



Visítanos en:
<https://journal.poligran.edu.co/index.php/poliantea>



designed by freepik.com

<https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/diseño>-Vector de Diseño creado por freepik - www.freepik.es

Recepción: 01.2019
Aceptación: 03.2019

Cómo incluir propuestas TIC en el aula

How to include ICT proposals in the classroom

Natalia Agudelo Escobar

Yenny Milena Peña Casallas

María Sofía Herrera Avella

Pamela Alexandra Morales Gallego

Yalid Angélica López Riaño

Institución Universitaria
Politécnico Grancolombiano

Licenciatura en Ciencias Sociales

Resumen

Este artículo propone cinco ideas para dinamizar la enseñanza de diferentes asignaturas en la educación formal en primaria, mediante el uso de las herramientas TIC (Tecnologías de Información y Comunicación): Explee, StoryJumper, Powtoon, combinado con Edpuzzle y Hangman Word, así como Sutori y Quizlet.

Palabras clave:

TIC, Explee, StoryJumper, Powtoon, Edpuzzle, Sutori y Quizlet

Abstract

This article proposes five ideas to stimulate the teaching of different subjects in formal education in primary school, through the use of information and communication (ICT) tools: Explee, StoryJumper, Powtoon combined with Edpuzzle and Hangman Word, as well as Sutori and Quizlet.

Keywords:

ICT, Explee, StoryJumper, Powtoon, Edpuzzle, Sutori y Quizlet.



INTRODUCCIÓN

Latorre (2003) establece que el maestro de hoy se enfrenta a grandes desafíos, la sociedad es dinámica y se encuentra dentro de un mundo cambiante. Por tanto, es imperativo que los maestros se preparen desde una perspectiva de formación constante. Así, este artículo contiene ideas para dinamizar la planeación curricular de diferentes asignaturas de educación formal de tipo *B-learning* en estudiantes de primaria con capacidad visual normal y con habilidades lectoescritoras desarrolladas. Todo lo anterior con el fin de mejorar las competencias de los estudiantes en diferentes asignaturas, tales como Ciencias naturales, haciendo uso de un video explicativo de los reinos de la naturaleza, y de Inglés, evaluando el vocabulario de la familia por medio de Edpuzzle.

En Matemáticas, usando una historia infantil ilustrada que presenta las figuras geométricas de una manera divertida; de Ciencias sociales, valiéndose de una línea de tiempo interactiva diseñada en Sutori, y de Biología, interactuando con Quizlet para reconocer los cinco sentidos del ser humano. Todo esto con el fin de transmitir conocimiento de una manera didáctica que genere motivación y aprendizaje significativo en los estudiantes.

Por último, se explica brevemente la utilidad de las herramientas utilizadas, intentando resaltar el papel que estas aplicaciones juegan en el rol del educador y los educandos, ya que crean un ambiente que facilita el aprendizaje mediante animaciones, experiencias visuales e interactivas, sonidos, juegos, historias ilustradas y síntesis de contenidos, de manera moderna y cercana a la realidad y gustos de los estudiantes actuales.

Tabla 1: Propuesta ‘Conociendo los seres vivos, los fabulosos reinos de la naturaleza’.

Área académica	Biología
Explicación de la actividad	La actividad consiste en la proyección y reproducción de un video diseñado para la clase de biología en la herramienta Explee, que permitirá a los

	estudiantes aprender a clasificar por medio de descripciones e imágenes cada uno de los reinos de la naturaleza.
Propósito de la actividad	Identificar y clasificar los seres vivos de la naturaleza.
Tema de estudio	Reinos de la naturaleza: reino animal, vegetal, mónera, fungí y protista.
Herramienta Web 2.0	Explee https://explee.com/
Link de la actividad publicada	https://explee.com/video/7lwbo https://www.youtube.com/watch?v=UngmGGTlh_E&feature=youtu.be
Utilidad de la herramienta	Explee es una herramienta que permite crear y hacer presentaciones animadas, tiene estilo de pizarra, con variedad de animaciones que permiten transmitir ideas, ayuda a una explicación más dinámica y despierta el interés de quien lo ve, también facilita visualmente a los que ven el video a tener una fácil comprensión de la información y retención de lo observado.

Tabla 2: Propuesta ‘My family tree, learning the family members’.

Área académica	Inglés
Explicación de la actividad	La actividad inicia con un juego de ahorcado en la aplicación Hangman Words, donde se cargó el vocabulario que se aprenderá durante la clase. La segunda etapa consiste en la reproducción de un video diseñado especialmente para la clase en la herramienta Powtoon, y que por medio del uso de imágenes va mostrando a los alumnos quién es cada personaje, la escritura de cada palabra y su pronunciación. Al final del video, se ha diseñado un espacio de práctica que gracias a la herramienta

	Edpuzzle, permite integrar preguntas. Es decir, Edpuzzle pausará el video en mención y mostrará una pregunta abierta o de selección múltiple; el alumno deberá elegir la opción que haga juego con la imagen del video o escribir la palabra según el caso. Una vez el alumno responda podrá pasar a la siguiente y así sucesivamente hasta terminar el video.
Propósito de la actividad	Aprender la escritura y pronunciación del vocabulario de familia inmediata en inglés.
Tema de estudio	El individuo y la sociedad: estructura familiar.
Herramienta Web 2.0	Edpuzzle https://edpuzzle.com/ Hangman Words https://www.hangmanwords.com/ Powtoon https://www.powtoon.com/home/?
Link de la actividad publicada	Edpuzzle https://edpuzzle.com/assignments/5b1e492ac6421e406e6915d9/watch Hangman Words https://www.hangmanwords.com/play/custom-ZmFtaWx5JTBBZmFoaGVyJTBBbW9oaGVyJTBBcGFyZW50cyUwQWdyYW5kbW9oaGVyJTBBZ3JhbmRmYXRoZXIIMEFncmFuZHBhcmVudHMIMEFzaXNoZXIIMEFicm9oaGVyJTBBc2libGluZ3M= Powtoon: debido a que el video se usaría en Edpuzzle, este fue cargado directamente en esta aplicación para la creación de la clase.
Utilidad de la herramienta	Edpuzzle es una aplicación que permite usar videos, ya sea de internet o de propia autoría, para añadir comentarios y preguntas abiertas o de selección múltiple, relacionadas con el mismo. La aplicación

cuenta con dos tipos de usuario, para profesores y alumnos. La primera permite diseñar y compartir las clases o el material según las necesidades, y la segunda habilita al usuario para resolver las actividades propuestas por el primer perfil.

La herramienta, permite hacer seguimiento al desempeño de cada alumno en cada actividad cargada en la aplicación, ya que muestra el porcentaje de video visto por el alumno y porcentaje de respuestas correctas, dando así la posibilidad de identificar qué aspectos necesitan mayor atención y refuerzo.

Por su parte, Hangman Words es una herramienta simple que permite jugar en línea el conocido juego de ahorcado con vocabulario previamente cargado, o simplemente ingresar un listado de palabras personalizadas para practicar un vocabulario determinado.

Finalmente, Powtoon es una aplicación que permite crear videos animados, cuenta con una variedad de dibujos y objetos que permiten transmitir información de una forma creativa y dinámica. La aplicación tiene animaciones gratis y una versión paga que permite acceder a más dibujos y sonidos, así como videos más largos.

Powtoon permite exportar videos de forma gratuita únicamente de forma pública; si se accede a la versión paga se tendrán más opciones en cuanto a la privacidad del video.



Tabla 3:

Propuesta ‘Un viaje por el espacio, reconociendo las figuras geométricas’.

Área académica	Geometría
Explicación de la actividad	Se usa la herramienta Storyjumper para presentar las diferentes figuras geométricas de una forma divertida, por medio de una historia infantil ilustrada; posteriormente se realizarán diferentes actividades que se encuentran en la herramienta al final de la historia, para aplicar los conocimientos vistos en clase con el objetivo de que los puedan observar, reconocer y nombrar respondiendo las diferentes preguntas y expresando por medio de dibujos su aprendizaje.
Propósito de la actividad	Reconocer las diferentes figuras geométricas.
Tema de estudio	Figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo
Herramienta Web 2.0	StoryJumper https://www.storyjumper.com/
Link de la actividad publicada	https://www.storyjumper.com/book/index/56878235/5b232c137f677
Utilidad de la herramienta	Storyjumper es una herramienta sencilla para crear y diseñar cuentos o libros infantiles de manera gratuita; la herramienta permite hacer uso de imágenes pre-diseñadas, así como cargar dibujos personalizados. Esta aplicación tiene la opción de añadir sonido a las historias para hacer más emocionante la narración de las mismas y permitir su uso a quienes aún no saben leer.

La herramienta Storyjumper le permitirá al estudiante interiorizar los conocimientos y reconocerlos, para así crear una experiencia enriquecedora.

Por último, Storyjumper, ofrece varias formas de publicación: en primer lugar está la opción de compartir en redes que es 100% gratuita; en segundo lugar ofrece la posibilidad de descargar la historia en formato digital o de audiolibro por 3,65 dólares o comprar una copia impresa desde 14,70 dólares.

Tabla 4:

Propuesta ‘¿Cómo percibimos el mundo? Identificando los cinco sentidos’.

Área académica	Biología
Explicación de la actividad	Se hace uso de <i>flashcards</i> usando la herramienta Quizlet, que permite ver y escuchar cada una de las partes y funciones de los sentidos. Posteriormente se realizan diferentes actividades de lectura, escritura y audición, con el objetivo de intensificar los conocimientos y preparar a los estudiantes para la evaluación que está incluida dentro de la herramienta.
Propósito de la actividad	Aprender y relacionar los conocimientos sobre los sentidos en el ser humano.
Tema de estudio	Los cinco sentidos del ser humano: olfato, gusto, tacto, audición y visión.
Herramienta Web 2.0	Quizlet - https://quizlet.com
Link de la actividad publicada	https://quizlet.com/_4zooio
Utilidad de la herramienta	Quizlet es una herramienta sencilla que por medio de fichas educativas y juegos, permite que el estudiante se entrene y se evalúe en la comprensión de diversos conceptos.

La herramienta Quizlet le permitirá al alumno interiorizar los conocimientos y manejar el contenido del mismo, para así crear una experiencia que enriquezca su conocimiento.

El profesor puede crear una variedad de tarjetas de memoria en diferentes temas institucionales, que aportarán al estudiante una manera más creativa e ingeniosa de desarrollar nuevos conocimientos.

Finalmente, la aplicación Sutori cuenta con un apartado de comentarios, donde los alumnos podrán ingresar sus opiniones con respecto a un tema o incluso añadir información.

Tabla 5: Propuesta ‘Del pasado al presente: evolución de los medios de transporte’.

Área académica	Ciencias Sociales
Explicación de la actividad	Por medio de la herramienta Sutori, los alumnos pueden explorar en una línea de tiempo interactiva la evolución de los medios de transporte.
Propósito de la actividad	Comprender la importancia y el uso de los medios de transporte a través de los años y surgimiento en la sociedad.
Tema de estudio	Los medios de transporte: evolución de los medios de transporte.
Herramienta Web 2.0	Sutori - https://www.sutori.com
Link de la actividad publicada	https://www.sutori.com/story/eolucion-de-los-medios-de-transporte-24ea
Utilidad de la herramienta	Sutori es una herramienta que cuenta con una versión gratuita y otra paga, que permite crear líneas de tiempo. La herramienta integra texto, imágenes, audio, preguntas de selección múltiple y de emparejado, así como la opción de publicar una sección de ‘sabías que’, para incluir hechos interesantes o divertidos del tema trabajado.
	Por si fuera poco, la herramienta tiene la opción de vincular enlaces a Youtube, Facebook, Kahoot, Googlemaps, Edpuzzle, entre otros, a fin de hacer aún más interactiva la experiencia.

Conclusiones

Por medio de la planeación de estas cinco propuestas se concluye que, en la actualidad, las tecnologías de la información y la comunicación favorecen el aprendizaje a partir de su uso, al ser intuitivas y amigables. Así mismo, es posible encontrar un amplio abanico de actividades ya planeadas para adaptar a las clases, según las necesidades, el contexto de los estudiantes y las instituciones educativas.

De otro lado, las ventajas que se encuentran en las herramientas TIC para los docentes en formación tienen que ver con que, en primera medida, permiten exponer las ideas de temas específicos logrando compartir información de una manera didáctica e interactiva, que es cercana a los gustos de los estudiantes con acceso a dispositivos electrónicos, pues brindan la posibilidad de no ser repetitivos a la hora de usarlas. Así pues, la razón principal por la cual se planteó trabajar con las herramientas de la web 2.0 Explee, StoryJumper, Powtoon, Edpuzzle, Sutori y Quizlet, es innovar en el medio para motivar procesos de enseñanza-aprendizaje.

De esta manera, el uso de Story Jumper puede desencadenar en la mejora de competencias lectoras en los niños que ya han iniciado su proceso lector y se encuentran en la etapa “yo empiezo a leer con otros”, que propone Reyes (2003, p.1), pues cuando el niño está acompañado en este proceso, tendrá la oportunidad de mejorar su capacidad para “interpretar, comprender, comparar y descubrir” (Reyes, 2003, p.1), así como mejorar su capacidad de entonar y pausar según las emociones que se reflejan en el texto, a la par que amplía conocimientos en un tema específico.

En cuanto a Edpuzzle, las oportunidades no solo se centran en el alumno, puesto que esta herramienta ofrece al maestro la posibilidad de descargar los resultados y analizar las estadísticas de los temas que presentan mayor dificultad y los alumnos que requieren mayor apoyo para generar



estrategias que aseguren un aprendizaje significativo.

Con relación a Sutori, sus beneficios radican en la oportunidad de presentar líneas de tiempo interactivas que no se limitan a presentar fechas, sino que ofrece la posibilidad de integrar imágenes, videos y preguntas a manera de foro para que los estudiantes puedan discutir sobre temas específicos, a la vez que el instructor puede hacer seguimiento sobre las interacciones y aportes de cada uno de los estudiantes.

Por último, Explee y Powtoon permiten al profesor crear de forma animada presentaciones, logrando transmitir ideas claras y despertando el interés del estudiante para facilitar la comprensión de diferentes temas por medio de lo observado.

Referencias

- Amanta Inc., [[English Singing](#)], (2016). Kids vocabulary - Family - family members & tree - Learn English educational video for kids [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=FHaObkHEkHQ>.
- Bermúdez, J. (2016). *StoryJumper: crea cuentos o libros infantiles en pocos pasos*. Recuperado de: <https://www.softandapps.info/2016/05/12/storyjumper-crea-cuentos-libros-infantiles-pocos-pasos/>
- Espeso, P. (2017). *EDPuzzle, la herramienta que quiere revolucionar el mundo del vídeo en educación*. Educación 3.0. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/edpuzzle-la-herramienta-quiere-revolucionar-mundo-del-video-educacion/33867.html>
- Gagnete, A., Imhof, A., Marini, M., Zabala, J., Tomas, P., Ravera, L., & Ojea, N. (2006). *Biología para el ingreso*. Santafé, Argentina: Ediciones UNL. Recuperado de: <https://books.google.com.co/books?id=yjWjFpfPmkMC&pg>
- Latorre, B. (2003). *La Investigación - Acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona, España: Graó.
- La máquina del tiempo. (2011). *La historia de los transportes*. Recuperado de: <https://lahistoriadelostransportes.blogspot.com/>
- Lunacreciente Record Co., [Lunacreciente]. (2013). *Canciones Infantiles – Canción de las Figuras – Formas y Figuras para Niños – Aprender Cantando kids* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=nthv8Lbujec>
- Matthews, M. [MorganLikesMusic]. (2013). *Happy Acoustic Instrumental Beat - Something New* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=R1Ns3E74NPA>.
- Oliver, T. (2015) Explee. Sitio web: <http://blog.explee.com/tagged/explee>
- Ruesgas, S. (2018). *Figuras geométricas planas*. Smartick. Sitio web: <https://www.smartick.es/blog/matematica/s/geometria/figuras-geometricas-planas/>
- Rao, A. (2012). *10 Educational Technology Quotes*. Teachbytes. Sitio web: <http://teachbytes.com/2012/03/01/10-educational-technology-quotes/>
- Reyes, Y. (2003). *El lugar de la literatura en la vida de un lector*. Fundación Espantapájaros. Recuperado de: <https://espantapajaros.com/2014/08/el-lugar-de-la-literatura-en-la-vida-de-un-lector/>
- Universia Costa Rica. (2017). *Tipos de investigación: descriptiva, exploratoria y explicativa*. Recuperado de: <http://noticias.universia.cr/educacion/noticia/2017/09/04/1155475/tipos-investigacion-descriptiva-exploratoria-explicativa.html>
- Videos Educativos., [Videos Educativos], (2016). *Cuentos Caperucita Roja y Las Figuras Geométricas* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=omrdBuqzz7E>