables placeres. Lo que sucede es que la existencia es muy breve; sólo comparable con la belleza y finitud de un aleteo de mariposa.

(Yanixa Guzmán Araya)



**6. Debate.** Los alumnos pueden adoptar distintos roles y apoyarse en sus conocimientos para argumentar frente a sus contrincantes.

- Entre:
  - Hemisferio derecho y hemisferio izquierdo.
  - Los LPF y el SL.
  - La amígdala y el núcleo accumbens.
  - Los 4 lóbulos.
  - Los tres cerebros.



**7.Círculo literario.** Participar en una actividad de este tipo fomentará la lectura entre tus alumnos y hará que se conviertan en críticos literarios, analicen y comenten las obras leídas, lo que más les ha gustado o disgustado, y hasta investiguen para saber más sobre ellas y exponerlo a sus compañeros.

**8.Experimento.** Otra idea para asimilar los conocimientos es explicarlos a través de un experimento, ya que de este modo resulta más fácil explicar los conceptos más complejos. Pueden encontrar inspiración en *Sick Science!*, *Experimentos caseros* y *Full Experimentos*.

**9.Ilustración.** Muy útil para memorizar y plasmar las distintas partes de los seres vivos, del cuerpo humano, de edificios importantes o característicos, escenas de la vida social de cada época. Pueden incluir anotaciones a mano o digitales.

TE DEJAMOS LOS LINKS EN LAS IMÁGENES PARA QUE VISITES LAS PÁGINAS



**10.Mapas.** Pueden ser geográficos, históricos, climáticos o de otros muchos temas, siempre con leyenda y elementos gráficos. Constituyen una manera diferente de tratar los contenidos. Para hacer mapas digitales pueden usar *StepMap*.

LINK EN LA IMAGEN



**11.Galería de fotos.** Otra manera de aprender es hacer fotografías y mostrar a través de las imágenes los conceptos aprendidos. Sobre todo si se incluyen explicaciones como pies de fotos. Algunas plataformas para almacenar las imágenes y crear álbumes son *Flickr* o *Picasa*.

LINK EN LA IMAGEN

The Flickr logo, featuring the word 'flickr' in a blue and pink sans-serif font.

LINK EN LA IMAGEN

The Picasa logo, consisting of a circular icon with five colored segments (red, yellow, green, blue, purple) and the word 'Picasa' in a grey sans-serif font to its right.

**12. Infografía.** En este tipo de gráficos los, alumnos pueden explicar de manera visual algunos temas. Se trata de que analicen lo aprendido, lo sinteticen y lo muestren de manera sencilla con datos e imágenes. *Easel.ly* y *Piktochart* son dos herramientas sencillas para realizar infografías. La infografía es una representación visual informativa o diagrama de textos escritos.

LINK EN LA IMAGEN

The logo for Easel.ly, featuring the word "easel.ly" in a lowercase, sans-serif font. The "e" is in blue, and the ".ly" is in a lighter blue.

LINK EN LA IMAGEN

The logo for Piktochart, featuring a stylized blue icon resembling a square with a circle inside, followed by the word "PIKTOCHART" in a bold, uppercase, sans-serif font.

**13. Cómic.** Este es otro tipo de narración que permite expresar los conocimientos adquiridos de una forma diferente. Los alumnos pueden desarrollar sus propios cómics con *Pixton*. Serie de dibujos que constituyen un relato, con o sin texto.

LINK EN LA IMAGEN

The logo for Pixton, featuring a colorful, abstract graphic composed of several overlapping rounded rectangular shapes in pink, purple, green, blue, and yellow, positioned above the word "PIXTON" in a bold, uppercase, sans-serif font.

**14.Mural digital.** Organizar las ideas en un póster también puede servir a tus alumnos para plasmar lo que saben. Con *Mural.ly* pueden hacerlo en versión digital.

LINK EN  
LA IMAGEN

The logo for Mural.ly, featuring the word "murally" in a lowercase, sans-serif font. The "m" and "lly" are in a dark grey color, while the "ura" is in a bright pink color.

**15.Juego.** Otra forma de dar cuenta de sus conocimientos es diseñar un juego. Por ejemplo, pueden crear uno tipo Trivia, donde deberán escribir las preguntas y las respuestas. *Kahoot*.

LINK EN  
LA IMAGEN

The logo for Kahoot!, featuring the word "Kahoot!" in a bold, purple, sans-serif font. The exclamation mark is also in purple.

**16.Línea del tiempo.** Muy útil para asignaturas como Historia o Literatura, o para narrar cualquier tipo de proceso temporal. Además, gracias a herramientas digitales como *TimeRime*, tus estudiantes pueden añadir imágenes, videos o enlaces a las cronologías.

LINK EN  
LA IMAGEN

The logo for TimeRime.com, featuring the word "time" in orange, "rime" in dark blue, and ".com" in orange, all in a lowercase, sans-serif font.

**17. Maqueta o diorama.** Elaborar pequeñas representaciones de la realidad puede servir, por ejemplo, para mostrar de una manera divertida cómo es un volcán, una aldea prehistórica o un corral de comedias, y hacer, a la vez, que los alumnos desarrollen su lado más creativo.

▪ Diorama: tipo de maqueta que muestra figuras humanas, vehículos, animales o incluso seres imaginarios como punto focal de su composición, presentados dentro de un entorno y con el propósito de representar una escena.

▪ Maqueta: fabricación de un “modelo” dibujado en planos a una escala determinada. Puede representar al modelo con más o menos precisión real. Es estática.



**18.Blog.** Los estudiantes publicar y compartir conocimientos, ideas y opiniones. Mediante esta transmisión de contenidos demuestran sus conocimientos y, a la vez, siguen aprendiendo. Dos de las herramientas más conocidas para crearlos son *Blogger* y *WordPress*.

LINK EN LA IMAGEN



LINK EN LA IMAGEN



**19.Web.** Un poco más complejo que escribir un blog es desarrollar una web sobre algún tema, ya que los alumnos tienen que diseñarla, estructurar las páginas y apartados, escribir los textos, incluir elementos gráficos etc. Algunas herramientas sencillas para crear webs son *Weebly* o *Wix*.

LINK EN LA IMAGEN



LINK EN LA IMAGEN



**20.Video(de animación y rodado).** El lenguaje audiovisual está muy presente en la vida de los alumnos, pero no tanto en las aulas. Crear un video, grabado o de animación, les permitirá desarrollar su alfabetización audiovisual, expresar lo que saben de una manera distinta, trabajar la competencia digital y la creatividad, y aprender a estructurar y sintetizar la información. Con *Wideo* pueden crear videos de animación y con *Windows Movie Maker* editar las piezas grabadas.

LINK EN LA IMAGEN



LINK EN LA IMAGEN



**21.Grabación de audio.** Mediante las grabaciones de audio tus alumnos pueden publicar entrevistas, realizar reportajes e incluso montar un programa de radio divulgativo. Es una manera divertida de trabajar los contenidos y aprender activamente. Pueden hacerlo con el programa *Audacity* o *Vocaroo*.

LINK EN LA IMAGEN



LINK EN LA IMAGEN



**22.Obra de teatro.** Combinar la creatividad y la imaginación que requiere el arte dramático con contenidos curriculares de distintas asignaturas es una manera diferente de aprender que motiva a los alumnos y les permite desarrollar distintas inteligencias. Mientras trabajan los contenidos establecidos por el docente deben escribir, interpretar, diseñar decorados, vestuario, luces etc.

**23.Baile.** Como en el caso del teatro, la danza es otra arte escénica que ayuda a los alumnos a tratar los contenidos de una manera diferente y creativa, con la que pueden interpretar y expresar los contenidos aprendidos de forma simbólica y divertida. ¿Cómo sería una coreografía sobre los ecosistemas? ¿O un musical basado en la vida de Cervantes?



**24. Organizadores gráficos.** Es una de las formas más sencillas de saber si tus alumnos han comprendido los temas impartidos en clase, ya que tienen que plasmar todos los contenidos esenciales, estructurarlos y relacionarlos entre sí. Con *Popplet* o *Gliffy* pueden hacerlos en versión digital. [www.lucidchart.com](http://www.lucidchart.com)

LINK EN LA IMAGEN

The logo for Popplet, featuring the word "popplet" in a blue, rounded, lowercase font with a white outline and a slight drop shadow.

LINK EN LA IMAGEN

The logo for Gliffy, featuring a blue icon of a diamond shape with an arrow pointing up and to the right, followed by the word "gliffy" in a blue, lowercase font.

**25. Canción.** ¡Qué mejor que la música para motivar a los alumnos y despertar su sensibilidad artística y su oído! Mediante la composición de una canción pueden trabajar, asimilar, y explicar los contenidos estudiados a la vez que trabajan la expresión escrita y las habilidades musicales.



# learnij

.ONLINE



ASOCIACIÓN DE NEUROAPRENDIZAJE  
COGNITIVO

Matrícula 36879 - Resolución DPE 1049