



Módulo 4: Aplicaciones y recursos digitales

Prof. Martha Sabogal

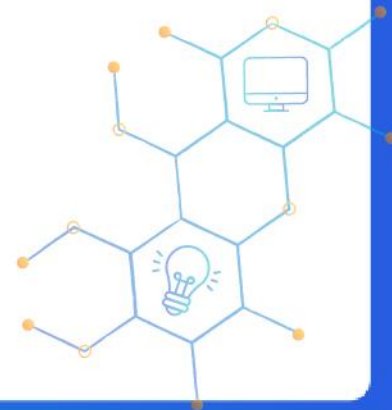
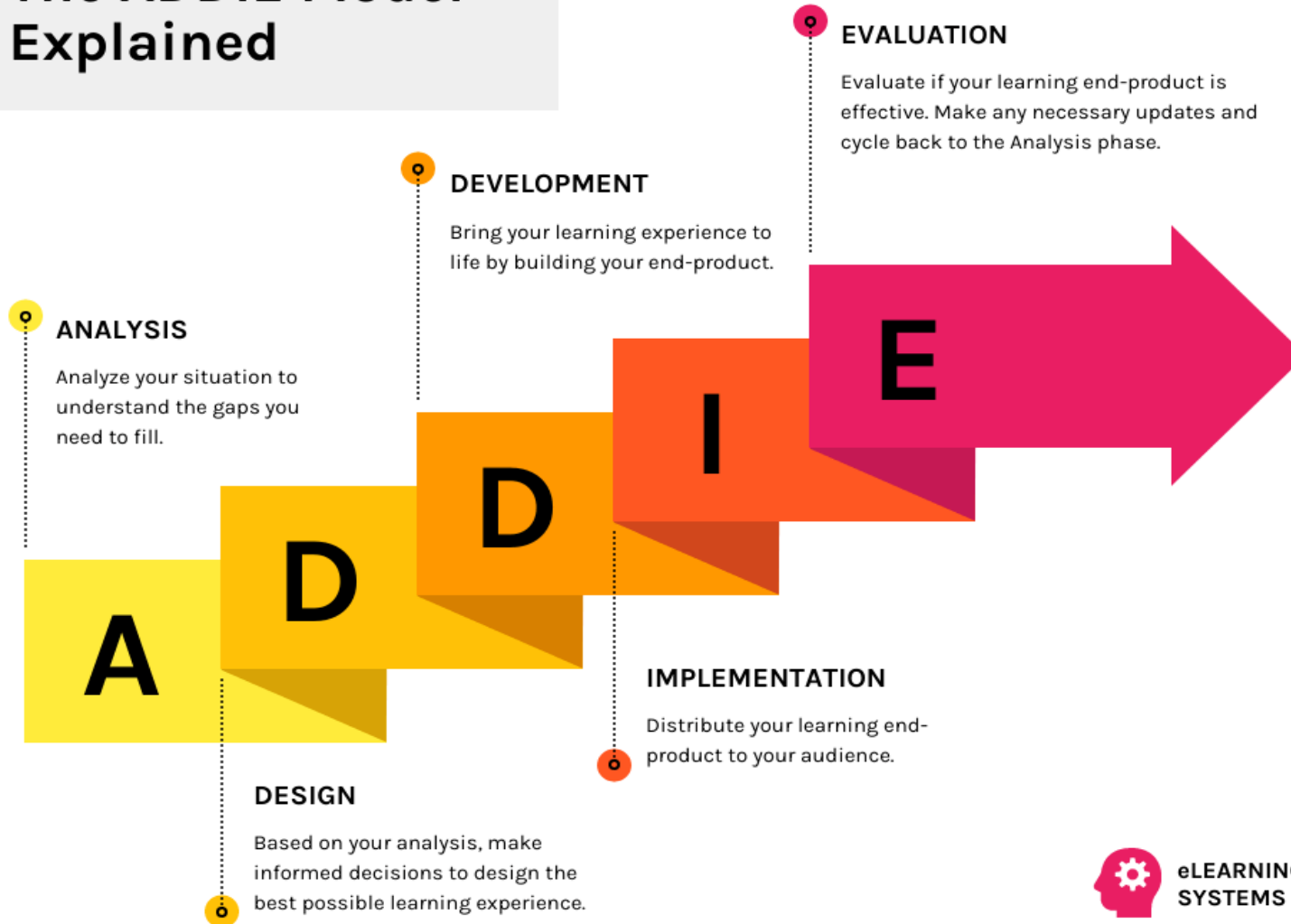


Agenda

Análisis de apps producidas para educación



The ADDIE Model Explained



Aplicaciones diseñadas para educación

- Learning Management Systems (LMS)

Son espacios de aprendizaje online que nos permite crear un aula virtual para ofrecer contenidos, recursos, actividades a través de experiencias que se desarrollan a través de internet.

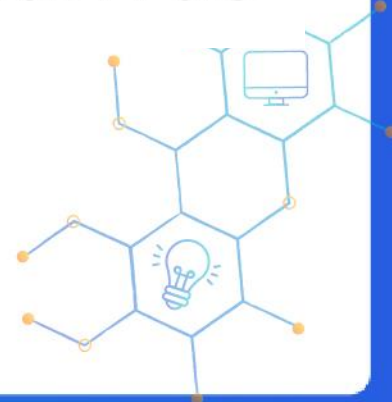


Blackboard



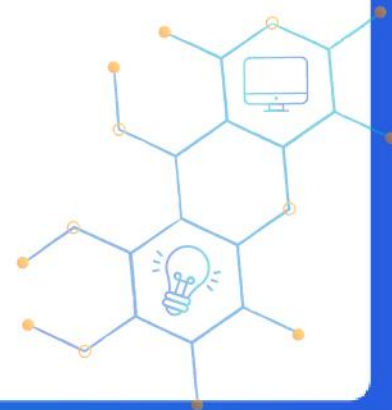
D2L

BRIGHTSPACE



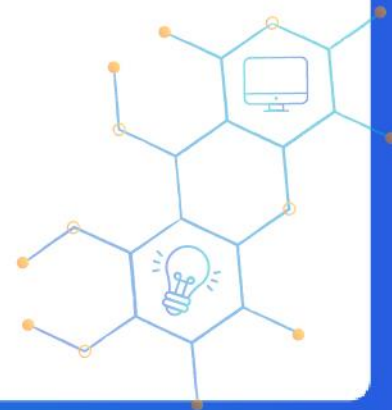
Características de LMS

- Distribución del contenido
- Registro, tracking de actividades y acciones.
- Medición y Analítica del proceso Educativo.
- Gestión de usuarios y perfiles.
- Gestión de contenidos.
- Evaluación y certificación
- Integraciones
- Calendario



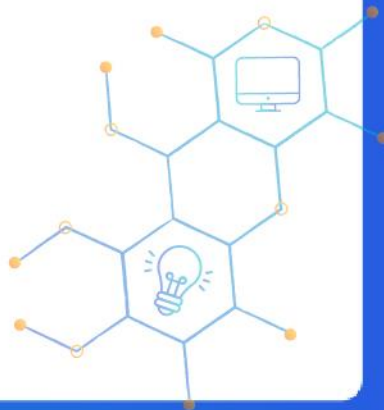
Variables académicas de un LMS

- Condicionalidad
- Secuencialidad
- Temporalidad
- Vigencia
- Evaluaciones
- SCORM



Otras variables

- Seguridad
- Interfaz
- Robustez
- Trazabilidad
- Gestión y distribución de la información



Comparación 2 plataformas

Moodle

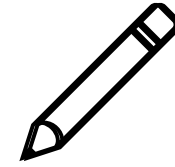
- Plataforma lms open source, se requiere de instalación
- Modelo de educación restrictiva, carece del social learning, no presenta nada innovador, más que los cursos básicos (foros, chats, videoconferencias y webinars)
- Integraciones, el punto más fuerte de moodle son las integraciones y plugins para ser instalados en la plataforma
- Interfaz gráfica no amigable
- Es un código gratis, sin embargo necesitarás instalar este código en el servidor VPS para que puedas dar clases, (costo aproximado por servidor VPS USD \$100 \$250 /mes)
- Altamente personalizable.
- La experiencia de usuario difícil de operar
- Tiene una comunidad de 200 millones de usuarios

Canvas LMS

- Lms open source, requiere instalación
- Es una plataforma con orientación social, por lo que tiene sistemas y herramientas para impulsar el aprendizaje colectivo
- Carece de integraciones
- Interfaz gráfica moderna y atractiva
- Costos entre \$10 a \$20 por usuario, anualmente si se utiliza el servicio brindado por canvas de la instalación y servidor VPS.
- Altamente personalizable.
- Experiencia de usuario fácil de operar
- Tiene una comunidad de 20 millones de usuarios



Comparemos dos que uds conozcan



Classroom

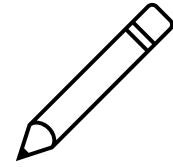
- Crear anuncios
- Compartir clases, enlaces, grabar la clases, crear multiplea aulas
- Cargar los contenidos
- Enlazar formularios, dibujos, apps
- Mas robusta, mayor trazabilidad, los dispositivos android es transparente
- Versión individual y version institucional

Tomi

- Es básico,
- Sirve para programar alguna actividad...
- Version gratuita con algunas opciones (permite informes y podium) y la versión pro permite otras cosas adicionales
- Producto colombiano ya probado



Comparemos dos que uds conozcan



teams

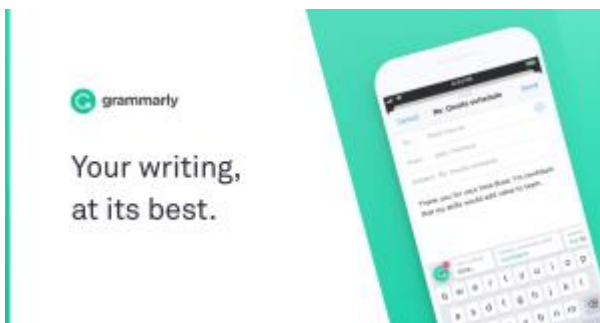
- Correo institucional para acceder a todas las posibilidades

Classroom

- Recibir tareas, usar jamboard, temporalidad de tareas y contenidos pero no se cierra la recepción de trabajos. Publicación de contenidos, comunicación con padres de familia y estudiantes.
- Se usa con dominio del colegio para seguridad
- Integración de otras herramientas de google como los formularios, las respuestas y la calificación de los exámenes, insertar videos, hojas de cálculo.



Aplicaciones educativas gratuitas



BRAINSCAPE



Más aplicaciones gratuitas

- Photomath



Minecraft apply and enrich:
Introduction to coding

1 hr • Module • 9 Units
★★★★★ 4.9 (796)

Advanced K-12 Educator School Leader Minecraft



Computational thinking and its
importance in education

41 min • Module • 6 Units
★★★★★ 4.9 (302)

Beginner K-12 Educator OneNote

Computational Thinking is a way of thinking about problems, similar to mathematical thinking or scientific thinking. But it is slightly different than those methods of thought. The problems being solved with computational thinking can leverage the power of technology, like software. This module is designed for all educators from all subject areas who would like to know more about computational thinking and how it can be applied within cross-curricular educational settings.

- Tabla Periódica



Tabla Periódica 2022 - Química

www.chemistrytech Educación ★★★★★ 4.6 (524)

PEGI 3

Contiene anuncios

Esta aplicación está disponible para todos tus dispositivos

Añadir a la lista de deseos

Instalar

- Real Calc

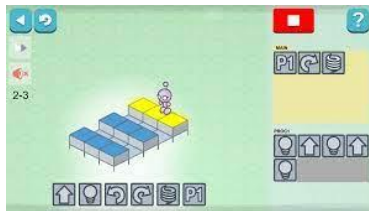


Smart Tales- STEM learning



iCircuit

- Light Bot

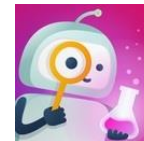
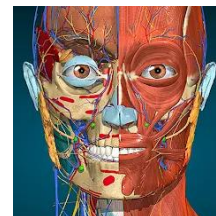


STEM werkz



Scratch App for iPhone and
Android and WP
by [shinkansen](#)

- Anatomy learning



K5 Science for kids



Características y criterios del modelo de evaluación de software educativo de Marqués (2004)

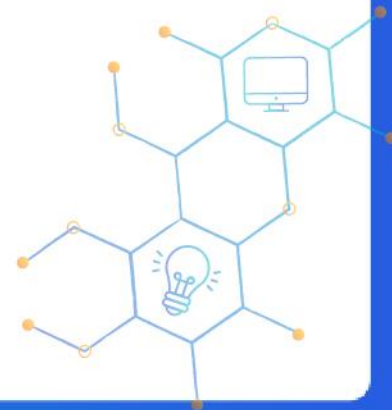
ASPECTOS	DIMENSIONES	ALGUNAS CARACTERÍSTICAS Y CRITERIOS DE CALIDAD
Generales	Objetivos didácticos Contenidos que tratan	<ul style="list-style-type: none"> • Explicitados en el programa • Hechos, conceptos, principios, procedimientos, actitudes. • Nivel educativo, edad, conocimientos previos. • Enseñanza dirigida, exploración guiada, otra. • Ejercitar habilidades, informar, motivar, evaluar.
	Destinatarios Estrategia didáctica Función	
Funcionales (utilidad)	Valores que potencia Facilidad de uso e instalación (entorno amigable) Versatilidad (adaptación a entornos de uso, estrategias didácticas, usuarios y contextos formativos)	<ul style="list-style-type: none"> • Los materiales deben resultar amigables, fáciles de usar y auto-explicativos. • Son programables, abiertos (modificación de datos) y posee un sistema de evaluación
Pedagógicos	Generales	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de contenido: conceptuales, procedimentales y actitudinales • La información es correcta y actualizada. • Los textos no tienen falta de ortografía. • Presentación y documentación. • Materiales cuyo contenido sea potencialmente significativo para los estudiantes, mantengan su curiosidad e interés. • Recursos de búsqueda y procesamiento de datos. • Recursos que utiliza (organizadores previos, gráficos, imágenes, preguntas, esquemas, mapas conceptuales). • Esfuerzo cognitivo que requieren sus actividades (análisis, síntesis, comparación, reflexión, expresión, planificación).
	Valores	<ul style="list-style-type: none"> • Favorece: el trabajo individual, de grupo cooperativo o competitivo • Desarrolla contenidos de educación basados en conocimientos previos, edad, niveles educativos • Rechaza la discriminación de sexo, clase social, raza, religión y creencias.
Técnicos y estéticos	Entorno audiovisual (Lenguaje – imagen – sonido – texto) Originalidad y uso de tecnología avanzada Navegación Contenidos (calidad, profundidad, organización)	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño claro y atractivo de las pantallas • Calidad técnica y estética en sus elementos • Utiliza medios convencionales, hipertexto, multimedia, hipermedia, realidad virtual. • El sistema de navegación es transparente y da el control al usuario empleando buenas metáforas. • Información correcta y actualizada.

Aspectos a considerar para escoger apps, plataformas y software



¿Cómo escoger la app que requiero?

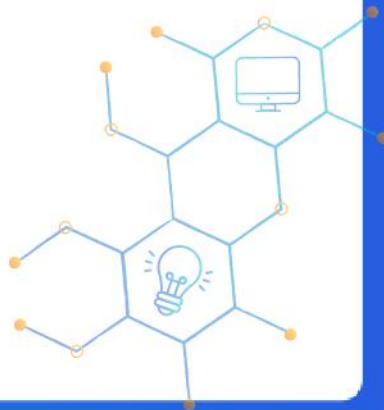
- Grupo de estudiantes: características
- Objetivos
- Secuencia metodológica
- Evaluar
- Compartir



Ejercicio

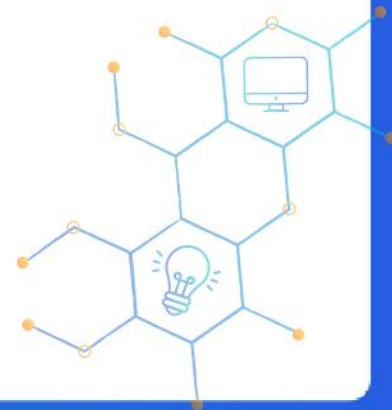
- De todas las apps que hemos visto hoy, seleccione una y llene la plantilla en:

<https://forms.gle/NDGpkyxrzrPqpdc9>



Conclusiones

- Diseño pedagógico
- Rol del profesor
- Intencionalidad pedagógica
- Contexto
- Evaluación





[This Photo](#) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA-NC](#)

