Más allá de *Padlet*

Eva García Martín
Ariane Sande Piñeiro

LMU LUDWIG-MAXIMILIANS-UNIVERSITÄT MÜNCHEN

Congreso GFM Núremberg
Sábado, 15 de octubre de 2022

Estructura del taller

1. Objetivos
2. Breve marco teórico
3. Criterios de selección de las herramientas
4. Presentación de las herramientas
5. Reflexión y creación

Objetivos

1

Dentro de un breve marco teórico, presentaremos **seis herramientas digitales** para el aula

2

Os mostraremos cómo funciona cada herramienta con ejemplos concretos y compartiremos nuestra **experiencia personal**

3

Después de presentar cada herramienta, os propondremos una **pequeña reflexión** en pequeños grupos

4

Finalmente, **creareis una actividad que podáis llevar a vuestra próxima clase** con una de las herramientas que hemos presentado

Marco teórico:

¿**Por qué** usar herramientas digitales en el aula?

1. Porque estamos delante de nativos digitales

“Nuestros alumnos han cambiado radicalmente. Los estudiantes de hoy ya no son las personas para las que nuestro sistema educativo fue diseñado”

(Prensky, 2001, p.1)

2. Por sus beneficios para el estudiantado

(Aquae Fundación, 2021):

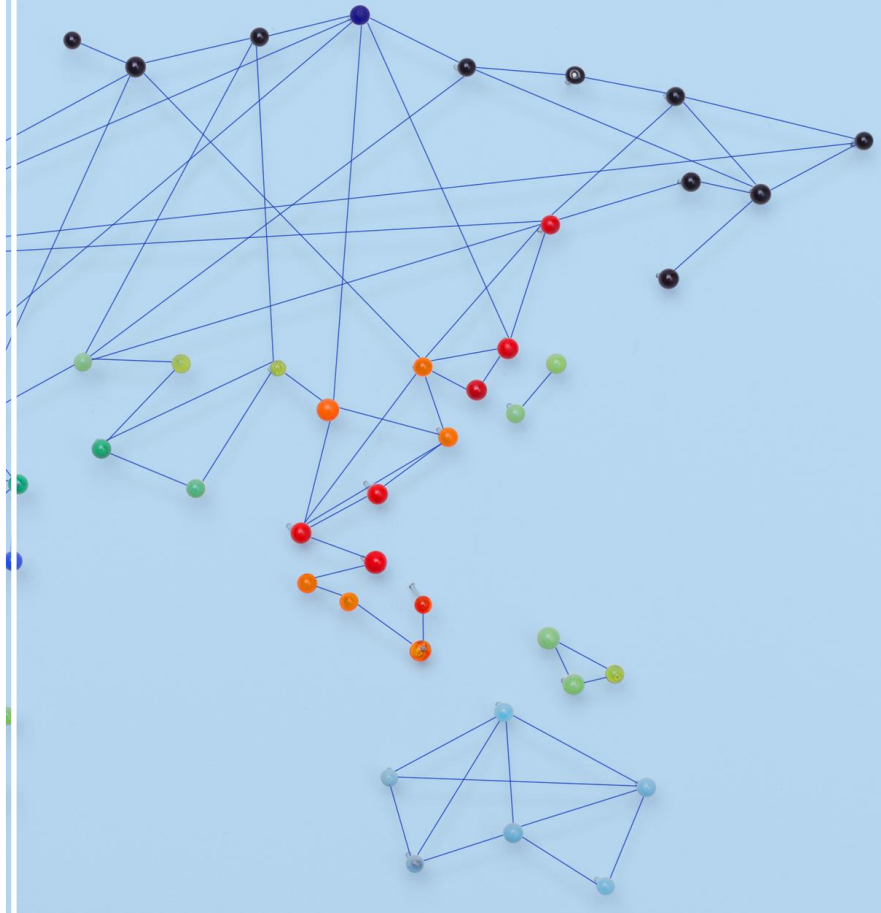
Facilitan la comprensión de los contenidos, consiguiendo un aprendizaje más significativo
Su uso es motivador y nos permite mantener la atención del estudiante
Ayudan a aumentar la autonomía del estudiante
Fomentan la participación y el trabajo y el aprendizaje colaborativos
Promueven el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación
Se flexibiliza la enseñanza
La comunicación entre aquellos involucrados en el proceso educativo es más rápida
La continua evolución de las TIC

3. Para facilitar la incorporación del alumnado a nuestro mundo globalizado

El uso de las TIC promueve la alfabetización digital y audiovisual

Se adquieren competencias digitales y audiovisuales que son necesarias para el futuro profesional de nuestros alumnos

(Aquae Fundación, 2021)



No debemos olvidar…

La introducción de herramientas digitales debe tener un **claro propósito pedagógico**

Las herramientas digitales **no deben sustituir a la figura del docente**; ambos juegan un papel importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Criterios de selección de las herramientas

Valor añadido: evaluación formativa, motivación, aprendizaje colaborativo, etc.

Aceptación por parte del alumnado: aprendizaje con emoción

Relación tiempo invertido – provecho obtenido

Fácil integración en las diversas plataformas educativas (*Mebis, Moodle, Ilias, Google Classroom, Microsoft Teams, Canvas,* etc.)

En la mayoría de los casos, no se requiere una inscripción por parte de los alumnos (*Datenschutz*)

Presentación de las herramientas

Nuestra selección de herramientas:

AnswerGarden

EdPuzzle

Jamboard

Genial.ly

Educaplay

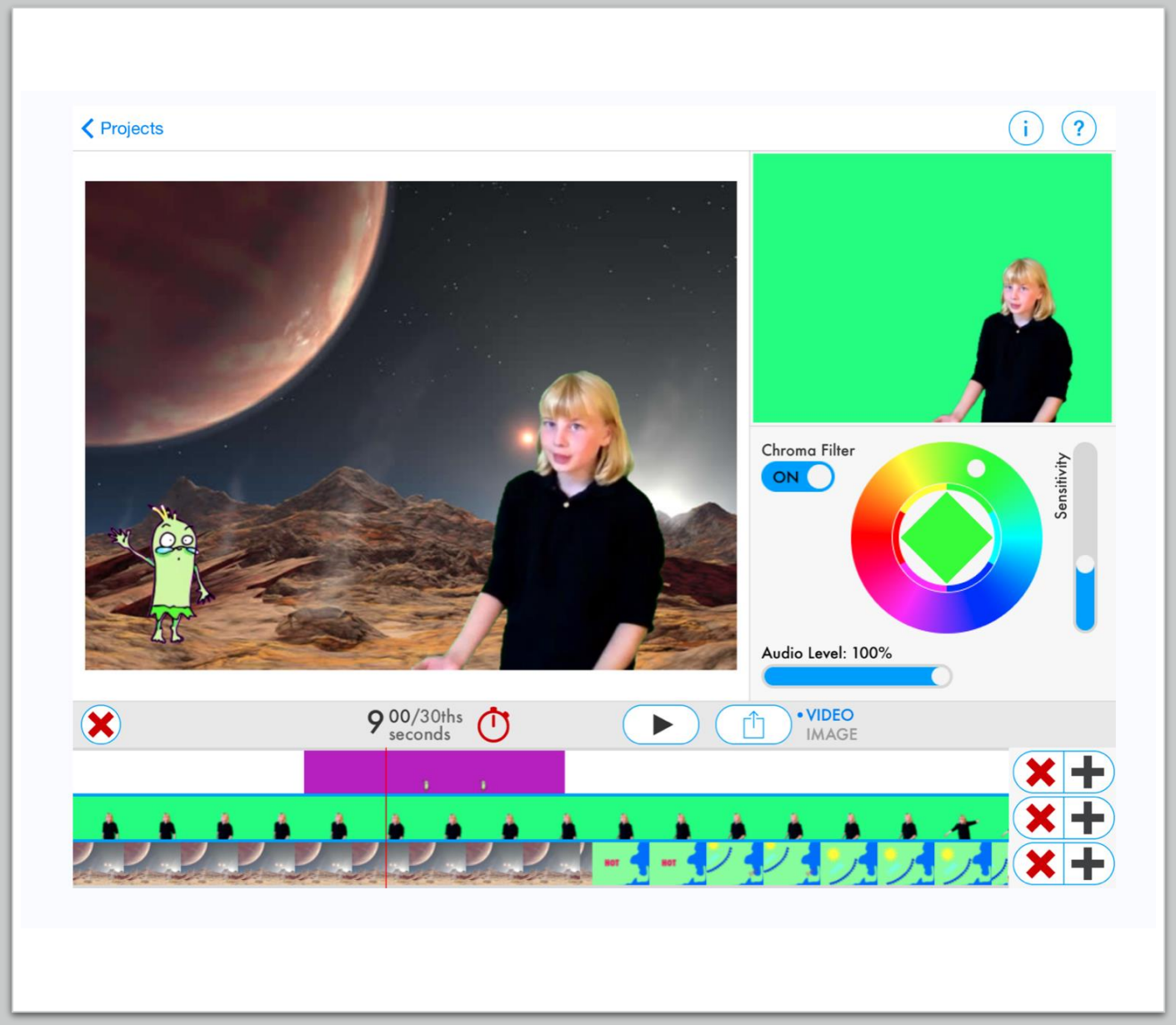
Pantallas verdes

Educaplay:
Sugerencia de vídeo introductorio para la ruleta de palabras

Fuente: *Canal de Youtube de Antena 3*

Pantallas verdes como recurso educativo

(Greenscreen by Do Ink)

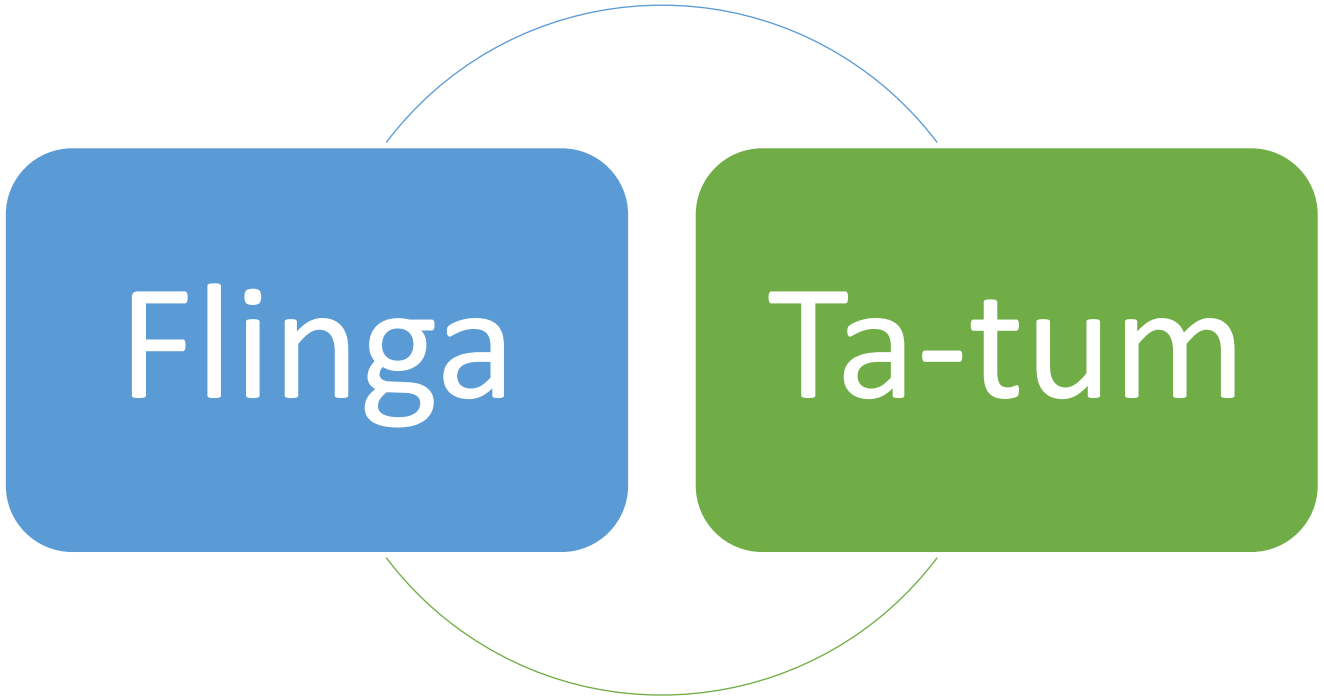


Fuente: *www.doink.com*

Nuestro vídeo con *Greenscreen by Do Ink*

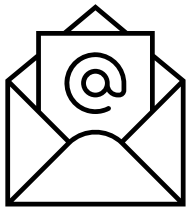
Si quieres saber más...

(Página 6 del *handout*)



¿Preguntas, dudas?

Muchas gracias por vuestra atención



Para más información, contacta con nosotras:

Eva.garcia@romanistik.uni-muenchen.de

ariane.sande@romanistik.uni-muenchen.de