



# Catálogo para la exploración de Recursos Tecnológicos

# Indicaciones:

El siguiente catálogo tiene como propósito fundamental orientar la exploración de recursos tecnológicos, para enriquecer y acompañar los procesos de planificación pedagógica, con la incorporación de herramientas tecnológicas que contribuyan al desarrollo de habilidades de pensamiento en el estudiantado y con el cumplimiento de los contenidos curriculares.

En el catálogo podrá visualizar diferentes herramientas tecnológicas con las cuales cuenta su equipo. La información será presentada de la siguiente forma:



**Actividades de inicio**



**Actividades de desarrollo**



**Actividades de cierre**



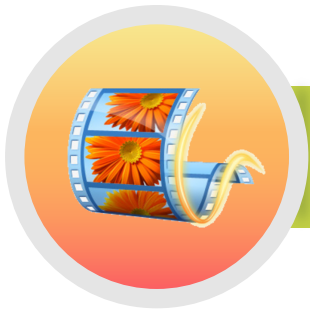
**Rol estudiante**



**Rol docente**

En este catálogo encontrará protocolos para la exploración de recursos tales como:

Movie Maker	4
Fotos Narradas	5
Power Point	6
Play Comic	7
Audacity	8
Skype	9
Cámara Web	10
Cmap Tools	11
Apps	12
Búsqueda en línea	13



# Movie Maker

## Posibles usos pedagógicos de la herramienta

### ► ¿Cuáles son las principales características de la herramienta?

- \* Software de edición y creación de video.
- \* Importa audio, video o imágenes fijas existentes con esta aplicación para utilizarlos en los videos.
- \* Alfabetiza en el lenguaje de los medios de comunicación.



#### Actividades de inicio:

Permite que el estudiante por medio de narraciones detalle sus ideas previas en relación a la temática curricular.



#### Actividades de desarrollo:

Permite monitorear el proceso de indagación, por medio de videos en los que se muestre la evidencia de aprendizaje del estudiante.



#### Actividades de cierre:

El estudiantado puede socializar lo aprendido en clase, desarrollando habilidades relacionadas al lenguaje audiovisual.



#### Rol Estudiante:

Productor de videos que reflejen sus aprendizajes, utilizando elementos audiovisuales y distintos recursos comunicativos.

#### Rol Docente:

Mediador de indicaciones claras en cuanto al uso y lo que se espera que produzca el estudiantado con el video.





# FOTOS NARRADAS

Posibles usos pedagógicos de la herramienta

## ► ¿Cuáles son las principales características de la herramienta?

- \* Aplicable para el abordaje de temas curriculares.
- \* Ofrece herramientas para recortar y editar imágenes, aplicar efectos de transición, dar movimiento a objetos, grabación de voz, agregar música y sonido



### Actividades de inicio:

Permite que el estudiante por medio de narraciones detalle sus ideas previas en relación a la temática curricular.



### Actividades de desarrollo:

Los estudiantes registran sus experiencias de aprendizaje por medio de fotografías que luego editan agregando audio sobre las etapas por las que han pasado



### Actividades de cierre:

Fotos narradas como evidencia del análisis que realizan los estudiantes de los temas curriculares. Comprimen archivos y comparten con otros.

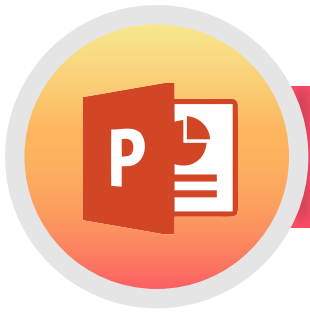
### Rol Estudiante:

Productor de historias narradas en las cuales evidencie sus aprendizajes, creatividad y capacidad para relacionar temas vistos en clase con imágenes concretas.

### Rol Docente:

Mediador de indicaciones sobre el uso. Promotor de secuencias de aprendizaje en el que se vinculen las imágenes y el lenguaje en la experiencia de aprendizaje.





# POWERPOINT

## Posibles usos pedagógicos de la herramienta

### ► ¿Cuáles son las principales características de la herramienta?

- \* Integra varios medios para la presentación y representación de la información.
- \* Crea diapositivas y se puede hacer video
- \* Herramienta colaborativa.



#### Actividades de inicio:

Representación y presentación de la información (ejes temáticos) por parte del docente.  
Estudiantes recrean primeros pasos de la indagación.



#### Actividades de desarrollo:

Creación de diapositivas, permite la confrontación de la información.  
Los estudiantes pueden realizar comparaciones, inferencias, sintetizando la información aprendida.



#### Actividades de cierre:

Solicitar que integren distintos recursos multimediales en la PPT, como imagen, texto, sonido y montaje de video.

#### Rol Estudiante:

Protagonista en el proceso de construcción de la PPT o video con la PPT. Articula conocimiento tecnológico básico con otras áreas como ciencias.

#### Rol Docente:

Brindar indicaciones en cuanto al ordenamiento visual de las diapositivas, propiciar la integración de recursos multimediales (audio, video, imagen).



PLAYCOMIC

# PLAYCOMIC

## Posibles usos pedagógicos de la herramienta

### ► ¿Cuáles son las principales características de la herramienta?

- \* Herramienta divertida, ágil y versátil.
- \* Facilita la organización de ideas por medio de historietas.
- \* Se dibujan o reconstruyen las historietas.
- \* Fomenta en estudiantes la comunicación escrita, articulando la estrategia piensa en arte.
- \* Se puede trabajar "online" y "offline" con versión portable



#### Actividades de inicio:

Utilizarla como gancho para presentar de manera atractiva, cómica, el abordaje de un tema



#### Actividades de desarrollo:

Elabora historietas sobre los hallazgos obtenidos durante la búsqueda de respuestas a la pregunta de indagación



#### Actividades de cierre:

Desarrollar habilidades de comunicación escrita que permitan explicar, de manera divertida, los aprendizajes construidos



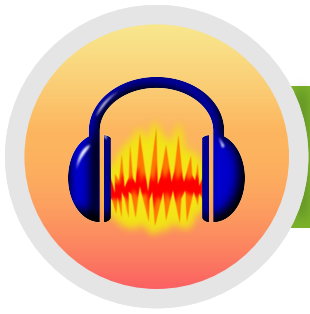
#### Rol Estudiante:

Comunicador de manera creativa a través de la creación de historietas que evidencian sus aprendizajes.

#### Rol Docente:

Adaptar historietas como materiales didácticos. Incentivar la creatividad y habilidades de comunicación escrita de manera artística. Aprovecha la estrategia piensa en arte.





# AUDACITY

## Posibles usos pedagógicos de la herramienta

### ► ¿Cuáles son las principales características de la herramienta?

- \* Graba audio en vivo.
- \* Digitaliza grabaciones en otros formatos.
- \* Importa archivos de audio para editarlos.
- \* Exporta las grabaciones en diferentes formatos.



#### **Actividades de inicio:**

Estudiantes graban sus ideas iniciales sobre temáticas, las escucha en distintos procesos del desarrollo de la clase, para confrontar lo que crecía con lo aprendido.



#### **Actividades de desarrollo:**

El estudiante crea audios para profundizar en temáticas determinadas. Edita sus audios agregando grabaciones, música.



#### **Actividades de cierre:**

Exporta sus audios en formatos accesibles, los cuelga en la web, haciendo de estos podcast.



#### **Rol Estudiante:**

Creador de sus propios audios, para sistematizar los aprendizajes. Edita audios para una mayor interacción con la herramienta.

#### **Rol Docente:**

Creador de audios de repaso de información. Mediador en el proceso de uso de la herramienta. Recopilador de audios alusivos a temáticas específicas.







# SKYPE

## Posibles usos pedagógicos de la herramienta

### ► ¿Cuáles son las principales características de la herramienta?

- \* Permite la comunicación por medio de texto, voz y video.
- \* Facilita la interacción sincrónica entre dos o más personas.
- \* Permite el compartir pantalla, archivos, e imágenes en línea.



#### Actividades de inicio:

Estudiantes intercambian ideas iniciales o cuestionamientos sobre ciertas temáticas con expertos de otros lugares o estudiantes de otros centros educativos.



#### Actividades de desarrollo:

Estudiantes desarrollan actividades de trabajo en equipo a distancia, intercambian ideas y comparten archivos.



#### Actividades de cierre:

Permite hacer discusiones de cierre de temáticas con estudiantes de otros centros educativos, por medio de video conferencias



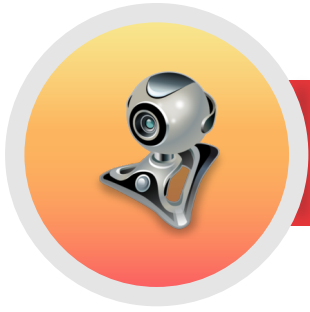
#### Rol Estudiante:

Comunicador de sus ideas y pensamientos con otros estudiantes y docentes, en contextos educativos fuera del aula.

#### Rol Docente:

Facilitador del intercambio de aprendizajes en otros contextos educativos, nacionales e internacionales.





# CÁMARA WEB

Posibles usos pedagógicos de la herramienta

## ► ¿Cuáles son las principales características de la herramienta?

- \* Permite capturar imagen en video, con audio y hacer fotografías.
- \* Grabación directa de actividades.



### Actividades de inicio:

Se graban videos, sobre dramatizaciones que realicen los estudiantes sobre lo que creen inicialmente sobre un tema.



### Actividades de desarrollo:

Se graban videos o se toman fotografías para hacer secuencia de imágenes que evidencien procesos.



### Actividades de cierre:

La cámara web permite la grabación de videos en los que se evidencie la síntesis de información.



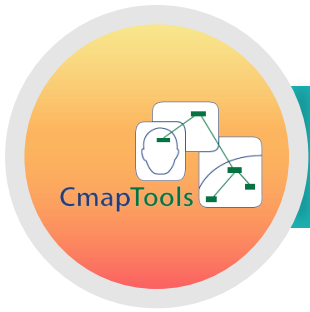
### Rol Estudiante:

Estudiante que recopila por medio de fotografías o video su proceso de aprendizaje.

### Rol Docente:

Facilitador del proceso de recolección de evidencias de aprendizaje en los y las estudiantes. Documenta, registra y sistematiza las lecciones.





# CMAP TOOLS

## Posibles usos pedagógicos de la herramienta

### ► ¿Cuáles son las principales características de la herramienta?

- \* Permite hacer mapas conceptuales, mapas mentales, diagramas de flujo, diagramas de causa y efecto.
- \* Permite el ordenamiento de los conceptos agregando imágenes y comentarios de texto.



#### **Actividades de inicio:**

Recopilación de ideas previas, por medio de conceptos concretos utilizando imágenes.



#### **Actividades de desarrollo:**

Para la confrontación de conceptos iniciales, con los nuevos aprendizajes.  
Elaboración de diagramas de flujo en los que se evidencie los principales conceptos.



#### **Actividades de cierre:**

Permite la organización de todo lo aprendido de una forma lógica deductiva (de lo general a lo particular).

#### **Rol Estudiante:**

Constructor de sus propias redes mentales, organizando la información en una secuencia lógica de lo general a lo particular o estableciendo comparaciones y confrontaciones

#### **Rol Docente:**

Mediador en el uso de la herramienta y la elaboración de mapas mentales u otro formato. También le permite representar la información de manera más estructurada.





# APPS CELULAR

Posibles usos pedagógicos de la herramienta

## ► ¿Cuáles son las principales características de la herramienta?

- \* Son multimedia interactiva táctil
- \* Se manipula con los dedos.
- \* Permite comprender conceptos abstractos por medio de simulación de la realidad.
- \* Pueden ser portables en los celulares inteligentes.



### Actividades de inicio:

Manipular simulaciones para despertar interés en el contenido a aprender. Contribuir a focalizar el tema a estudiar.



### Actividades de desarrollo:

Manipular simulaciones para buscar respuesta a la pregunta de indagación.



### Actividades de cierre:

Permite diseñar formas de representación multimedia de los aprendizajes: integrar texto, sonido, imagen y animación.



### Rol Estudiante:

Explora para encontrar insumos que le permitan construir y representar su conocimiento.

### Rol Docente:

Aprovechar el celular como recursos para promover aprendizajes, dentro y fuera del aula.





# BÚSQUEDA DE RECURSOS

¿Cómo buscar recursos tecnológicos en línea?

Navegadores: Google Chrome, Mozilla, Internet explorer

1

Seleccione y defina bien su tema de búsqueda.

Ejemplo:  
Herramientas tecnológicas para el aprendizaje de las ciencias en primaria.

2

Formule su combinación de palabras clave para utilizar en los motores de búsqueda para Internet  
(Google, Exalead, entre otros)

3

Realice varias búsquedas, usando diferentes combinaciones posibles de las palabras clave, hasta dar con la combinación que mejores resultados arroje de acuerdo con sus objetivos.

4

Almacene los resultados de la exploración en un documento word o excel y empiece a organizar su colección de recursos.

5

Realice la evaluación de los recursos o herramientas obtenidas

¿Cuáles son las principales preguntas que debo hacerle a la herramienta seleccionada?

- \* ¿La herramienta de apoyo fue creada para prácticas educativas de interés?
- \* ¿Cuenta con actividades para reforzar contenidos?
- \* ¿Es visualmente atractiva?
- \* ¿La herramienta es funcional para el abordaje de contenidos?

Recuerde utilizar operadores booleanos, tales como: **Tipo de operador**

**Operador**

**Función**

Combinación

+

Unión

Reunión

O

Uno u otro termino

Exclusión

-

Un concepto y la exclusión del otro

Exactitud

“”

Buscar la frase exacta

# PRONIE-MEP-FOD