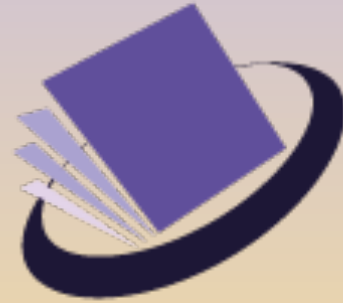




# **LearnersMot**

Motivating adult learners

## **Lección 8**

# Herramientas TIC en la educación de adultos

# Tecnologías de Internet

Las tecnologías basadas en Internet están cambiando la educación (al igual que muchos otros aspectos de nuestras vidas):

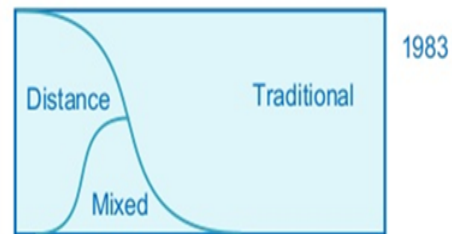
- Es **más eficiente** en cuanto a tiempo y optimiza los recursos.
- Es accesible y está disponible para un público **más amplio y diverso**.
- Puede ocurrir en cualquier momento y en cualquier lugar.
- Los estudiantes pueden formar parte de una comunidad de aprendizaje donde el diálogo, el debate y el acuerdo son posibles.



# Tecnologías de Internet

## Education Technology and Tendencies

- Traditional Education
- Distance Education
  - Mixed models
- On-Line Education
- Blended Learning
  - Traditional and mixed
  - Distance and on-line
  - Synchronous
  - Asynchronous
  - Formal
  - Continuous
  - Informal



- Abre un mundo de **oportunidades para los educadores**: proporciona más oportunidades de colaboración con otros educadores y alumnos, le da la oportunidad de desarrollar un nuevo conjunto de habilidades y les permite supervisar a sus alumnos de manera más eficaz.
- También puede permitirte centrarse en un aprendizaje más profundo a través del aprendizaje entre iguales.
- los estudiantes están **más motivados**
- Nuevos medios de comunicación y nuevos medios de evaluación

## Cómo integrar las herramientas TIC en educación

---

Technology  
has made  
*learning*  
easy,  
interActive,  
and  
interesting.

La integración de los métodos de enseñanza tradicionales y modernos, también llamada **educación semipresencial**, **mejora la eficiencia en el aula**. La mayoría de los estudiantes tienen su propio estilo de aprendizaje, y esta **estrategia** puede ayudar a satisfacer las **necesidades individuales** de los estudiantes. Los **estilos** de aprendizaje combinado varían, pero todos ellos implican la utilización de **nuevas herramientas** para crear presentaciones innovadoras **y más atractivas** que van más allá de una presentación básica de diapositivas.

# Herramientas TIC para la clase

---

- El educador puede utilizar **las herramientas TIC para preparar la clase:**
  - Presentaciones de diapositivas
  - Tarjetas Flash
  - Narración de cuentos
  - Vídeos cortos
  - Canciones
  - Juegos

# Presentaciones y presentaciones de diapositivas



Durante años, **PowerPoint** ha sido considerado como la mejor opción para las presentaciones en el aula. Hay **otras opciones y herramientas** que ofrecen mejores características para crear presentaciones.

*"No olvides que estas herramientas son sólo una ayuda para hacer tus clases más interesantes; el **contenido depende de ti**".*

# Recursos para hacer presentaciones



Es un software de presentación **online**, cuya interfaz es fácil de usar y te permite elegir entre una amplia gama de plantillas para crear increíbles ayudas visuales para el aprendizaje; puedes hacer presentaciones en 3D en minutos. Está basado en la nube, por lo que te permite editar o actualizar tus presentaciones en otros dispositivos.



Está basado **en la web y es completamente gratuito**. Permite crear una presentación y manipular el contenido en cualquier parte de la página. También puedes optar por importar sus presentaciones de PowerPoint si deseas añadir otras características como texto dinámico o movimientos a tus imágenes para una mejor presentación visual.

*Project No. 2017-1-ES01-KA204-038414*

<https://www.youtube.com/watch?v=M0k3giXi8eM>

# Recursos para hacer presentaciones

---



Puedes dar rienda suelta a tu creatividad y utilizar sus fantásticas tablas, impresionantes gráficos, fuentes increíbles y diseños sorprendentes diseñados por grandes diseñadores de todo el mundo.



Software de presentación online para crear videos y presentaciones animadas.

Este es un resumen de las herramientas alternativas para la presentación en clase.

<https://www.youtube.com/watch?v=wRw3rMgtNiM>

- ✓ Para aprender o revisar **el vocabulario**
  - De imagen palabra
  - Palabra a definición
  - Fotos con cosas o acciones para describir (para que los otros estudiantes adivinen)

Para la **narración de historias**: utiliza imágenes al azar para contar una historia. También puedes introducir palabras clave, que los alumnos tienen que usar.

<https://www.youtube.com/watch?v=-Qn9g1wvsgM>

- ✓ También podemos recortar una historia para que los estudiantes la pongan en el orden correcto
- \* Podemos comprar estos recursos o hacerlos a mano, pero es mucho más efectivo usar las herramientas TIC. De esta manera, el profesor puede adaptarlas a las necesidades de los alumnos.



## Videos y audios

---

- ✓ Muchos libros ya tienen recursos multimedia disponibles.
- ✓ Puedes buscar videos generales online (Youtube, Vimeo, Vevo ...) o videos con actividades (ingvid)
- ✓ Puede utilizar canciones para la ortografía y el vocabulario (lyrics training)
- ✓ Puedes hacer tus vídeos y podcasts tu mismo usando programas como OpenShot, PodBean, Spreaker o Camtasia.



# ¿Qué es la Gamificación?

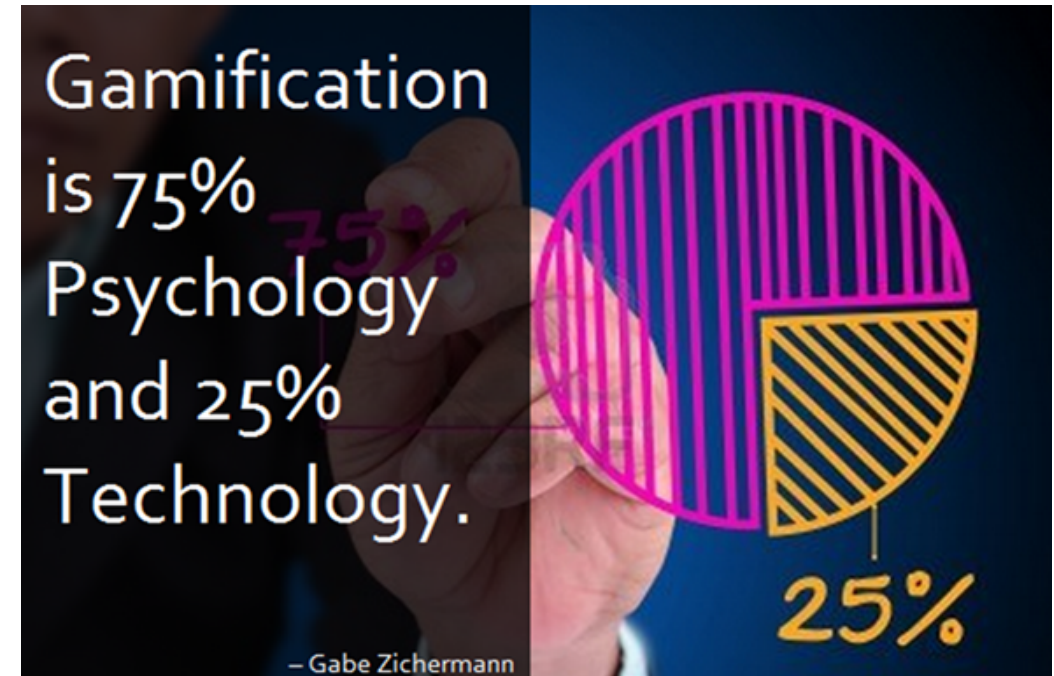
**Gamificación** es el uso del pensamiento y las mecánicas del juego en un contexto no lúdico, con el fin de mejorar el compromiso y el aprendizaje del usuario.

... En concreto, para los sitios web y las aplicaciones, esto conlleva que los usuarios se comprometan con el sitio web o la plataforma para realizar determinadas actividades.



## ¿Por qué la gamificación?

- ✓ "Si puedes hacer algo más divertido, puedes hacer que la gente haga cosas que de otra forma no querría hacer"
- ✓ Contrariamente a la opinión popular, las cosas que son agradables serán percibidas como fáciles de usar y eficientes.



# Algunas plataformas populares para los profesores

---

- ✓ El rincón del profesor <https://www.theteacherscorner.net/>
- ✓ Juegos para aprender ingles <https://www.gamestolearnenglish.com/>
- ✓ That Quiz <https://www.thatquiz.org/>
- ✓ Rompecabezas <http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>
- ✓ Herramientas para educadores <https://www.toolsforeducators.com/>

Hay muchos recursos online, lo mejor es que el educador se mantenga actualizado sobre los nuevos recursos y los pruebe para seleccionar el más adecuado para cada grupo de estudiantes.

# Algunos juegos populares



Kahoot! es una herramienta que utiliza la tecnología para hacer pruebas, juegos o encuestas. Es un sistema de respuestas en el aula basado en el juego, en el que todos los alumnos participan en tiempo real. Las preguntas de opción múltiple se proyectan en la pantalla. Los estudiantes con su smartphone, tableta u ordenador.

Duolingo es la plataforma de aprendizaje de idiomas más popular y la aplicación educativa más descargada del mundo, con más de 300 millones de usuarios. La misión de la empresa es hacer que la educación sea gratuita, divertida y accesible para todos. Duolingo está diseñado para que se use como un juego y su eficiencia está científicamente probada. <https://www.duolingo.com/>





## e-learning

- También se conoce como **aprendizaje online**.
- Es el uso de las nuevas tecnologías digitales para ofrecer programas de formación completos.
- Puede ser **interactivo** (a través de la conexión entre todos los participantes) o **estático** (materiales online no personalizados).
- Es más adecuado para videos de instrucciones a corto plazo y ejercicios interactivos.

## e-learning - Mooc

- Mooc son las siglas de Massive Open Online Courses
- Mooc es un curso online orientado a la participación a gran escala y al acceso abierto vía web.
- Además de los materiales tradicionales de los cursos, como videos, lecturas y cuestionarios, proporcionan foros interactivos que ayudan a construir una comunidad.
- Algunas plataformas populares de Mooc son : edx (<https://www.edx.org/>), Coursera (<https://www.coursera.org/>), Future Learn)



# Aprendizaje semipresencial vs. Aprendizaje online

---

- También se puede llamar aprendizaje híbrido.
- Se refiere a un enfoque que combina el e-learning con el aprendizaje tradicional presencial y el estudio independiente.
- Es más adecuado para programas de aprendizaje a largo plazo más complejos, en los que es importante que los participantes obtengan un amplio apoyo de la comunidad de aprendizaje que los rodea.

# La actitud de los estudiantes

Una de las cosas más importantes es que los estudiantes adultos sean conscientes de las herramientas que pueden utilizar para aprender.

La parte más importante del aprendizaje se realiza de forma individual, el profesor puede explicar y establecer las bases, pero si los alumnos no se toman el tiempo para aprender por sí mismos, el aprendizaje será muy lento y desmotivador.



# ¡JUGUEMOS!

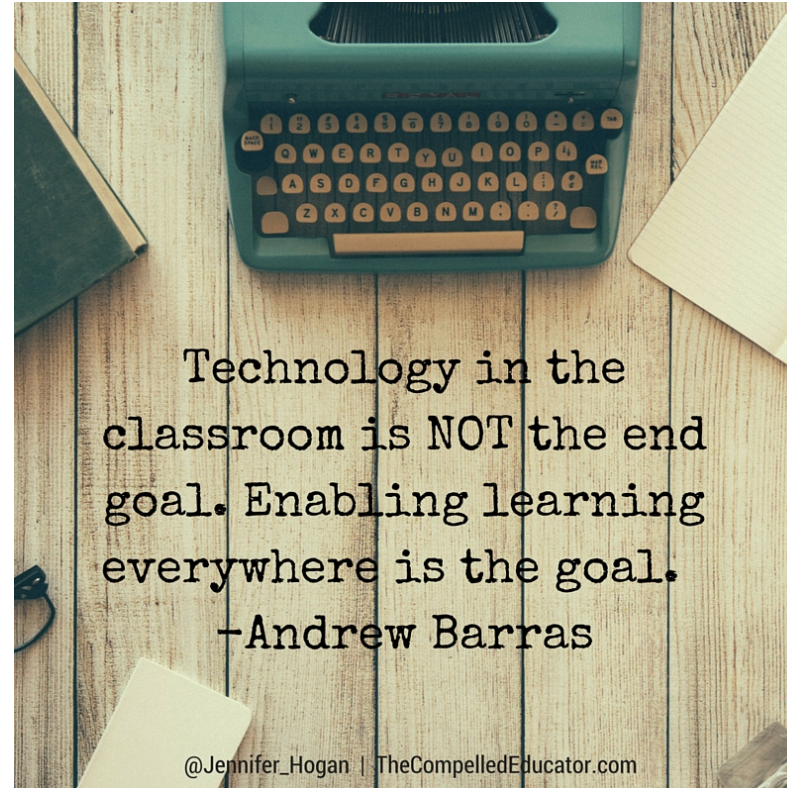
✓ <https://create.kahoot.it/details/spain/85d580112030f0c6351>



## Conclusion

---

- ✓ Las herramientas TIC en la educación de adultos tienen muchos beneficios, ya que hacen que las clases sean más dinámicas e interesantes, motivan a los alumnos y facilitan su aprendizaje.
- ✓ Por otro lado, el profesor tiene que estar constantemente actualizado, lo cual consume mucho tiempo y algunos alumnos adultos pueden no estar familiarizados con las herramientas TIC y les resulta estresante realizar actividades online. Algunos pueden no tener un ordenador o una conexión internet en casa.
- ✓ El papel del educador es decidir si los alumnos están preparados para utilizar las herramientas TIC en el aula y cuáles son las más adecuadas.



# Gracias por tu atención