



UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA
DE PANAMÁ

Herramientas Didácticas aplicadas a los Entornos Virtuales de Aprendizaje

Por:

María de Jesús Díaz Q.
Maruquel González





UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA
DE PANAMÁ

Contenido

- Entornos Virtuales de Aprendizaje
- Software Educativo
- Herramientas Didácticas



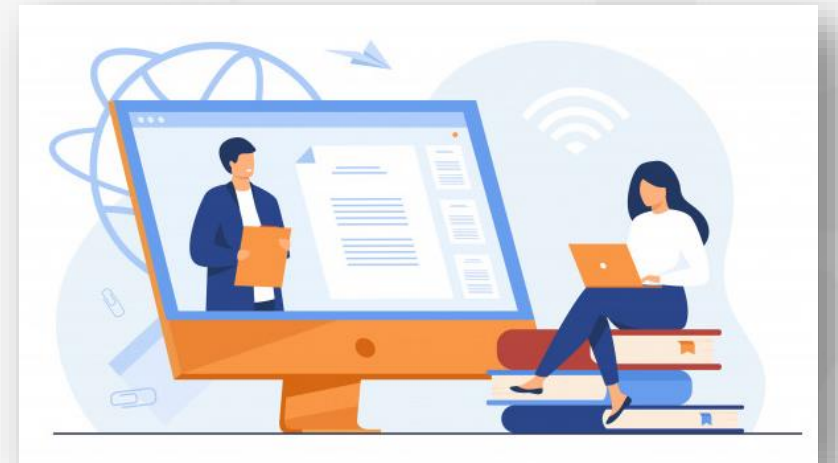
UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA
DE PANAMÁ

Entornos Virtuales de Aprendizaje



Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)

- Espacio, al cual se puede acceder a través de un dispositivo, que contiene una combinación de
 - recursos
 - interactividad
 - acompañamiento
 - actividades de aprendizaje estructuradas
- Para realizar este proceso es necesario conocer las posibilidades y limitaciones que el soporte informático o plataforma virtual nos ofrece.





UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA
DE PANAMÁ

Ejemplos de Plataformas para EVA



canvas



Blackboard



Características que deben contener las Plataformas



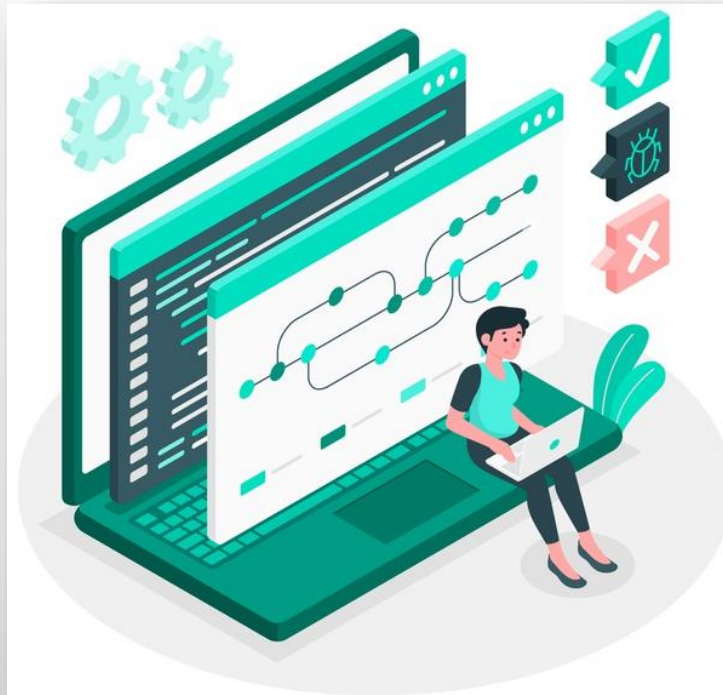


UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA
DE PANAMÁ

Software Educativo



Software Educativo



- Según Marqués 1996, es aquel que está diseñado con fines didácticos y que tiene como objetivo imitar la labor personalizada de un tutor o maestro.
- Según Cataldi 2000, es un programa computarizado que tiene como objetivo facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje con características como facilidad de uso, interactividad y personalización de la velocidad del aprendizaje.



Características

Finalidad	✓ Orientados a la enseñanza-aprendizaje en todas sus formas.
Tipo de Hardware	✓ Medio o dispositivo utilizado como soporte del software.
Facilidad de uso	✓ Fácil comprensión de su navegabilidad y desplazamiento.
Interactividad	✓ Permite el intercambio efectivo de información con el usuario.
Capacidad de motivación	✓ Capacidad de mantener al usuario interesado.
Relevancia curricular	✓ Relacionado con las necesidades de los docentes y del sistema curricular.
Versatilidad	✓ Adaptable al recurso informático disponible.
Enfoque pedagógico	✓ Se fundamenta en el concepto educativo para la formación y el desarrollo humano integral y social.
Orientación	✓ El usuario tiene el control del contenido del aprendizaje.
Evaluación	✓ Incluyen módulos de evaluación y seguimiento.



Selección del Software Educativo

- Dependerá de
 - Finalidad de lo que busque el docente
 - Hardware con que cuenten los estudiantes
 - Objetivos de aprendizaje de la actividad a realizar
 - Desarrollo de las actividades de manera interactiva y motivadora





UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA
DE PANAMÁ

Herramientas Didácticas

Software Educativos recomendados para ampliar
los Entornos Virtuales de Aprendizaje



UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA
DE PANAMÁ

Ejemplos de Herramientas para videoconferencias



Jitsi Meet



Google Meet



Microsoft Teams

- Estas herramientas se pueden utilizar para las reuniones síncronas, pero no son una plataforma EVA



QUIZIZZ

- Un beneficio de usar quizizz, es que podemos seleccionar preguntas ya creadas de algunos ejemplos, esto funciona como guía.
- Podemos agregar texto o imagen al momento de configurar las respuestas.
- Les agregamos un tiempo limite a cada pregunta para dar un poco de dificultad.
- Se puede enviar por correo electrónico la actividad realizada a los padres.
- Programar el tiempo en que pueden ingresar al cuestionario.
- Se puede descargar los resultados o ver estadísticas en línea.
- El informe de los resultados del cuestionario es detallado por cada estudiante.

¿Cómo trabaja?

- En línea
- Creando una cuenta

¿Qué podemos crear?

- Pruebas.
- Opción múltiple
- Rellenar espacio
- Respuesta de ensayo
- entre otras.

¿Cómo visualizar?

- Los estudiantes ingresan con un código.
- Se puede realizar una conexión con classroom



<https://quizizz.com/>



Kahoot!

- Herramienta que se trabaja en línea.
- Solo se debe realizar un registro (docente) para crear las actividades.
- Se crean preguntas tipo cuestionario, se pueden agregar imágenes o videos, introducimos las respuestas.
- Les damos un código (pin) a los estudiantes para ingresar
- Estadísticas del cuestionario
- Podemos descargar los resultados

¿Cómo trabaja?

- En línea
 - Creando una cuenta

¿Qué podemos crear?

- Pruebas.
 - Opción múltiple
 - Verdadero y Falso

¿Cómo visualizar?

- Los estudiantes ingresan con un código.
- Se puede realizar una conexión con classroom



<https://kahoot.com/>



educaplay

- Con esta herramienta podemos gamificar (ludificar) nuestras clases y que sean más interactivas.
- Tenemos una gran variedad de actividades para realizar.
- Al realizar las actividades podemos encontrarnos con una guía explicándonos como funciona cada actividad.
- Todas las actividades cuentan con una herramienta especial para medir la calidad de la actividad, si esta herramienta indica - 25% no deja que la actividad creada se publique.
- De 25% a 50% sigue siendo baja y solo se publica a nivel personal del creador.
- Arriba de 50% es apta para publicarse a nivel que otros puedan ingresar.

¿Cómo trabaja?

- En línea
 - Creando una cuenta o ingresando con su correo de Gmail.

¿Qué podemos crear?

- Actividades
 - Crucigramas
 - Sopa de letras
 - Emparejamiento
 - Mapa interactivo
 - Entre otros.

¿Cómo visualizar?

- Se puede exportar a una plataforma educativa
- Compartir enlace



<https://es.educaplay.com/>



- Tenemos a disposición ejemplos o también podemos ayudarnos con recursos creados por otras personas.
- Dependiendo de la actividad a realizar, nos encontramos con un menú de herramientas que nos ayuda a crear modificaciones al contenido.
- Debemos tener en cuenta que si realizamos pruebas, estas no almacenan una puntuación.

¿Cómo trabaja?

- En línea
- Creando una cuenta

¿Qué podemos crear?

- Presentaciones
- pruebas
- infografías
- juegos
- entre otros.

¿Cómo visualizar?

- Redes sociales
- Compartir enlace



<https://www.genial.ly/es>



- Al comenzar nuestra presentación la podemos hacer desde cero o basándonos en una plantilla de la biblioteca de la herramienta.
- Podemos encontrar una variedad de opciones que nos ayudan a mejorar y crear una presentación.
- Mediante añadimos diapositivas a nuestra presentación podemos ir creando la interactividad que tendrán al momento de presentarse.
- Podemos realizar videos interactivos, dentro del video presentamos diapositivas, podemos utilizar los efectos que encontramos como ejemplos.

¿Cómo trabaja?

- En línea
 - Creando una cuenta
- Off line (cuenta de pago)

¿Qué podemos crear?

- Presentaciones
- Videos interactivos

¿Cómo visualizar?

- Compartir enlace



<https://prezi.com/>



POWTOON

- Nos permite tener acceso a plantillas para nuestras creaciones o realizar un trabajo desde el inicio.
- La herramienta es muy amigable y nos permite tener una facilidad al momento de crear nuestro video.
- Podemos insertar imágenes, iconos, personajes, música, entre otros y podemos animarlos para que sean interactivos.

¿Cómo trabaja?

- En línea
 - Creando una cuenta

¿Qué podemos crear?

- Videos
- Presentaciones

¿Cómo visualizar?

- Compartir enlace
 - Redes sociales
 - correo
- Descargar presentación
 - PDF
 - PowerPoint



<https://www.powtoon.com/>



- Esta herramienta nos ayuda al momento de edición en un documentos PDF.
- Cuenta con muchas opciones que nos ayuda al momento de corregir los trabajos enviados por los estudiantes.
- Debemos tener en cuenta que si el documento esta protegido no podremos realizar ninguna edición.

¿Cómo trabaja?

- Descargando la herramienta.

¿Qué podemos hacer?

- Editar documentos PDF.
 - Resaltar palabras
 - Insertar comentarios o notas
 - Subrayar o tachar

¿Cómo visualizar?

- Descargar en formato PDF



<https://www.foxitsoftware.com/es-la/>



- Tablero digital
- Si trabajamos con la herramienta descargada en la computadora tenemos facilidad de crear varias pizarras para dividir los temas o clases, dentro de cada pizarra podemos crear más de una paginas.
- A diferencia de trabajar en línea que vemos una pizarra a la vez.

Existen tableros digitales en herramientas para videoconferencias (google meet, zoom)

¿Cómo trabaja?

- Descargando la herramienta.
- En línea
 - Creando una cuenta

¿Qué podemos crear?

- Trabajas con formulas matemática
- Mapas conceptuales
- Trabajos sobre imagenes
- entre otros.

¿Cómo visualizar?

- Compartir enlace
- Descargar en formato PDF



<https://idroo.com/>

Preguntas....



A young woman with long brown hair, smiling warmly, is wearing a white t-shirt with the word "VOLUNTEER" printed on it. She is holding a white rectangular sign with both hands. The sign has the word "Gracias..." written on it in a bold, purple, sans-serif font. The background is a bright, indoor setting with some blurred objects like boxes and fruit. A large white triangle is overlaid on the right side of the image.

VOLUNTEER

Gracias...