



Módulo 4: Aplicaciones y recursos digitales

Prof. Martha Sabogal



Agenda

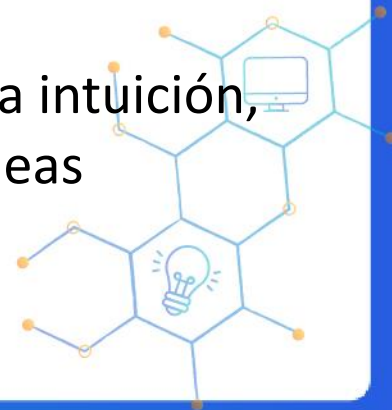
- El profesor como diseñador. El diseño, los recursos y las características necesarias en el proceso
- Micro proyecto realizado por el maestro en el que visibiliza la apropiación del módulo



Pensamiento de diseño aplicable a la educación



- Útil para la resolución de problemas o para abordar desafíos.
- Ofrece soluciones que responden a las necesidades reales educativas.
- Entiende el profesor como diseñador y busca que se aplique la forma de pensamiento y de trabajo de las personas especialistas en diseño, integrando enfoques de distintos campos y metodologías.
- Favorece y promueve la empatía, la intuición, la creatividad y la generación de ideas innovadoras.



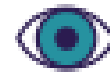
Atributos



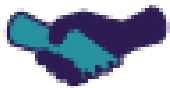
Centrado en el
alumnado



Desarrolla el pensamiento crítico
y empático



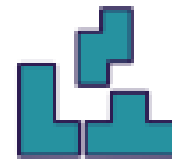
Se apoya en
elementos visuales



Colaborativo
e integrador



Combina momentos de divergencia,
convergencia y síntesis



Diversión integrada
en el aprendizaje





Empatizar. Siente y Observa

Antes de empezar

- Define un desafío y crea un plan de proyecto.
- ¡Siente e identifica cosas o aspectos sobre los que te gustaría actuar!

1

Define e interpreta

- Comparte lo que se ha investigado en código de historias.
- Encuentra los grandes temas, agrupando la información en temas o titulares.
- Convierte los problemas en oportunidades mediante preguntas generadoras de ideas.

2

Idea

- Da rienda suelta a tu imaginación y piensa en propuestas de soluciones viables y valiosas.
- Agrupar, seleccionar y discutir las ideas prometedoras

3

Prototipa y experimenta

- Experimenta y prototipa
- Construye prototipos
- Obtén retroalimentación: comparte los prototipos e identifica los aspectos que deben mejorarse.

4

Testea y evoluciona tu idea

- Haz seguimiento de los aprendizajes: define el éxito y documenta el progreso.
- Avanza.

DESIGN THINKING



El proceso de diseño

1. Descubrimiento

Identificar el contexto del problema

Investigar, informarse

Inspirarse

Obtener información de personas expertas y de usuarias.

2. Interpretación

Ordenar y condensar la información obtenida para darle sentido y transformarla en conocimiento significativo que nos permita encontrar los grandes temas, definir perspectivas y generar ideas.



El proceso de diseño

3. Ideación

Después se seleccionarán las ideas más prometedoras.

Finalmente habrá que refinar las ideas sometiéndolas a un chequeo de factibilidad.

4. Experimentación

Volver a la realidad.

Construir prototipos y hacer tangibles las ideas mediante diversos recursos: diagramas, relatos de historias, maquetas, juego de rol, etc..



5. Evolución

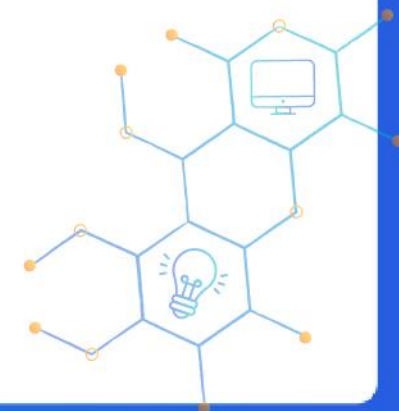
- Probar los prototipos, identificar fallos, carencias, mejoras significativas y evolucionar la idea hasta la solución que buscábamos.



Taller

Responda las siguientes preguntas:

1. ¿Qué necesidad-problema-oportunidad identifica en el tema elegido? (reiterarla - y dar ejemplo)
2. ¿Quiénes pueden o deberían estar interesados en el tema? (reiterarla - y dar ejemplo)
3. ¿A dónde van (conectan, encuentran, convergen confluyen, conversan) las personas interesadas en este tema?
4. Caracterice su destinatario



Ejemplo:

Valentina, es aspirante de Pregrado. Tiene 16 años.

Es estudiante de colegio, está interesada en estudiar varias carreras, unas muy distintas de las otras. Las que más le llaman la atención son las ingenierías. Odia maquillarse.

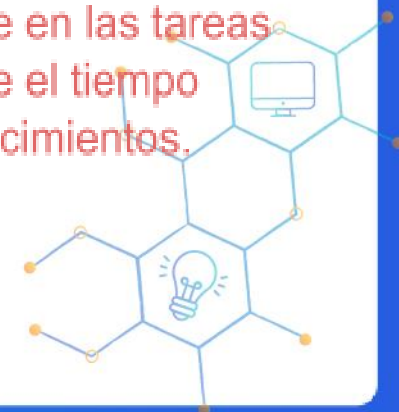
Limitantes: Vive con sus papás en Cedritos y depende económicamente de ellos.

Intereses: Le encanta el contacto constante con las redes sociales, sobre todo Instagram, Facebook y Youtube, también Snapchat y otras principalmente de imagen como Vsco. No suele usar Twitter. Escucha música en el celular, principalmente en cuentas gratuitas de servicios de streaming como Spotify. No ve televisión, utiliza plataformas como Netflix y Youtube para consumir contenido audiovisual. Lee de manera muy esporádica. No le gustan los textos largos,

prefiere los videos o las novelas gráficas. En su tiempo libre estudia un idioma (inglés, francés, alemán).

Necesidades: Internet permanente, casi como un servicio público. Transporte. Espacios de estudio agradables en su casa o en su Universidad para elegir. Orientación vocacional (necesita ayudas para tomar una decisión sobre su futuro).

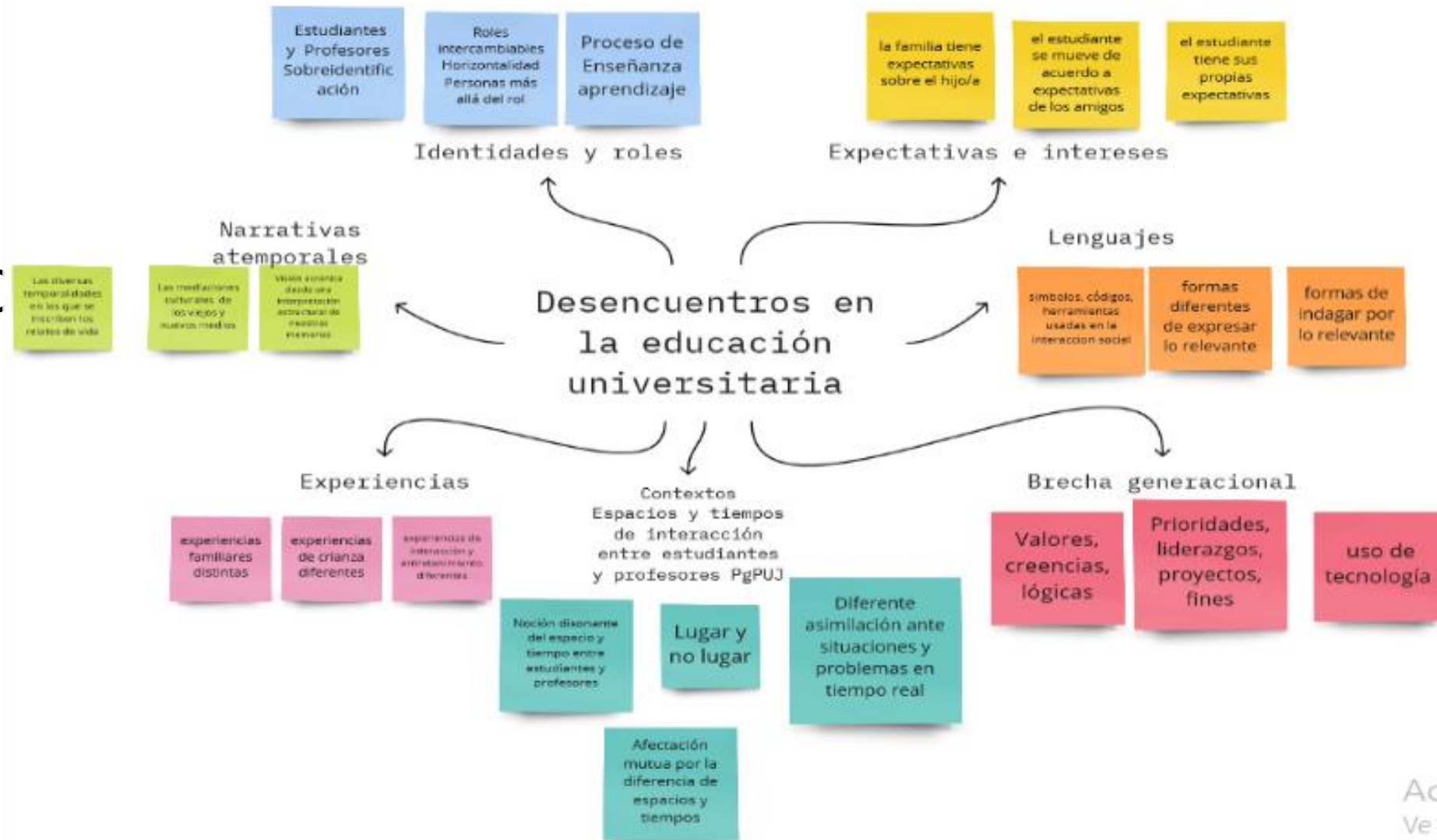
Tiene muchas expectativas de la vida universitaria por la rigidez que para ella representa la escuela. Su frase favorita es "**menos teoría y más experimentación**". Sabe que es importante conocer las bases teóricas, pero le gustaría que su análisis y discusión representara momentos más lúdicos dentro del aula, ojalá involucrando las tecnologías o las dinámicas del juego. No cree en las tareas o al menos, no de la manera clásica. Cree que el tiempo puede aprovecharse mejor para generar conocimientos.



5. Plantee el tema de la historia central y derivadas en un mapa usando alguna de las herramientas digitales o a mano en una hoja

MAPAS MENTALES / MAPAS DE NAVEGACIÓN	
Miro	Es una plataforma virtual, sencilla de usar y gratuita pensada para ayudar a colaborar con otros en cualquier momento y lugar.
Mindomo	Software de creación de mapas mentales en línea con diferentes formatos. Permite el trabajo colaborativo de manera simultánea.
Coggle	Produce documentos estructurados jerárquicamente, como un árbol ramificado. Cuenta con trabajo colaborativo en tiempo real.
Mindmeister	Aplicación de mapas mentales el cual permite visualizar, presentar y compartir pensamientos a través de la nube. Cuenta con diferentes modelos ya creados.
Cmaptools	Es un programa de computador, multiplataforma, que facilita la creación y gestión de mapas de conceptos.

Ejemplo MIRO



6. ¿Dónde encuentro a mi destinatario?

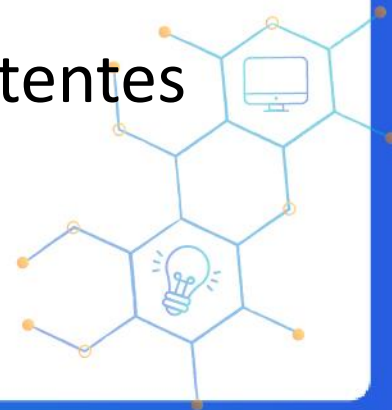
En la Universidad, el colegio, las calle, ... en redes sociales

7. ¿A qué dispositivos tiene acceso y qué plataformas usa?

Celular/computador/Tablet. Instagram, tiktok, youtube

8. ¿De qué forma puedo contar mi historia o transmitir mi mensaje de manera efectiva?

Qué tipo de contenidos se podrían crear o seleccionar de los existentes



¿Qué es exactamente un *storyboard*?

- Es, en resumen, un conjunto de viñetas. En ellas, se pueden representar de forma gráfica, aunque sencilla, distintos elementos.
- Muestra una línea temporal. Piense cuál es el inicio, el desarrollo y el desenlace. Incluso si la historia tiene saltos temporales, es el momento de apuntarlo todo. Es útil crear un listado de todo lo que va a pasar, para después ordenarlo.
- Cuáles son los momentos clave de la historia. Aquellos en los que se representa el mensaje que quiere transmitir.
- El *storyboard* sirve para mostrar visualmente una idea. No es el anuncio ni el vídeo final, por lo que el nivel de detalle no tiene por qué ser muy alto. En ocasiones, bastan unos bocetos para plasmar las ideas clave.



Podemos
crearlo
en...

Canva

Piktochart

[Storyboard That](#)

The Power of Storytelling in Education



Only 5 percent of the listeners
remembered a single data, while
63 percent
remembered the stories.

In a program at Stanford University, students were asked to give one-minute speeches that contained three statistics and one story.



Use these tips to
tell an effective,
memorable story.

source: [City Academy](#)



**Beginning, middle
and end**

Every great story has a
simple structure of a
beginning, a middle
and an end.



**Visualise
your story**

Try using striking and vivid
language; also explore
altering your pace and
tone of delivery.



**Every story
needs conflict**

A struggle or a moment of
tension to keep us interested
and wondering what is
going to happen next.



Show, don't tell

When describing things
about the characters or
events in your story try to
show them to your audience.



**Practice, Practice,
Practice!**

The more you practice
telling your story, the more
comfortable and confident
you'll feel.

Benefits of Education Storytelling

Storytelling in education can be a powerful teaching tool. There are many benefits to using storytelling in a classroom, including:



Engage students

Stories engage customers on a deeper,
personalized level. They can also help
students connect with a target.



Create a memory

The longer that a person thinks of a
concept, the more likely they
are to become a learner. Because stories
resonate with people, they are more likely
to create a memory.



**Trigger emotions
and feelings**

Triggering emotions helps knowledge to
connect with students. Emotions are
more likely to encourage action.



**Develop consistent
confidence**

Students become confident
that they emotionally connect with
knowledge. Because stories communicate ideas
in a way that they are used to
listening like tv series and soapoperas



**Persuade students
to take action**

The goal of most educational projects is
to get the student to
take action on her own learning process.



Gives advantage to students

Storytelling gives students
the opportunity remember stories for a long
term in a meaningful memory and learning.



source: [Canva](#)

Infographic by:

Martha L. Sabogal Modera. 2022

Recursos gráficos

BÚSQUEDA DE IMÁGENES Y VIDEO	
Pexeles	Proporciona imágenes y videos de alta calidad y gratuitas con licencia de Pexels. Cuenta con un banco de millones de fotos o videos de diversos temas.
Flickr	Permite almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías o videos. Tiene un alto número de usuarios los cuales se rigen por las normas de Flickr.
Pixabay	Cuenta con más de 1.8 millones de imágenes, videos, ilustraciones, vectores, entre otros. Las cuales están registradas en dominio público, lo que permite su uso libre y de descarga gratuita.
Unsplash	Sitio web internacional en el que están colocadas las fotografías de stock con licencia Unsplash. Cuenta con más de 207,000 fotógrafos colaboradores y genera más de 17 mil millones de impresiones fotográficas por mes en su creciente biblioteca de más de 2 millones de fotos.
Freepik	Es un banco de imágenes con productora propia que ofrece más de 10 millones de recursos gráficos. Entre el contenido visual producido y distribuido por la plataforma online se pueden encontrar fotografías, PSDs, ilustraciones y vectores.
FreelImage	Se lanzó como una alternativa a las costosas fotografías de archivo. La idea era crear un sitio donde las personas creativas pudieran intercambiar sus fotos para inspirarse o trabajar. El sitio se ha convertido en la comunidad masiva que ves hoy: hay más de 2 500 000 usuarios registrados y alrededor de 400 000 fotos en línea.

Desarrolle su prototipo

[Genial.ly](#)

Software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas. Dispone de plantillas y galerías de imagen. Permite insertar videos, audios, de diferentes plataformas externas.

[Marvel](#)

Es una herramienta de diseño digital colaborativa. Los diseños se realizan de manera interactiva, sin el uso de código

[Twine](#)

Es una herramienta digital que permite generar con mucha facilidad redes de textos interrelacionados. Por medio de un sistema muy simple de links, cualquier persona puede escribir una historia interactiva, colocando en su texto opciones que llevan a diferentes partes de la historia.



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



Micro proyecto

Con el prototipo desarrollado en Marvel la semana pasada con RENNIER, crear un recurso educativo (juego, trivia, etc) en genially, canva, thinglink, powtoon etc., compartan el [enlace](#) en un archivo en word que suben a la plataforma.

Fecha máxima de entrega del microproyecto: **9 de noviembre**

