

Inventario de buenas prácticas y experiencias en ecologías de aprendizaje en educación media y en formación inicial docente basadas en tecnología móvil

Nombre de la o las asignaturas en la que se llevó a cabo la experiencia que desea compartir	Por favor, indicar si es estudiante o docente	Por favor, descríbenos brevemente tú experiencia	¿Qué características de la experiencia crees tú que la convierte en valiosa?	Por favor, anexa evidencias de lo realizado (copiar links a fotos de los productos o de la experiencia, vídeos, textos, u otros tipos de evidencia).
Química	Docente	Se trata de un juego y narrativas digitales	El aprendizaje significativo, su forma de interpretar lo aprendido	
Biología	Estudiante	Estas tecnologías captan la atención del estudiante	El dinamismo	https://play.kahoot.it/#/?quizId=2b7cd49d-95ac-4278-b008-d2a505e029a6
Biología	Docente	"Uso de aplicaciones para trabajar contenidos	La participación activa de los estudiantes. La comunicación que logran con otros grupos	
Historia	Docente	Uso del celular para la toma de fotografías en salidas de campo. Creación de cortos relacionados con temas de salud. "	El dinamismo	
Geografía y astronomía	Estudiante	Códigos qr. Tubechop. Kahoot. Láser reader, entre otros.	El interés de los estudiantes	Trabajos
Alfabetización científico-tecnológica	Docente	Es necesaria para los tiempos que corren los adolescentes están inmersos en la tecnología y es la forma de que ellos se interesen más en la materia	Se trata de acercar a los estudiantes a la programación- domotica- testing de software	Alfabetizaciontecnologica.moodlecloud.com
Didáctica	Estudiante	Se trata de acercar al estudiante a programación-robotica-domotica-testing, así como la realización de proyectos que tenemos	La rapidez con la que se adquiere la información	

		documentados en la plataforma.		
Didáctica	Estudiante	Muy buena	La rapidez con la que se adquiere la información	
Inglés y literatura	Estudiante	Muy buena	El aprendizaje compartido y romper la brecha generacional en la tecnología entre docente (desde la mirada de lo "viejo" y estudiantes como la morada joven)	Lo estoy haciendo de celular y eso se encuentra en otro aparato
Educación sexual informática	Docente	Entrevista por Skype con referentes de temas a estudiar, escritores, famosos y etc. Elaboración de mail formal y enviar a otro estudiante nativo de EEUU. Planificación de estudio calendario collage digital	Es un recurso didáctico atractivo para los alumnos	
Didáctica II	Estudiante	Compartíamos trabajos y realizábamos tareas por medio de estos medios	Los alumnos pudieron comprender que los celulares no son ajenos al aula. Sino que también pueden ser usados como herramientas en si proceso de aprendizaje.	
Informática	Docente	Se utilizó un juego de simulación para visualizar los medios de transmisión de noxas. A qué le llamamos vectores, la importancia de la higiene personal y ambiental para el cuidado de la salud	Se alcanzaron las expectativas de logro	
Contabilidad	Docente	Incorporé el huso de tecnologías móviles. Entendiendo que desde la prohibición no se consigue nada bueno y tratando de estimular el huso crítico y consiente de ellas.	La innovación educativa y su contribución al aprendizaje significativo	https://drive.google.com/open?id=15pwfGVLC7Hr2PsR5AV3w6vLSUcxB4dtc

arte, inglés	Estudiante	Diseño y enseñanza con materiales didácticos multimedia en laboratorio	el poder crear a través de la tecnológica en esta época en la que vivimos y usarla como una herramienta muy útil. Además estos dispositivos son la más utilizado y de esta manera también resignificar su uso para crear y aprender.	
Informática	Docente	Trabajar con niños y adolescentes en inglés y en artes usando la tecnología como herramienta	La respuesta de participación colaborativa de los alumnos	Ver Facebook Liceo Montes
Informática	Docente	Biblioteca Ambulante	La respuesta de participación colaborativa de los alumnos	Ver Facebook Liceo Montes
Idioma Español	Estudiante	Biblioteca Ambulante	La nueva generación digital les atrae mucho trabajar con TIC	No los tengo cerca
informática	Docente	Los alumnos se sintieron motivados.	Creativo	
Química	Docente	Video juegos y plataforma	Este proyecto permitió que los estudiantes no solo aprendieran de una forma contextualizada los contenidos de la currícula y avanzaran en la competencia comunicación, sino que además desarrollaron habilidades en el uso de las tecnologías. Este aprendizaje se vio reflejado en el premio obtenido en el concurso "Mi residuo, mi responsabilidad" organizado por la Intendencia de Montevideo, en el que el audiovisual de residuos sólidos realizado por los estudiantes quedó seleccionado entre los 9 mejores del país.	https://drive.google.com/open?id=0B85u0HGodReVa3pZSjhtcUJadHc
Astronomía	Docente	Soy docente de química recibida en noviembre de este año. A mi grupo de práctica docente, un 3er. año de ciclo básico, les propuse participar a lo largo del año del proyecto EPA (Estudiando	Su aplicación	Mialejo1.blogspot.com

		<p>Problemas Ambientales). En el marco de este proyecto decidimos elegir la grabación de audiovisuales como estrategia para desarrollar la competencia comunicación de los estudiantes. Seleccionaron la problemática ambiental de Cambio Climático en primer lugar y Residuos sólidos en segundo lugar. Utilicé las herramientas de evaluación y gestión de proyecto proporcionadas por Red Global de Aprendizajes, una iniciativa mundial de la que Uruguay forma parte. La actividad de aprendizaje profundo presentada, actualmente está siendo moderada en el exterior. Evalué a los estudiantes en las dimensiones "comunicación aplicada a audiencias específicas" y "apalancamiento digital" y constaté el avance en la competencia de la mayoría de ellos. En este proyecto se procuró que se utilizara la tecnología</p>		
--	--	--	--	--

		como marco y apoyo para desarrollar un aprendizaje en profundidad. Entiendo que esta sería una buena oportunidad para continuar formándome en el uso de TICs aplicado a los procesos de enseñanza - aprendizaje.		
Programación	Estudiante	Uso de plataformas y estellarium	Que ese grupo aprendió más matemática, que en los que no se realizó la experiencia	
Idioma Español	Estudiante	Se trabajó programación python en un grupo de tercer año	Los estudiantes tienen el mundo en un aparato móvil, poder sacar provecho de él de la mejor forma los vuelve autónomos en variados aspectos, el acceso a la información es ilimitado y muchas veces lo desconocen por completo. nuestra generación se encerraba en una biblioteca durante horas a buscar libros y armar temas... Hoy es suficiente con escribir en el buscador lo que quiero saber y ahí estará de mil formas, como docentes somos los guías para que aprendan a usar correctamente esta información.	
ingles	Docente	Ya que los medios tecnológicos de la comunicación forman parte de nuestra vida cotidiana, desde el aula se decide incorporarlos al hacer diario, sin coartarlos o expulsarlos del aula. Se utilizan todos los recursos, diccionarios en línea, juegos de trivia como "kahoot", actividades grupales	socialización y utilización de <tics en el aula	

		de grabación y desgravación; desde el lenguaje se abre un gran panorama para el uso de los medios tecnológicos en general.		
Informática	Docente	utilización de videoconferencia	La motivación de los estudiantes por las clases y el gran nivel de respuesta en relación al involucramiento de los mismos.	Fotos
Taller de Informática y Taller de Robótica	Docente	"Appinventor - creación de distintos tipos de aplicaciones	Desarrollo en los estudiantes de autonomía, iniciativa para resolver los proyectos, responsabilidad, creatividad, aprendizaje de trabajo en equipo, y fortalecimiento de la autoestima.	" https://drive.google.com/drive/folders/1eSKHdwqNyI2-xA5sjI17UQ87ZL1m3tRn
Informática	Docente	Powtoon - presentaciones interactivas	Los resultados que se han ido evaluando mediante rubricas. El proyecto fue premiado en Diseñando el cambio 2017 y me llevo a presentarlo en Madrid en el Congreso "Be the change".	https://www.youtube.com/watch?v=jgR2e-I5LL0 "
Matemática	Docente	Programación de lego	En la evaluación realizada por los estudiantes se destaca, que fue una manera divertida y simple de aprender.	https://drive.google.com/drive/folders/1BtP10yDtx_ZNggHVRRIDdmdi2m3EAagh?usp=sharing
Matemática	Docente	Kahoot! - distintas actividades aplicas	El uso de la plataforma les permitió a los alumnos manejarse con autonomía. En general el uso de la plataforma les abrió la puerta al uso de Internet y con ayuda de los docentes hacerse de un espíritu crítico en cuanto a la selección de información. Por otra parte elevó el concepto de sí mismos como estudiantes ya que en cierta forma se transforman en autodidactas, sin límites para la adquisición del conocimiento	
Educación Social y Cívica	Estudiante	Creación de blog de clase "	El que se pueda utilizar como recurso sin miedo a que el profesor te observe por ello. Es una herramienta más para la clase y	http://aulasvirtuales2.ces.edu.uy/course/view.php?id=1156

			para realizar trabajos cooperativos y creativos.	
Corte y Diseño	Docente	Granja de robots Lego - Página web - Revista Digital - Desfile de candombe con robot Butiá	Es un recurso que aproxima al estudiante a ideas concretas	
Química	Estudiante	El proyecto se llama "persiguiendo la señal" involucra el uso de recursos digitales educativos abiertos aplicables en todas las asignaturas, mediante el modelo de Flipped Classroom y el aprendizaje por Proyectos abarcando todas las asignaturas de 1 y 2 año, involucrando el uso de celulares, ceibalitas, pc del aula de informática y tablets. También involucra el uso de la Plataforma Crea para compartir recursos, información, foros y para la creación de un repositorio y respaldo de información en Drive. Yo docente de informática le enseño a los alumnos (grupo seleccionado), ellos enseñan a los docentes en las coordinaciones de centro y de nivel y los docentes lo aplican en el aula.	Adquisición de competencias en estudiantes, mejora en la dinámica de la clase	
ingles	Estudiante	Se trabajó con la aplicación Dragon Box, que mediante el	recursos para estudiar	"https://play.google.com/store/apps/details?id=de.merck.pte&hl=es_419

		juego permite desarrollar habilidades para resolver ecuaciones.		
CIENCIAS FÍSICAS	Estudiante	Si bien aún soy estudiante del IPA en modalidad presencial he trabajado en la experiencia Adecuación del Liceo N° 17. Ésta fue altamente positiva, tanto para los alumnos como para el grupo docente. Pero me sentí limitada para utilizar la plataforma tanto a nivel personal como para instruir a los alumnos, ya que la plataforma no es muy amigable.	La predisposición de los alumnos a aprender	https://www.youtube.com/watch?v=uixxJtJPVXk
Informática educativa y Educación Plástica	Docente	En la práctica docente de ciclo básico trabajamos con el drive, buscando información y colaborando entre materias, derecho y literatura. Los parciales los subimos a drive, utilizando canva, piktochart.	"Posibilidad de ampliar el aula mediante dispositivos móviles.	https://phet.colorado.edu/es/simulation/build-a-molecule
Didáctica III	Docente	Utilización del celular como medio de visualizar imágenes para la posterior realización de una tarea	Los estudiantes son diseñadores y creadores de actividades lúdicas en donde se integra con sentido el uso del dispositivo, sin que éste predomine sobre la experiencia que se desea promover.	https://phet.colorado.edu/es/simulation/soluble-salts
Sociología	Docente	Uso de móvil para simuladores, escaneo de códigos QR, ver videos, uso de Tabla Periódica	Son instancias para indagar y problematizar sobre el aprendizaje en relación con el juego, el cuerpo y el movimiento potenciado por la integración de dispositivos móviles.	

Didáctica III	Docente	videoconferencia	Narrativas alternativas conectando el espacio físico con el digital.	
Electrónica, Electricidad y Matemáticas	Docente	Utilidad de quizalize en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la unidad didáctica masa	Los estudiantes son capaces de dar cuenta de su propio proceso de diseño, y evidenciar las razones por las cuales en la construcción de los recursos y la mecánica del juego han resuelto tomar ciertas decisiones sobre otras.	"Primer actividad: Padlet que recoge las producciones fotográficas que corresponden al punto 4 https://padlet.com/marolynregueiro/3t3rpr6igvz7
Inglés y Música	Docente	"Se desarrollan dos experiencias con la finalidad de indagar las posibilidades de expandir el aula más allá de los límites que impone el espacio físico e institucional, mediante el uso de dispositivos móviles y la construcción de actividades lúdicas diseñadas por los estudiantes.	Favorece la metacognición, el trabajo colaborativo, la integración y la auto y co evaluación.	Video en donde una estudiante explica la secuencia didáctica en el proceso de transformación de la maqueta en la Realidad Aumentada. https://goo.gl/ekVqBC
Bioquímica	Estudiante			
Didáctica 3 de Química	Docente	Primera actividad:	"	Segunda actividad:
Ed. Social y Cívica	Estudiante	Construcción de realidad aumentada por los propios estudiante, se realiza una secuencia didáctica en coordinación con el docente de Educación plástica, que consta de los siguientes momentos:	El entusiasmo de los estudiantes, su sensación de sentirse "importantes" porque la docente preparó algo "diferente" para ellos.	Narrativa 360° y uso de Google Cardboard https://goo.gl/QsY4kh
biología	Estudiante	1. Construcción de una maqueta, 2. Transformación de la maqueta en un objeto 3D digital, 3. Uso del objeto digital superpuesto al espacio físico creando tarjetas	La oportunidad de trabajar con los alumnos haciéndolos participes de la construcción de conocimiento y la responsabilidad para con las fuentes.	

		con códigos QR con la aplicación web Augment, 4. Fotografía del objeto digital enmarcado en el espacio físico capturado por la aplicación móvil Augment.		
ética y filosofía política	Docente		Es motivadora para los estudiantes ya que incluye recursos digitales que son de fácil acceso y conocidos por ellos. Para el docente también facilita la labor de análisis y recolección de datos.	CSI Comenio detectives en el instituto
Informática	Estudiante	Segunda momento:	los estudiantes se motivan y se concentran mucho más por medios digitales	https://goo.gl/phqKgZ
	Estudiante	En subgrupos los estudiantes diseñan recursos y actividades lúdicas con dispositivos móviles: algunos son: Posibilidades narrativas de las imágenes 360° y la integración de audios en estas (Se integran lentes de RV).	La motivación a producir en el lenguaje meta, que resulta del uso del idioma a través de la tecnología. Por otra parte, en música, el uso de conocimientos previos unidos a nuevos provenientes del aprendizaje de software específico (editor de audio) aplicados a un proceso de creación artística.	https://goo.gl/yJ1PBm
Biología	Docente	Cacerías del tesoro mediante QR, en donde se emplean elementos de gamificación, el espacio físico del Instituto y los objetos que se encuentran en él revelan una realidad que se hace visible mediante la intervención de los dispositivos como nexos entre la	Sistematización de la información de una manera más eficaz. Desarrollo para realizar las tareas más prácticas a través de plataformas.	

		dimensión del espacio físico y el digital.		
Geografía	Docente	En el caso del juego ""Un problema de Qrs"" (ver en evidencias) un equipo queda en el salón mientras otro recorre el instituto estableciendo conexión para las pruebas y pistas en un muro realizado en Padlet.	El reflexionar en colectivo sobre la necesaria digitalización del pensamiento en el aula	""Un problema de QRs"" https://goo.gl/om5AtK
Idioma Español y Literatura	Docente	Juego de detectives integrando realidad aumentada, utilizando posters que son ubicados de forma estratégica en el espacio en conexión con la trama que se invita a recrear por el jugador, esta movilidad hace posible la integración de estímulos sensoriales que el jugador va recibiendo del entorno y hacen a la ambientación de la historia.	"Lo valioso de incorporar estas experiencias en la clase es lograr un impacto en los estudiantes y así captar su atención para poder lograr un aprendizaje significativo, a su vez se visualiza lo interdisciplinar de la educación.	
Matemáticas	Docente		Otra característica importante es que, si bien nuestros estudiantes son nativos tecnológicos, carecen de conocimientos informáticos, lo cual imposibilita poder aprovechar al máximo las valiosas herramientas que tienen consigo."	Cacería del tesoro https://spark.adobe.com/video/8mPLWCW8GWaCE
Informática	Docente		Que puede ser interdisciplinaria y llegar de manera más motivacional al alumno.	
Filosofía de la Educación	Estudiante	Utilicé un programa llamado Kahoot para explorar ideas previas,	Lo valioso de una formación académica basada en recursos digitales radica en su potencialidad	

		repasar temas y evaluar trabajos a lo largo de todo el año.	para aplicarse en las aulas, con estudiantes de secundaria, siendo un motor para un cambio en nuestra educación tradicional.	
Química	Docente	Trabajo sobre aportes de traducción de materiales y contenidos en Wikipedia	Compartir conocimiento, nuevas experiencias con colegas. Nuevas herramientas que mejoren la didáctica en el aula.	
Investigación de la educación	Estudiante	La misma fue realizada en grupos de 1er año, en la asignatura Biología, con el fin de aplicar una evaluación diagnóstica de grupo, mediante uso de formulario Google Drive. Para la aplicación se usaron celulares con acceso a Internet y Ceibalitas.	La identificación de los gurises con los recursos digitales	" https://docs.google.com/forms/d/1LlzDHYVUTnrF_b4OxpccC46NqO28QJZvjj0JEpTykk/prefill
Didáctica	Estudiante	uso de la tablet de ceibal en el aula, uso de la libreta digital y uso de programas electrónicos para diseños de circuitos y uso de plataformas crea y pam	Hoy en día se vuelve una necesidad incluir los recursos digitales al aula. Ello motiva a los estudiantes y brinda al profesor herramientas útiles que facilitan también su trabajo.	
Metodología en Investigación de Enseñanza de la Química	Estudiante	Uso de plataforma educativa y de editor de audio	Generar propuestas de evaluación no tradicionales, reforzando los mecanismos de enseñanza y aprendizaje favoreciendo el interés de los educandos.	Link de acceso a formulario elaborado para visualización de los estudiantes."
Seguridad en el Trabajo; Higiene Industrial	Estudiante	Plataforma digital de aprendizaje. Creación de póster Científicos.	La posibilidad de que todos los estudiantes puedan acceder a las obras	lamentablemente me robaron el celular en un bus (505) en el cual tenía videos de las prácticas y tareas realizadas (tengo hecha la denuncia correspondiente en seccional 3ra. de Montevideo)
Pastelería; Ingles	Estudiante	El vídeo y/o videoconferencia como recurso para la retroalimentación en los procesos de evaluación.	Los alumnos se involucraron muy bien ya que era tema de su entorno. Se crearon grupos espontáneos de trabajo. Se favoreció su autocritica y responsabilidad	

Inglés ANEP (escuela primaria)	Docente	"El recurso utilizado fue el teléfono móvil, donde se utilizó una aplicación para incorporar realidad aumentada. Este recurso fue utilizado para dar cierre al tema que se había trabajado (Ciudadanía)	Que los estudiantes lograron entender el abanico de posibilidades que les brinda y respetaron siempre las normas en cuanto a su utilización en clase.	
Administración y Contabilidad Informatizada	Docente	Cabe destacar que no fue la única herramienta digital utilizada, pero si fue la que tuvo mayor impacto por parte de los estudiantes. "	el uso de las tecnologías con las que los estudiantes ya están familiarizados, pero dándole espacio a la reflexión.	No lo tengo a disposición en el momento
Informática e Historia	Docente	Construcción de un blogs para la realización de tareas.	El llevar temas del programa a la orientación de ellos y ver la aplicabilidad en la vida cotidiana.	" http://www.quivervision.com/
Geografía	Estudiante	La experiencia se enmarca en la formación de profesorado en línea	Haber obtenido cifras reales del uso en una encuesta anónima.	
didáctica II (con alumnos), todas las materias semipresenciales de la carrera de profesorado de Ciencias Biológicas.	Estudiante	Quisiera estar al tanto de las nuevas prácticas en informática para trabajar en el aula y mejorar la experiencia de aprendizaje. Tuve una experiencia en Pensamiento Computacional y me pareció un aporte genial tanto para el docente, como para los chicos.	La retroalimentación producida entre docente y el alumno.	https://docs.google.com/document/d/1EI0knnALNUfTezgcBVBIyJmNX0GsXUSEKjG68Ik-RKk/edit?usp=sharing
Biología, dibujo,	Docente	En el marco del curso de informática de 2do año del ipa se implementó una actividad evalúa torIA mediante kahoot	Fue muy estimulante para los estudiantes, los mismos demostraron estar muy motivados en el momento que se realizó la evaluación. Ganar el juego implicaba demostrar conocimientos	

			sobre la asignatura lo que los estimulaba a estudiar.	
estudiante virtual	Estudiante	Se realizó implementación de Evaluación Diagnóstica de grupo a través del uso de formulario Google desde los celulares y ceibalitas	La interacción entre alumnos y el aprovechamiento de los recursos para el trabajo en equipo	
Informática	Docente	Experiencia de evaluación a partir de la utilización de diferentes TICs, con el objetivo de utilizar una dinámica diferente a las tradicionales instancias de evaluación. (Kahoot, Pow Toon, Google forms, otros)	El trabajo en equipo para aprovechar las potencialidades y las	
Biología	Estudiante	Utilizar los móviles para acceder a las obras literarias	La respuesta positiva de mis alumnos.	