



TUTORIAL DE DRAW.CHAT

1. Enlace

<https://draw.chat>

2. Breve descripción de la herramienta

Draw.Chat es una herramienta de pizarra en línea gratuita y colaborativa. Los profesores de idiomas pueden usar las herramientas del sitio para cargar imágenes y archivos, dibujar y escribir en el espacio de trabajo y compartir discusiones a través de chat y vídeo. Se utilizan varias páginas de pizarra durante las sesiones, lo que permite flexibilidad para compartir diferentes materiales. Los profesores de idiomas pueden personalizar su propio lienzo, cargar archivos, vídeos e imágenes. Los profesores de idiomas pueden invitar a los alumnos compartiendo el enlace a una pizarra, un correo electrónico o un código QR. Después de terminar, los profesores de idiomas pueden guardar su propia sesión como un archivo borrador.

Draw.Chat es ideal para mostrar y construir conocimiento. Esta herramienta puede ser utilizada fácilmente por estudiantes adultos, mejorando la cooperación en proyectos de trabajo conjunto o la autonomía en la investigación individual para el aprendizaje remoto. Los alumnos pueden enviar comentarios y responderse unos a otros. Los profesores de idiomas podrían tener preguntas de guía de estudio o crear vocabulario, y chat / video en colaboración en tiempo real.

3. Competencias posibles a desarrollar con la herramienta

- Producción Escrita – escritura creativa.
- Interacción escrita - notas y mensajes.
- Comprensión lectora: leer para obtener información y argumentos, leer para orientarse, leer instrucciones.
- Producción hablada: dar información, anuncios públicos.
- Comprensión oral: escuchar medios de audio y grabaciones.
- Interacción en línea: transacciones y colaboración en línea orientadas a objetivos.
- Estrategias de mediación: vinculación con conocimientos previos, desglose de información complicada, adaptación del lenguaje.
- Actividades de mediación: procesamiento de texto en el habla.
- Competencia lingüística comunicativa: rango general, rango de vocabulario.
- Competencias plurilingües y pluricultural.

4. Requisitos técnicos

Draw.Chat funciona en PC, iPhone/iPad y Android. No se necesitan más navegadores ni complementos. No es necesario configurar un perfil. **Draw.Chat** no requiere registro.

En la página principal, los profesores de idiomas pueden encontrar breves notas sobre la función del programa, p.ej., “Colaborar”, “Compartir”.

5. Idioma de la herramienta

La web de **Draw.Chat** está en inglés.

6. Nivel de idioma recomendado (A1-C2)

A1 A2 B1 B2 C1 C2

7. Competencias de DigCompEdu que se integran

- | | |
|--|---|
| 1. Compromiso profesional | 1.1 Comunicación organizacional |
| | 1.2 Colaboración profesional |
| 2. Recursos digitales | 2.2 Creación y modificación |
| 3. Enseñanza y aprendizaje | 3.1 Enseñanza |
| | 3.2 Orientación |
| | 3.3 Aprendizaje colaborativo |
| | 3.4 Aprendizaje autorregulado |
| 4. Evaluación y retroalimentación | 4.1 Estrategias de retroalimentación |
| | 4.2 Análisis de evidencias |
| 5. Empoderamiento de los estudiantes | 5.3 Estudiantes activos |
| 6. Desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes | 6.2 Comunicación y colaboración digital |
| | 6.3 Creación de contenido |

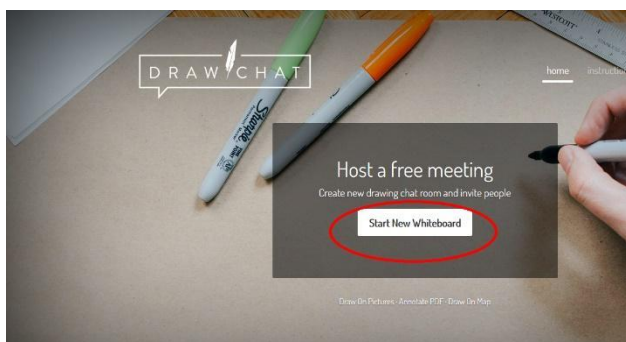
8. Uso de la herramienta por profesores y alumnos

Los profesores de idiomas pueden utilizar esta herramienta de crear un **Draw.Chat** para:

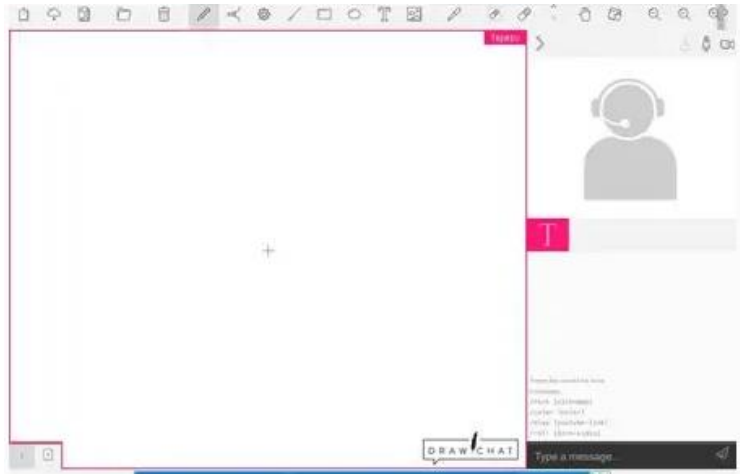
- comunicar la tarea;
- combinar nuevos conocimientos con lo que ya se conoce;
- profundizar en el vocabulario de varios temas y construir relaciones entre diferentes palabras;
- permitir que los alumnos respondan creativamente a diferentes temas en el aula;
- narrar interactivamente para que los alumnos deban continuar una historia con una nota adhesiva;
- crear dibujos colaborativos como respuestas a la literatura;
- compartir los productos terminados en una pizarra interactiva;
- usar una pizarra como espacio para hacer una tormenta de ideas o dibujar;
- compartir ideas para un proyecto importante o para resolver un problema del mundo real;
- dibujar una caricatura simple con figuras de palitos para explicar un proceso más complejo;
- demostrar e ilustrar cualquier concepto mientras los alumnos utilizan las herramientas de chat y dibujo para interactuar en tiempo real;
- dar a los alumnos un problema escribiéndolo en su tablero;
- cargar un PDF, imágenes y más, y luego hacer que los alumnos anoten en ellos;
- crear lecciones visuales para estudiantes adultos.

9. Estudio de caso – ejemplo

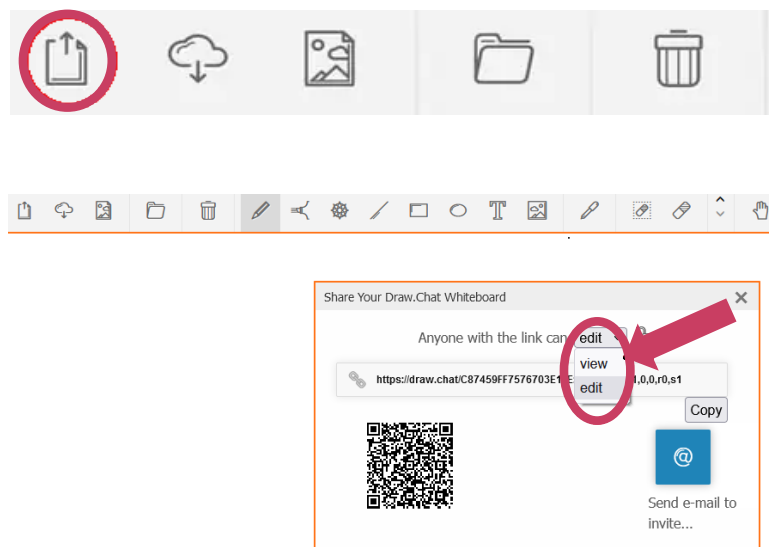
1. Para usar **Draw.Chat** tienes que visitar el sitio web y hacer clic en la página principal **Start New Whiteboard**.



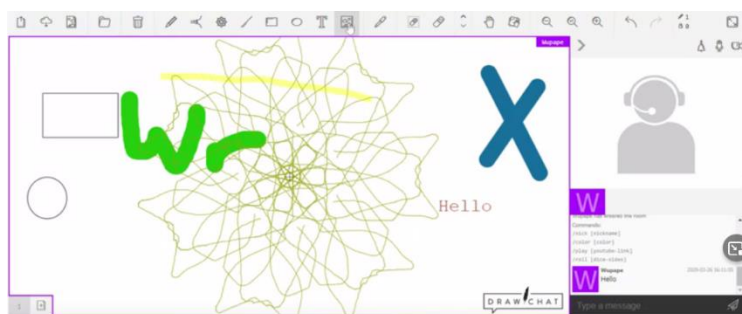
2. Luego podrás ver la pizarra con algunas funciones adicionales. En el área blanca, en el espacio se puede escribir, dibujar y pintar como se desee. En el lado derecho existe la posibilidad de chatear e incluso iniciar llamadas de audio y vídeo.



3. Invita a miembros.
- Haz clic en el primer icono: documento con una flecha.
 - Con un doble clic (botón izquierdo del ratón), aparecerá una nueva ventana.
 - Elige editar: la edición de la pizarra es posible para todos.
 - Si eliges ver: no es posible editar la pizarra.
 - Es posible pasar el enlace de la forma clásica con copiar y pegar, a través de un código QR o también como un correo electrónico.
 - Cuando la pizarra sea accesible para todos, la ventana anterior desaparecerá haciendo clic en el icono dos veces más.

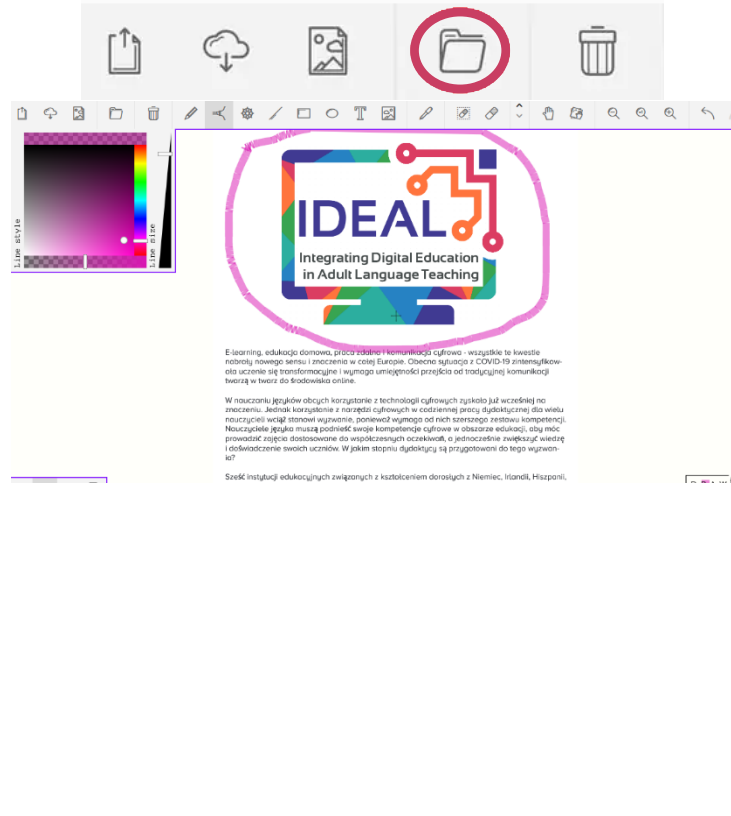


4. Ahora puedes dibujar y escribir usando, por ejemplo: un alfiler, un resaltador, un mandala, insertar líneas y formas, texto, etc.



5. También puedes anotar un PDF online.

- Para cargar un documento PDF, haz clic en el botón de carpeta.
 - Si el PDF consta de varias páginas, se colocarán una tras otra en diferentes páginas del tablero.
 - Al acercar o alejar el zoom, puedes ajustar el tamaño.
 - Si deseas mover el documento, selecciona la mano en la barra de funciones y mueve el documento a la posición deseada
- Ahora puedes anotar usando las herramientas de point.



10. Algunos aspectos a considerar en el uso de la herramienta

- Pueden cargarse documentos PDF, imágenes JPG, PNG, SVG, GIF, WebP hasta 10 megabytes por archivo.
- El tamaño de la clase no es ilimitado.
- Los proyectos se almacenan durante al menos un mes.
- Es difícil encontrar algunas opciones o funcionalidades.
- Se necesita una conexión a Internet más rápida, especialmente cuando hay muchos participantes en un aula virtual.
- El software puede ser difícil de controlar o utilizar, ya que se controla mediante un panel táctil o un mouse que requiere mucho más esfuerzo que un papel real.
- La publicidad de los sitios web puede llegar a ser molesta.

11. Herramientas parecidas

BitPaper:

<https://www.bitpaper.io/>

Padlet

<https://pl.padlet.com/>

Esta obra posee una licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

