

INTRODUCCION

Actualmente, los estudiantes esperan que el aula sea un lugar educativo y agradable al mismo tiempo. Las presentaciones interactivas facilitan que los estudiantes se involucren al hacerlos partícipes y protagonistas, en lugar de tener que escuchar las clases de forma pasiva. Esto disminuye el aburrimiento y les otorga a los mismos un sentido de responsabilidad y compromiso a la hora de mantener la atención.

Los jóvenes de hoy, "Millennials", ya no son los mismos que hace algunos años atrás. Viven a otra velocidad y con ellos avanza el uso de las tecnologías, por lo tanto, el desafío para motivarlos en la enseñanza debe ser continuo y constante para lograr sostener el interés.

De esta manera, nos vemos obligados a incorporar las TICs al sistema educativo y encontrar un equilibrio con los estudiantes a la hora de la búsqueda de información en donde los libros impresos pasan a un segundo plano y la misma se realiza en el mundo de la virtualidad.

Es en este mundo, donde debemos tener mucho cuidado con el PLAGIO, ya que es tanta la información que se nos brinda que muchas veces los estudiantes pierden la originalidad de sus presentaciones.

En este trabajo buscamos dar relevancia al uso de las plataformas virtuales.

OBJETIVO

Captar el interés de los estudiantes a través de medios digitales.



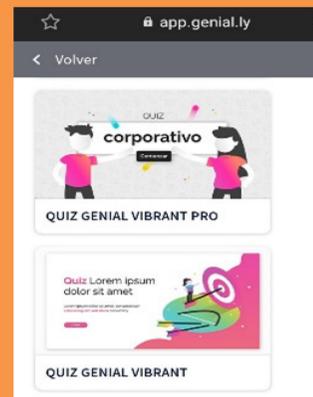
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Al momento de abordar un tema nuevo es fundamental lograr captar el interés de los estudiantes, tanto en un aula virtual como en un espacio presencial. Para lograr este objetivo nos basamos en una enseñanza didáctica a través de una exposición que genere impacto.

Las herramientas que utilizamos son varias, pero en esta ocasión nombraremos tres de ellas. Una para crear presentaciones, otra para afrontar un trabajo participativo y una última herramienta para evaluaciones:

- ❖ **Geneally:** es una herramienta que nos permite generar contenidos interactivos sin necesidad de programar y sin contar con conocimientos de diseño digital.
- ❖ **Padlet:** es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos.
- ❖ **Kahoot:** es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es importante agregar diferentes recursos tales como links, videos y fotos, entre otros.

GENEALLY



PADLE



KAHOO



CONCLUSIONES

Las clases sin creatividad, en donde la enseñanza es unidireccional (exclusivamente brindada por el profesor), pierden el interés de los estudiantes. Las presentaciones interactivas logran captar y mantener la atención de los mismos. Involucrar a los alumnos (especialmente con la tecnología adecuada a su disposición), mejora la retención, el compromiso y la comprensión.



REFERENCIAS

- ADELL, J. Y SALES, A. (2000). Enseñanza online: elementos para la definición del rol del profesor, en Cabero Almenara, J. y otros: Las nuevas tecnologías para la mejora educativa, Sevilla, Kronos.
- BARKER, P. (2002). Skill sets for online teaching. En ED-MEDIA 2002 World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications. (01/08/05).
- BENNETT, S.; MARSH, D. (2002). Are We Expecting Online Tutors To Run Before They Can Walk?. Innovations in Education and Teaching International, v.39, n.1, p.14-20.
- BERGE, Z. (1995). Facilitating Computer Conferencing: Recommendations From the Field. Educational Technology. 35(1) 22-30.
- CABERO, J. (2004). La función tutorial en la teleformación.
- En MARTÍNEZ, F. y PRENDES, M.P.: ?uevas Tecnologías y Educación, Madrid, Pearson Educación. CABERO, J. y GISBERT, M. (2005). La formación en Internet. Guía para el diseño de materiales formativos. Sevilla,
- MAD, CABERO, J., LLORENTE, M. y ROMÁN, P. (2004). Las herramientas de comunicación en el aprendizaje mezclado. Píxel-bit Eevista de Medios y Educación, 23, 27-41.
- GISBERT, M. (2002). El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos. En Acción Pedagógica, Vol. 11, 1, 48-59