

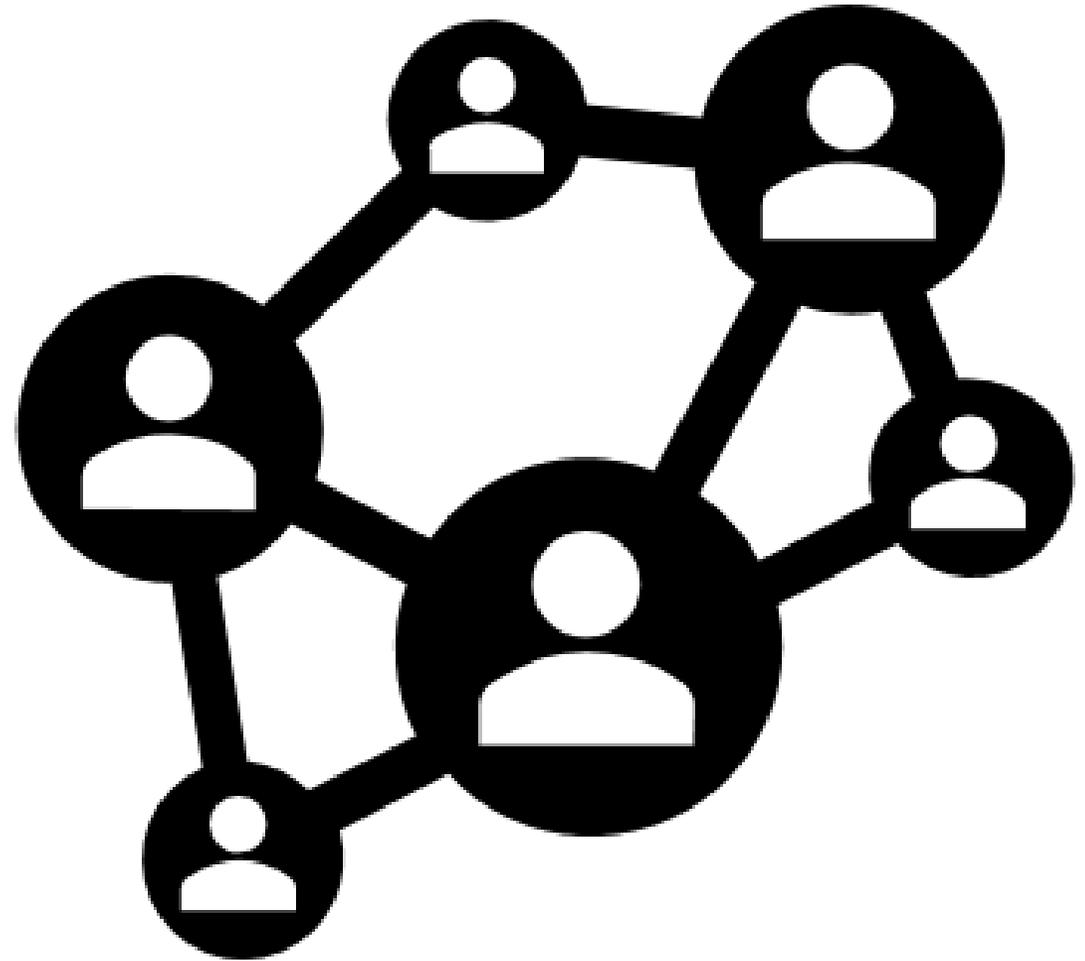
# “HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EDUCATIVAS: ¿CÓMO APOYAN EL DESARROLLO DE NUESTRAS CLASES?”

Carlos Lara Morales

Francisca Molina Farías

## RECOMENDACIONES PARA NUESTRA INTERACCIÓN

1. Micrófonos apagados para no crear acoples, cámaras encendidas opcional (aumenta la interacción).
2. Se puede pedir la palabra por micrófono o por chat.
3. Se pueden y se solicita ir haciendo consultas por chat.
4. La sesión será grabada y se enviará el link a los correos de los inscritos, por si tiene problemas en la conexión o cortes.



# OBJETIVO DEL TALLER



Conocer y fortalecer el uso de plataformas educativas para el desarrollo de competencias y habilidades del siglo XXI

# LOS DESAFÍOS DE LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI

- La educación en escuelas y liceos, en tanto espacios de formación de los ciudadanos del futuro, están convocados a desarrollar y ejercitar con los estudiantes nuevos conocimientos, habilidades y actitudes para vivir exitosamente en este siglo. (EDUCARCHILE)



**Tecnología  
Educativa**

Medios y recursos  
instructivos para  
adquirir información

Conocer los procesos  
de enseñanza y  
aprendizaje

**Relación existente entre la tecnología, cultura y educación**

# HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EDUCATIVAS

Herramientas  
de web  
conferencias y  
de interacción  
remota

Plataformas  
tecnológicas  
para la  
gestión de  
contenidos

Aplicaciones  
tecnológicas  
para el  
aprendizaje  
activo

Herramientas  
de co-  
creación y  
colaboración

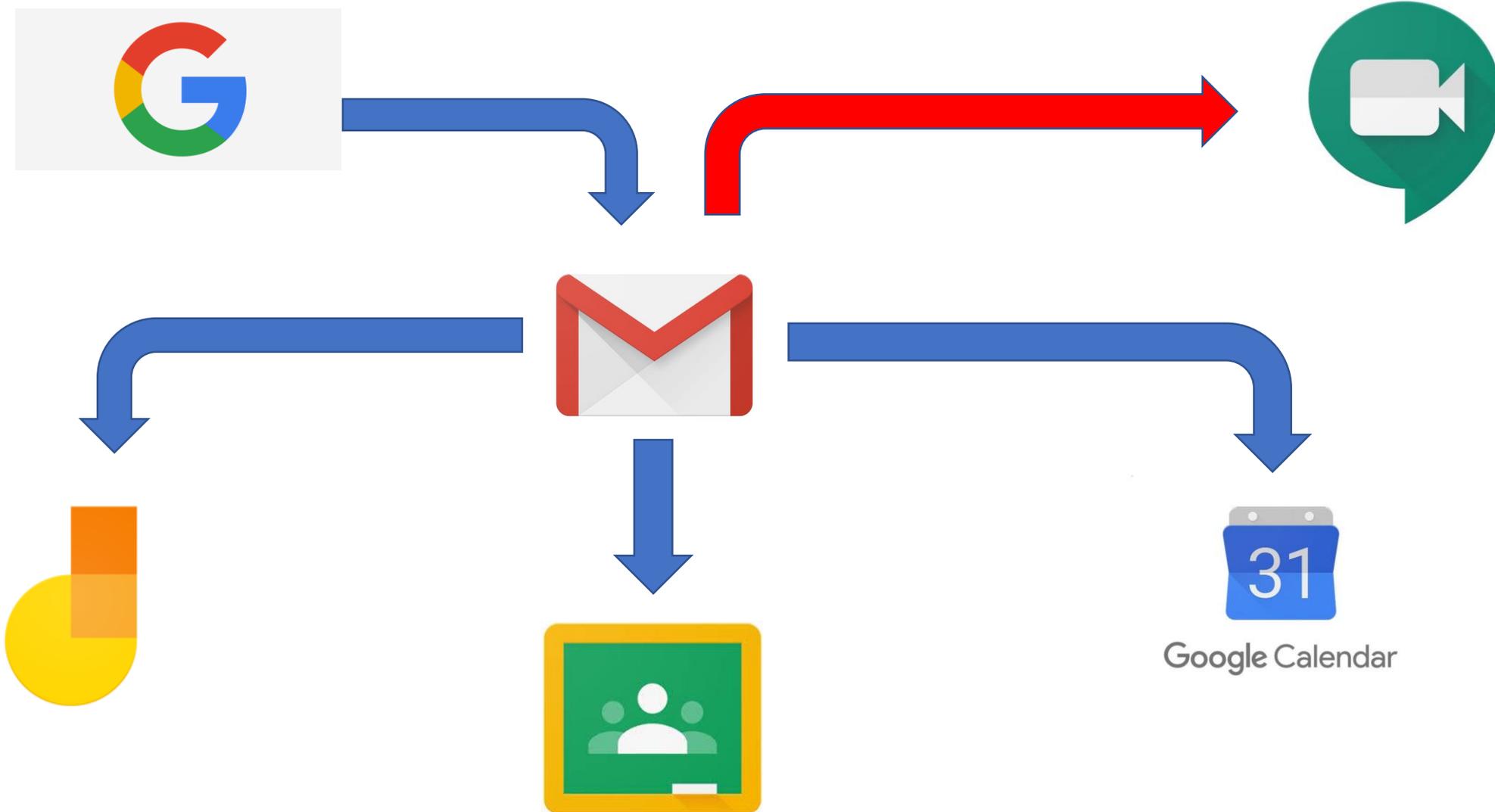
# Herramientas de web conferencias y de interacción remota

# Google Meet

- Google Meet es la aplicación de videoconferencias de Google, para navegadores web y dispositivos móviles, enfocada al entorno laboral y que sustituye a Google Hangouts, dentro de G-Suite, el pack de aplicaciones de Google para profesionales.



Google Meet





- Varias opciones de conexión .
- Permite conectar hasta 100 participantes en su versión más básica.
- Permite compartir presentación y pantalla.
- Existe como aplicación para dispositivos móviles. Android e IOS
- Gran cantidad de estudiantes poseen una cuenta de Google.

# Aplicaciones tecnológicas para el Aprendizaje Activo

## Propósito educativo

- Detonar / generar interés
- Tomar decisiones
- Comprender
- Compartir / colaborar
- Hacer

## Sugerencias de Actividades

- Preguntas detonantes – Videos o textos que inviten a la reflexión
- Discusión de casos - Dilemas
- Quizzes – Mapas Mentales – Infografías
- Discusiones – Debates en plenaria o en equipo
- Ejercicios – Simuladores - Videos

## Sugerencias de herramientas

- Videos – Menti
- Foros – Casos
- Videos – Kahoot – Quizizz - Socrative
- Foros – Google Drive – Redes sociales – Padlet - Classroom
- Pizarra - Excel

# Mentimeter

- Es un recurso digital que permite crear presentaciones interactivas, agregando preguntas, encuestas, cuestionarios, diapositivas, imágenes, etc. Gracias al uso en dispositivos móviles, la audiencia puede conectarse a la presentación donde pueden responder preguntas, entregar comentarios en **tiempo real**.



# ¿Qué debemos saber?

- <https://www.mentimeter.com/>
- <https://www.menti.com/>
- Se puede generar una cuenta con Facebook o Google.
- Existe versión pagada.
- No está disponible en español.
- La Presentación es en tiempo real.



**BENEFICIOS DE  
MENTIMETER**

- Incrementa la motivación.
- Permite conocer resultados en tiempo real.
- Mejora la atención.
- No requiere registro de los usuarios
- Se puede adaptar a cualquier contenido.
- Se puede ejecutar en dispositivos móviles.

# Kahoot!

- Es una plataforma que sirve para reforzar contenidos a través de entretenidas evaluaciones.
- Kahoot! tiene dos páginas:
  - Acceso de los profesores/as, Kahoot.com
  - Acceso de los/as estudiantes Kahoot.it





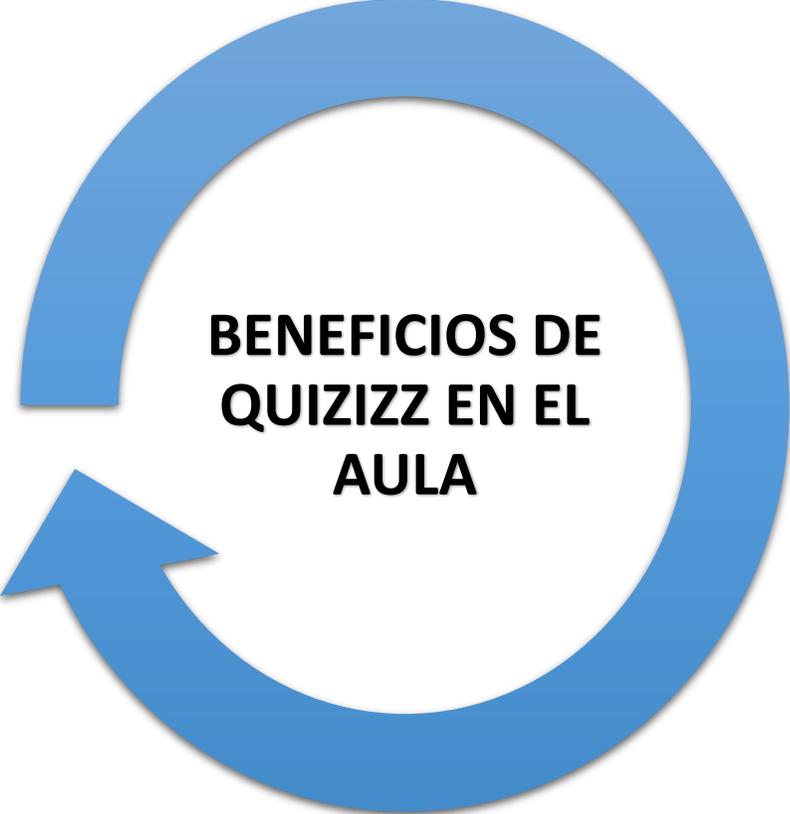
**BENEFICIOS DE  
KAHOOT! EN EL  
AULA**

- **Incrementa la motivación.**
- **Permite conocer la retención de los contenidos en tiempo real.**
- **Mejora la atención.**
- **Integra el juego a la sala de clases.**
- **Se puede adaptar a cualquier contenido.**
- **Su uso es sencillo.**

# Quizizz

- QUIZZ es una aplicación que permite crear tests para realizar en clases en tiempo real. Además, entrega la posibilidad de compartir los cuestionarios configurados y desarrollarlos en cualquier momento y lugar.
- Quizizz tiene dos páginas:
  - Acceso de los profesores/as, [quizizz.com/admin](https://quizizz.com/admin)
  - Acceso de los/as estudiantes [quizizz.com/join](https://quizizz.com/join)





**BENEFICIOS DE  
QUIZIZZ EN EL  
AULA**

- **Incrementa la motivación.**
- **Permite conocer la retención de los contenidos en tiempo real.**
- **Mejora la atención.**
- **Integra el juego a la sala de clases.**
- **Se puede adaptar a cualquier contenido.**
- **Su uso es sencillo.**
- **Pueden asignar un Quizizz como tarea y monitoriza su progreso afuera del aula**
- **Se puede evaluar de una forma entretenida**

## MEJORAS Y VENTAJAS QUE NO TIENE KAHOOT:

- Las preguntas y respuestas aparecen en el dispositivo móvil u ordenador del alumno
- Da diferentes formatos de pregunta
- Decidimos el tiempo y el orden que damos a cada pregunta
- Cada alumno controla su tiempo y realiza las actividades de forma tranquila y reflexiva
- Biblioteca de Quizizz con públicos
- Descarga completa y precisa de los resultados grupales e individuales
- Posibilidad de eliminar la opción de marcador público

# Jamboard

- Jamboard es una pizarra digital que permite esbozar ideas y guardarlas en la nube para poder acceder a ellas desde cualquier dispositivo. Esta aplicación es para **clientes** de G Suite que tengan un dispositivo Jamboard.





**BENEFICIOS DE  
JABOARD EN EL  
AULA**

- **Responsiva para dispositivos móviles**
- **Permite simular una pizarra**
- **Contiene herramientas de formas y reconocimiento de patrones**
- **Permite el uso colaborativo**
- **Se puede guardar el contenido en distintos formatos**
- **Su uso es sencillo**
- **Se puede enlazar con Classroom**

# Herramientas de co-creación y colaboración

# Edmodo



# Encuesta de Opinión

- <https://forms.gle/uD9Rkcx36JpcuAZp9>



GRACIAS POR SU  
PARTICIPACIÓN