

# Conoce las herramientas digitales que facilitan dar clases en línea



Durante la contingencia causada por el **COVID-19** los centros educativos llevaron la academia a un entorno virtual con **interacción a distancia en tiempo real**.

Pero, ¿hasta dónde funcionan las **herramientas didácticas** y físicas que ahora sólo son del profesor? ¿Qué limitantes hay al **intervenir** en los trabajos colaborativos?

El **Tecnológico de Monterrey** se caracteriza por la **vanguardia en su sistema educativo** y la forma de **implementarlo durante la contingencia** por el COVID-19 no es excepción.

A nivel nacional, el área de *software* del **Tec de Monterrey** se dio a la tarea de sugerir a los docentes **herramientas que apoyen su función** y capacitarlos.

“Los profesores han sido maestros en hacer la transición y el Tec en aportar las herramientas. Quizá esta crisis nos demostrará que lo virtual es el futuro”.

Entre las **aplicaciones** que apoyan a los profesores a **mantener la interacción y calidad** en sus materias en el **periodo académico febrero-junio 2020** se encuentran:

## MIRO

Esta **pizarra virtual** permite exportar imágenes y contenidos para presentar; además se puede **compartir el proyecto** y abrir espacio para la retroalimentación.

Permite implementar todo tipo de archivo, desde multimedia hasta presentaciones en formato PDF.

Claudio Monterrubio, especialista de esta pizarra y profesor del departamento de **Diseño Industrial** del [Tec, campus Guadalajara](#), subrayó sus ventajas.

*“Es muy versátil y lo más importante: el alumno puede **pensar en expansión**; no es algo vertical como un Word o PowerPoint, sino que trabaja en un **lienzo en blanco**...*

*Así su trabajo de investigación **no tiene límites espaciales** y eso hace que mejore su **proceso cognitivo de aprendizaje, investigación y desarrollo**”.*

[Miro](#) es una herramienta que mantiene un **diseño intuitivo y profesional**, además permite que se inserte en otros dispositivos.

Para probarla tiene una **versión gratuita** limitada a 3 lienzos; una vez contratada las opciones se abren a **más de 60 borradores**.

*“Los profesores han sido **maestros en hacer la transición y el Tec en aportar las herramientas**. Quizá esta crisis demostrará que **lo virtual es el futuro**”,* indicó Monterrubio.



width="980" loading="lazy">

## **SOFTWARE Y HARDWARE**

Con una herramienta que te permite la **interacción y retroalimentación comunitaria**, como lo hace **Miro**, hay otros elementos que **mejoran la experiencia**.

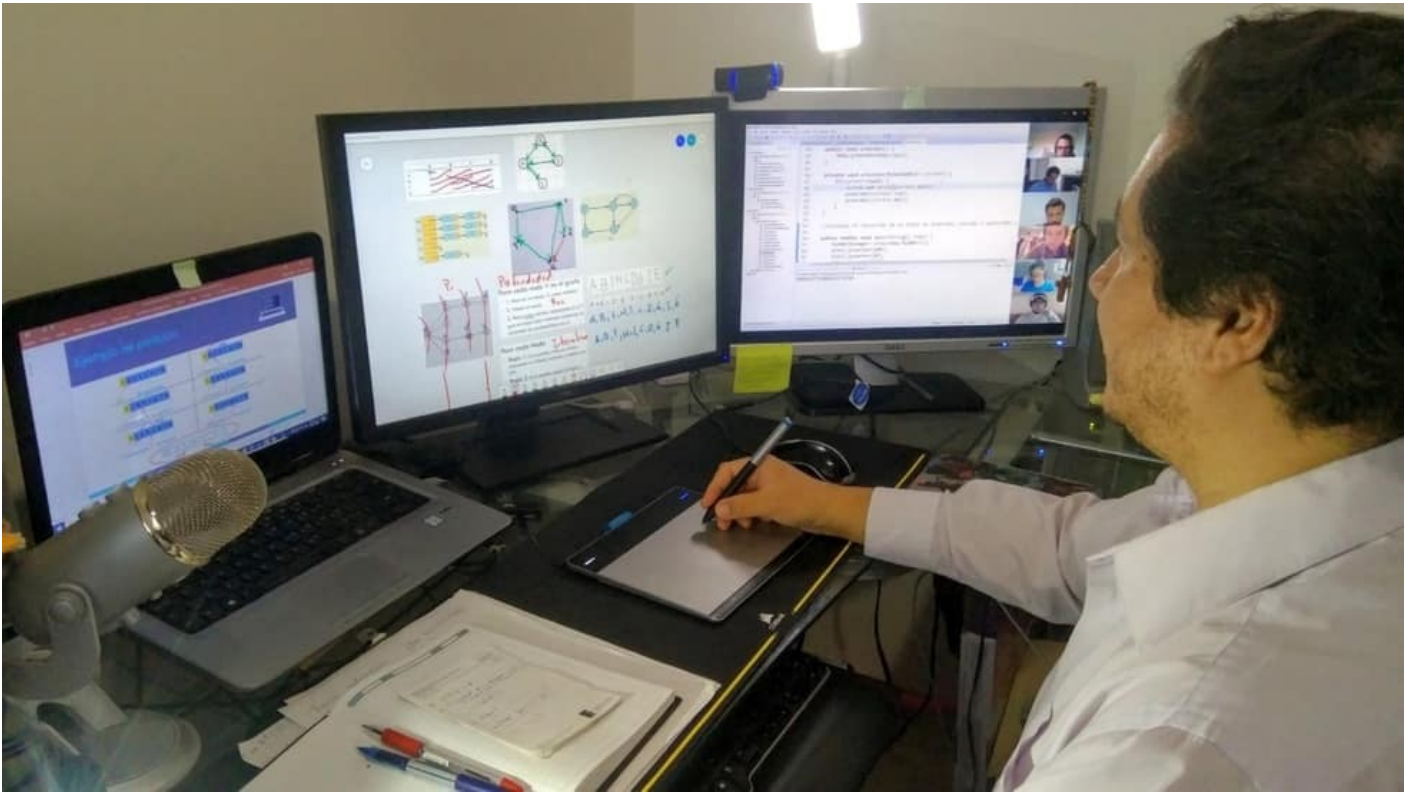
Edgar Gerardo Salinas, profesor del Departamento Computación del [Tec Guadalajara](#), **enumeró estas herramientas** que consolidan la forma de dar **clases virtuales**:

**1. [Camtasia Studio](#)**.- Permite **grabar las sesiones** de clase y hacer **postproducción** para concentrarlo en un **video didáctico** para los estudiantes.

Se puede agregar video, texto, efectos visuales y limpiar el sonido. También mantiene una versión gratuita para su prueba.

**2. [Tableta Wacom](#)**.- El dispositivo cuenta con una **pluma física** que en combinación con la pizarra virtual da mayor **precisión en los trazos** a diferencia del *mouse*.

**3. Doble o triple monitor**.- Cuando son demasiados elementos para quererlos comprimir todos en una sola pantalla; lo ideal es tener visión de los participantes y la pizarra a la vez.



width="980" loading="lazy">

Gerardo resaltó que *“además de lo tecnológico un tema importante para trabajar en casa es la cuestión de **tener un espacio adecuado...***

*Un lugar **bien iluminado, silencioso, fresco**, con espacio suficiente para tener además de la computadora y los monitores el material de clase”.*

Finalmente, Salinas compartió que *“en esta crisis te das cuenta del gran instituto que es el Tec, pues a pesar de las adversidades **pone todo su empeño para ofrecer lo mejor**”.*

Para Monterrubio la diferencia principal en las **clases virtuales** es que *“**requiere más tiempo para pensar y digerir**, pasan mucho tiempo frente a la computadora...*

*Por eso el **modelo virtual flexible se debe repensar** para no generar ‘burn out’ (agotamiento) en los alumnos por estar frente a la pantalla 14 horas al día”.*

**LEE TAMBIÉN:**

**LEE TAMBIÉN:**

