





# Guía Práctica para el uso Celular con fines educativo

23 de marzo 2022





# INDICE

1 Introducción 1
Objetivo que persigue 2
Ventajas de su uso
2 Pautas Práctica del uso del Celular con fines
educativos 5
3 Aplicaciones Práctica para utilizarla con el
Celular 8
4 Ejemplos de actividades utilizando Códigos QR
con el celular 18





#### 1.- INTRODUCCION

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) constituyen un elemento clave de nuestro modelo educativo. Hoy podemos afirmar muchos han sido los esfuerzos por implantar un modelo educativo que tenga presente el uso de estas herramientas, tanto en el aula como fuera de ella.

El teléfono celular es un dispositivo móvil que se ha vuelto una herramienta de uso cotidiano, prácticamente nos acompaña las 24 horas del día. Es por estas razones que el uso pedagógico de la herramienta se le puede obtener un gran provecho.

La presente Guía práctica explica algunas aplicaciones y usos del celular con fines educativo para aprovecharlo en el aula de clase para consolidar y fortalecer aprendizaje de los estudiantes.

Así mismo, la presente Guía plantea ejemplo de actividades como referencia para el docente, de cómo utilizar el celular con aplicaciones en el aula de clase.





En este sentido, esta propuesta de Guía metodológica tiene como propósito:

Disponer de pautas práctica en la cual se utilice el celular como una herramienta pedagógica que promueva el trabajo colaborativo, intercambio y comunicación entre docentes y estudiantes

Para lo cual, esta Guía permitirá que el docente cuando la utilice pueda:

- ♣ Incorporar la tecnología en su quehacer educativo durante el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes.
- ♣ Generar procesos de retroalimentación que permitan consolidar aprendizajes de niñas, niños, jóvenes y adolescentes.
- ♣ Permite realizar el seguimiento del avance del aprendizaje de los estudiantes, a través del registro diario de actividades, en tiempo y calendario.
- ♣ Fomentar en los estudiantes el trabajo colaborativo para la resolución de problemas

El uso del celular en el aula de clase se convierte en un reto, ya que no solo se trata de incorporarlo en la clase, sino que esto debe cumplir una función y estar alineados con los indicadores de aprendizaje.





Por lo tanto, sus ventajas son las siguientes:

- ♣ Investigación inmediata: Permiten acceso a diferentes aplicaciones para poder encontrar información con mayor rapidez, abriendo un mundo de posibilidades desde el aula de clase.
- ♣ Registro de clases: Son una herramienta para registrar la información de la clase a través de fotografías, vídeos y tomas de la pizarra.
- ♣ Organizador estudiantil: Los móviles tienen la aplicación del calendario y recordatorios por lo que ayudan a los niños a desarrollar capacidades de organización y agenda exámenes o proyectos a entregar en determinada fecha. Notas de voz: Permiten grabar explicaciones o exposiciones importantes para reforzar en cualquier momento.
- ♣ Conexión: La principal función del móvil es ser un canal de contacto y esto es una ventaja ya que permite estar en contacto con las madres y padres de familia y sus compañeros en tiempo real o al instante.
- → Apoyo fuera del aula: También se pueden utilizar para reforzar aprendizajes fuera de la clase, recomendando actividades o aplicaciones que puedan servir para este fin.
- ♣ Aumento de la motivación y participación: El uso de los móviles permite una comunicación diversa según las necesidades de cada estudiante, lo que permite que la metodología se personalice según sus necesidades, así como el modo de trabajo.







# 2. Revolución en el Aula de clase: Pautas prácticas de uso del celular con fines

- 1.- Hacer videos demostrativos. Los estudiantes trabajan en equipo para:
  - ✓ Crear un quión para planificar las secuencias del video.
  - ✓ Grabar paso a paso los procedimientos.
  - ✓ Revisar y evaluar el material grabado y volver a grabarlo.
  - ✓ Combinar los videos finales utilizando edición de vídeo y añadiendo música, si se desea.
  - ✓ Publicar el resultado final en el blog, una wiki, el canal de Youtube de la clase o un repositorio virtual.
- 2.- Grabar experimentos científicos. Demostraciones de procedimientos en pasos que permiten evidenciar los resultados.
- 3.- Realizar grabaciones de videos durante las visitas a los museos. Videos de muestras y exposiciones o de obras de arte específica.
- **4. Desarrollar entrevistas** con docentes, estudiantes, funcionarios, miembro de la comunidad que necesitemos de información sobre un tema dado.
- 5.- Grabar un recorrido por el centro escolar. Para explicar por ejemplo temas como tipos de plantas, animales que se encuentre en el contexto del centro educativo.
- 6.- Fotografiar las respuestas de un trabajo compartido de toda la clase. Recopilar los resultados de participación de los estudiantes producto de una lluvia de ideas. Se puede tomar imágenes del resultado en la técnica. Las imágenes pueden mostrarse como trabajo en una página web o blog personal, también incorporarlas al portafolio.





- 7.- Grabar partes claves de la clase para colgarlas en un entorno virtual de aprendizaje. ¿Por qué no grabar el principio y los momentos clave de la explicación para que los estudiantes lo revisen? Usar fragmentos cortos y sencillos puede ser de mucha ayuda a los estudiantes para garantizar reforzamiento escolar, en aquellos estudiantes que no pudieron asistir por problema de salud, sería una buena alternativa.
- 8.- Trabajar con estudiantes con problemas de audición. Se puede usar la cámara para grabar las explicaciones con lenguaje de señas, de manera que puedan verlo en casa para aprender y compartirlas con la familia. La reflexión y claridad en las explicaciones serán mucho mejores al saber que están siendo grabados. Esto mejorará el proceso y el resultado.
- 9.- Tener una "cámara de reacción" para grabar sentimientos y actitudes. Por ejemplo, durante el desarrollo de juegos de rol o actividades. Usarlas como herramienta de motivación primero unos actúan como cámaras para grabar a sus compañeros. Después, quienes antes los habían presentado se convierten en cámaras Los estudiantes se motivan mucho con la tarea en la que ellos presentan los resultados a sus compañeros.
- 10.- Hacer un historial o recorrido con marionetas y distintas conexiones. Filmar un recorrido o una historia con niñas y niños usando marionetas y pegarla en un Power-Point con hipervínculos. Hacer que niñas y niños hagan un guión de una historia con diferentes finales o enredos.
- 11.- Grabar ensayos de presentaciones, obras teatrales, actividades. Es útil para: Dar un comentario crítico: ofrece inmediatez sin romper el desarrollo del ensayo. Auto-evaluación y co-evaluación de los estudiantes permite ver cosas que pueden mejorar.





- 12.- Para leer el periódico: Muchos docentes incluyen a menudo noticias de actualidad como parte de la explicación (por ejemplo, en Historia, Geografía). Nuestro teléfono celular puede ayudarnos a obtenerlas instantáneamente mientras estamos en clase haciendo uso del Internet.
- 13.- Para anotar ideas: La inspiración no siempre llega cuando queremos. Por ello, nuestro teléfono celular nos permite apuntar notas en cualquier instante.
- 14.- Para repasar antes de un examen o prueba de evaluación: El teléfono permite acceder a recursos de estudio sobre el contenido desarrollado y repasar conceptos importantes antes de un examen o una exposición.
- 15.- Para publicar en el blog de clase: Los blogs de clase son una práctica cada vez más habitual. Mediante nuestro teléfono celular podremos escribir y publicar artículos en cualquier momento.
- 16.- Para estudiar vocabulario: En clases de inglés, el aprendizaje de vocabulario desempeña una parte fundamental. En este sentido, las flashcards son uno de los recursos que mejores resultados proporciona y su visualización desde el móvil es sencilla y cómoda.
- 17.- Para evaluar a los estudiantes: Otro de los usos del celular es el registro de todas las notas y calificaciones de los estudiantes. De esta manera, podremos acceder en todo momento a un estudiante concreto y ver su evolución.





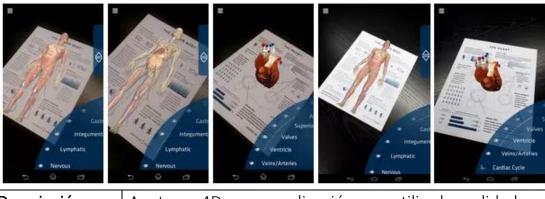
# 3. Aplicaciones prácticas para utilizarla con el celular

# Nombre Aplicación



# Anatomy 4D

Sitio de descarga: https://anatomy-4d.uptodown.com/android/descargar



# Descripción Anatomy 4D es una aplicación que utiliza la realidad aumentada para la enseñanza del cuerpo humano de manera dinámica y atractiva para los estudiantes de la modalidad primaria o secundaria. Pautas de uso Los docentes pueden utilizar la aplicación para abordar los contenidos: - Sistema Óseo - Sistema Circulatorio - Sistema Reproductor - Músculos del Cuerpo Humano





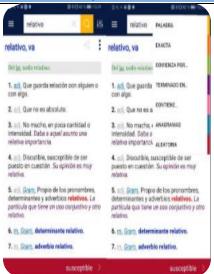


Diccionario Real Academia Española

#### Sitio de descarga:

Servidor 1: https://play.google.com/store/apps/details?id=es.rae.dle

Servidor 2: https://real-academia-espanola-diccionario.es.aptoide.com/app



#### Pauta de uso

Es una herramienta de consulta de definiciones de palabras, muy útil para utilizarla en la asignatura de lengua y literatura en todos los niveles de primaria y secundaria.

# Nombre Aplicación

Verbos Irregulares: Irregular Verbs



#### Sitio de descarga:

Servidor 1

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cosmolapti.verbsballoon&hl=es%20

Servidor 2: <a href="https://apkpure.com/es/english-irregular-verbs-game/com.cosmolapti.verbsballoon">https://apkpure.com/es/english-irregular-verbs-game/com.cosmolapti.verbsballoon</a>







#### Pautas de uso

El docente de la asignatura de inglés con esta aplicación, fortalece el conocimiento de los estudiantes en cuanto a los verbos irregulares para ello utiliza el juego de globos con verbos irregulares como una herramienta de la Gamificación. Su aplicación es sencilla el estudiante toca un balón con la forma correcta del verbo irregular mostrado y consigue puntos. Con esta aplicación el docente lo puede utilizar para consolidar el tema o bien evaluar con la ejercitación de 100 de los más populares verbos irregulares.

# Nombre Aplicación

Mapas de América Central



**Sitio de descarga**: <a href="https://m.apkpure.com/es/central-america-topo-maps/com.atlogis.centralamerica.free">https://m.apkpure.com/es/central-america-topo-maps/com.atlogis.centralamerica.free</a>







#### Pautas de uso

Aplicación fácil de utilizar fuera de línea con mapas topográficos sin interrupciones de los países de Nicaragua, Guatemala, Honduras, El Salvador escala. Una herramienta importante para la asignatura de geografía y ciencia sociales.

# Nombre Aplicación

#### **Qr Scanner**



Sitio de descarga: https://www.kaspersky.com/qr-scanner



#### Pautas de uso

Kaspersky QR Scanner es una herramienta que le permite al docente escanear cualquier código QR, con la seguridad de que el enlace al que accederemos no será perjudicial para nuestro celular

La forma de uso es abrir la app y enfocar con la cámara del celular, el código QR que queremos escanear. Sin necesidad de pulsar ningún botón, la aplicación analizará el código y nos mostrará toda la información asociada.

Se Puede utilizar para realizar actividades donde los estudiantes tendrán que utilizar lector de QR para acceder a información textual o acceder a cuestionarios y demás recursos.





#### Filmora go



#### Sitio de descarga:

https://filmorago.uptodown.com/android/descargar



#### Pautas de uso

FilmoraGo es una aplicación de edición de video muy completa, gracias a la que podremos crear composiciones espectaculares a partir de cualquier clip que tengamos en la memoria. Por supuesto, además de vídeo, podemos añadir fotografías a nuestras creaciones.

# Nombre Aplicación

# Google Earth



# Sitio de descarga:

https://google-earth.uptodown.com/android/descargar

#### Pautas de uso

La aplicación Google Earth utiliza una fantástica tecnología de gráficos 3D para mostrar entornos reales y mostrar estructuras y accidentes geográficos tridimensionalmente. En todo momento se pude cambiar la perspectiva de la cámara e incluso hacer zoom de determinadas área, pudiendo además alternar con el sistema Streetview para ver fotografías en 360 grados tomadas a pie de calle, y toda la información proveída por google Maps.





#### Google Classroom



#### Sitio de descarga:

#### Servidor 1:

https://google-classroom.uptodown.com/android/descargar

#### Servidor 2:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.classroom&hl =es\_NI&gl=US



#### Pautas de uso

Google Classroom es una aplicación desarrollada por Google, en la cual profesores y estudiantes de un mismo centro podrán intercambiar, de forma gratuita.

Google Classroom es una aplicación fácil de usar y segura, para crear ambiente virtual donde el docente puede alojar información de la clase y realizar evaluaciones o entrega de tareas.

#### Nombre Aplicación

Khan Academy

#### Sitio de descarga:

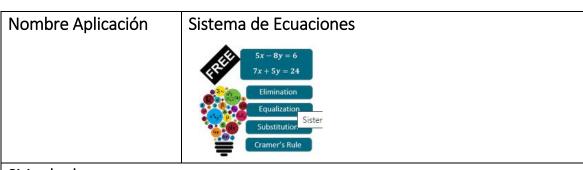
#### Servidor 1:

 $\frac{https://play.google.com/store/apps/details?id=org.khanacademy.android&hl=es\_Nl\&gl=US$ 



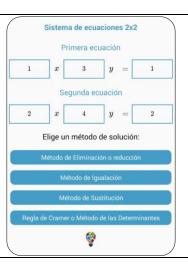






# Sitio de descarga:

https://apkpure.com/es/2x2-system-of-equationsolvers/com.matematicas.lineal.algebra.ecuaciones.sistema.calculadora.esc obar.sistemadeecuaciones2x2







Pautas de uso	Aplicación que resuelve por cualquiera de los métodos de solución las ecuaciones 2x2.
	Esta aplicación se puede utilizar con estudiantes de los grados de 10mo y 11mo grado para abordar los la solución de sistemas de ecuaciones.

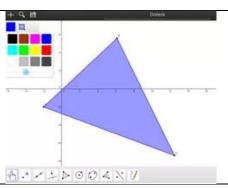


#### Sitio de descarga:

Servidor 1:

https://play.google.com/store/apps/details?id=org.geogebra.android

Servidor 2: <a href="https://geogebra.uptodown.com/android/descargar">https://geogebra.uptodown.com/android/descargar</a>



Pautas de uso

GeoGebra es una aplicación que el docente de matemática, puede utilizar para la ejercitación en temas de aritmética, geometría, álgebra, cálculo e incluso recursos de probabilidad y estadística.





#### Quizizz



# Sitio de descarga:

Servidor 1

Servidor 2: <a href="https://m.apkpure.com/es/quizizz-play-to-learn/com.quizizz\_mobile">https://m.apkpure.com/es/quizizz-play-to-learn/com.quizizz\_mobile</a>



#### Pautas de uso

Los docentes pueden utilizar la aplicación Quizizz para realizar pruebas con los estudiantes de una manera interactiva y en tiempo real, ya sea presencial o a distancia. Los participantes pueden unirse a juegos desde cualquier dispositivo sin la aplicación en joinmyquiz.com.





# Creador de códigos qr



#### Sitio de descarga:

Servidor: <a href="https://m.apkpure.com/es/qr-code-">https://m.apkpure.com/es/qr-code-</a>

generator/com.ykart.tool.qrcodegen

#### Pautas de uso

QR Code Generator con esta herramienta simple, el docente puede generar o crear una imagen de código QR como se muestra en la imagen. El docente puede generar código para que los estudiantes accedan a un Texto, página Web, Libro Digital, Formulario, Evaluacion, entre otras actividades.

# Nombre Aplicación

#### Namo reader



#### Sitio de descarga:

Servidor: <a href="https://m.apkpure.com/es/namo-ebook-reader/com.namoletter.NamoeBookReader">https://m.apkpure.com/es/namo-ebook-reader/com.namoletter.NamoeBookReader</a>



#### Pautas de uso

Namo Reader es un lector de libros electrónicos. El docente puede utilizar esta aplicación en Lengua y Literatura con la estrategia de promover la lectura comprensiva de manera que utilicemos la tecnología para que los docente puedan acceder a libros electrónicos.



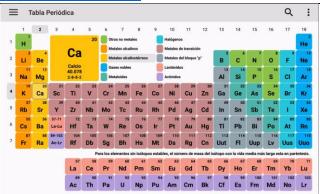


Tabla Periódica 2021. Química en tu bolsillo



#### Sitio de descarga:

Servidor: <a href="https://m.apkpure.com/es/periodic-table-2021-chemistry-in-your-pocket/jgsoft.apps.periodictable.hd">https://m.apkpure.com/es/periodic-table-2021-chemistry-in-your-pocket/jgsoft.apps.periodictable.hd</a>



#### Pautas de uso

La tabla periódica de Mendeleev es una app interactiva que ayudará a los docentes y estudiantes a obtener toda la información necesaria sobre los elementos químicos y usarla en evaluación del aprendizaje, así como también en un laboratorio o en el aula de clase de química.

Consta de 18 grupos y actualmente presenta 118 elementos químicos.

Los elementos se dividen en 10 categorías:

- No metales
- Gases nobles (gases inertes)
- Metales alcalinos
- Metales alcalinotérreos
- Metaloides (semimetales)
- Halógenos
- Metales post-transición
- Metales de transición
- Lantánidos (lantánidos)
- Actínidos (actinoides)





# Ejemplos de actividades educativa utilizando Código QR con el celular

Actividad No. 1: Rally

Asignatura: Estudios Sociales

Indicador de Aprendizaje: Relacionar los países con sus

capitales.

#### Descripción:

El docente crea los códigos QR, donde se encuentre el nombre del país, estos códigos QR se colocarán en lugares escondidos.

Los estudiantes formarán parejas, y tendrán que salir en busca de los códigos QR, un estudiante es el encargado de leer los códigos y el otro estudiante de registrar la respuesta con el nombre de la capital del país que se leyó en el código.

Actividad No. 2: Dado loco

Asignatura: inglés

Indicador de Aprendizaje: Formar
oraciones a partir de ilustraciones

propuestas.

#### Descripción:

El docente va a crear seis códigos QR, donde se encuentre una imagen en cada código. Con dichos códigos el docente confeccionará el dado.

Los estudiantes formarán un círculo y en el centro se encuentra el dado, un estudiante tirará el dado, con su teléfono celular leerá el código y tendrá que formar una oración en inglés que contenga la o las palabras que se representan en la imagen.







Actividad 3: Memoria

Asignatura: Matemáticas

Indicador de Aprendizaje: Resolver operaciones matemáticas

Descripción:

El docente va a crear códigos QR, algunos códigos tendrán la operación matemática y otro el resultado de dicha operación.

El docente formará una imagen relacionada a un calle o ruta, donde se encuentren aleatoriamente los códigos.

Los estudiantes formarán grupos, van a leer los códigos por medio de la aplicación y resolverán las operaciones dadas por el docente, seguidamente tendrán que leer cada código hasta que den con la respuesta. El grupo que obtenga más parejas resueltas en el menor tiempo será el ganador.