

HERRAMIENTAS 2.0 PARA LA EDUCACIÓN. Aplicaciones educativas

Daniel Martínez Gallego



EDU QUE NOS ESPERA

21st Century Skills - Social Learning

47,000

Aplicaciones Educativas

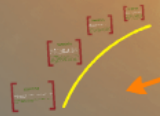
UTILIDAD DE LA APLICACIÓN

1 BUSCAR → 2 PARTICIPAR → 3 EVALUAR → 4 CREAR → 5 COLABORAR

MODELO SAMR

- Sustituye
- Aumenta
- Modifica
- Redefine

LA CLASE INVERTIDA



HERRAMIENTAS 2.0 PARA LA EDUCACIÓN. Aplicaciones educativas

Daniel Martínez Gallego



EDU QUE NOS ESPERA

21st Century Skills - Social Learning

47,000

Aplicaciones Educativas

FLUJERO DE LA APLICACIÓN

1 BUSCAR → 2 PARTICIPAR → 3 EVALUAR → 4 CREAR → 5 COLABORAR

MODELO SAMR

- Sustituye
- Aumenta
- Modifica
- Redefine

LA CLASE INVERTIDA



HERRAMIENTAS 2.0 PARA LA EDUCACIÓN. Aplicaciones educativas

Daniel Martínez Gallego





This content is available for free at www.prezi.com

21st Century Mobile Social Learning

TEACHER



FLIPPED TEACHING:
EXPLAIN EVERYTHING APP



VIDEO CONTENT & SKILLS



BIG
THINKING



CREATIVE THINKING



INDEPENDENT
TEAMWORK
PROJECTS RESEARCH
SHARING - FORUMS
BLOGS

WORLD



EXPERTS



WEB



MOBILE TECH IN EDUCATION

1.5 million iPads

American students currently use 1.5 million iPads, as mobile technology in education is expected to increase significantly and become more of a standard.

20,000 learning apps

There are currently more than 20,000 education and learning apps available for iPads.

80% of apps

More than 80 percent of the best-selling paid apps in the iTunes Store's education category targeted children.

WITHIN THE FIRST
45 DAYS OF IPAD SALES,

47,000

WERE SOLD TO SCHOOLS IN THE UNITED STATES.

TEXTBOOKS

In 2012, Apple unveiled a new version of its iBooks digital bookstore to support textbooks. Below is the percentage of digital textbooks on the market:



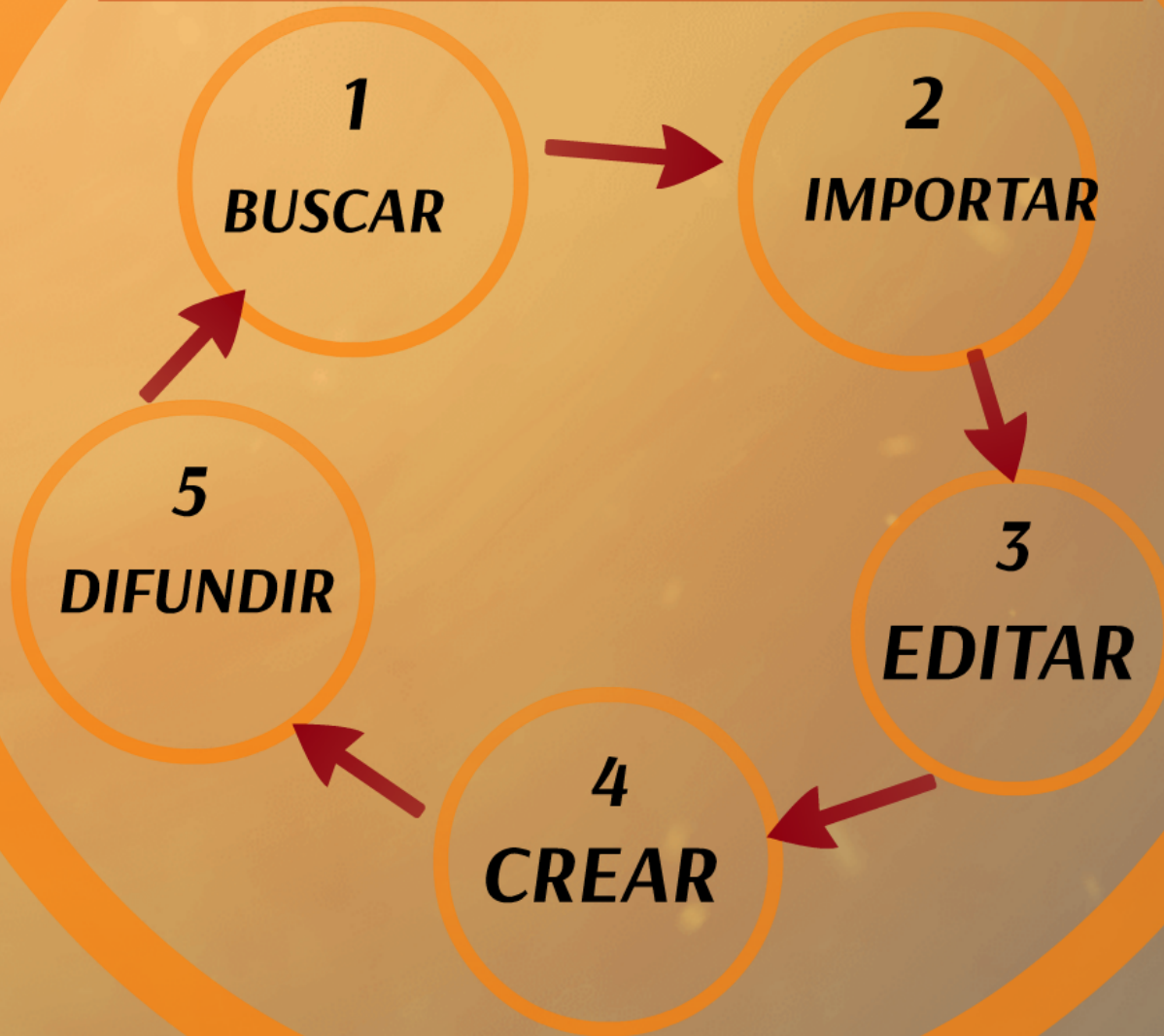
Aplicaciones atendiendo a la Taxnomía de Bloom

Bloom's Taxonomy for iPads

Creating	 Audioboo	 iMovie	 ComicBook!	 ReelDirector	 SonicPics	 Animoto	 Puppet Pals	 Toontastic	 Doink
Evaluating	 HootSuite	 Skype	 Mobile RSS	 Science 360	 Zite	 FlipBoard	 Instapaper	 Goodreads	 Wunderlist
Analyzing	 iThoughts HD	 Lino	 Popplet	 Today's Documents	 Diigo	 Explain Everything	 3D Cell Simulation	 GoSky Watch	 GoDocs
Applying	 ShowMe	 Poetry Creator	 Keynote	 Visualize	 Posterous	 ZigZag Board	 Presentation Link	 Xperica	 GearHD
Understanding	 ScreenChomp	 Motion Math	 123 Charts	 Idea Sketch	 Corkulous	 Blogsy	 Good Reader	 Touch Draw	 Pages
Remembering	 iBook	 Notesshelf	 Stack the Countries	 Evernote Peek	 NxtApp 4Kids	 Ansel & Clair's Adventure	 Word Seek HD	 eClicker	 Globe

Silvia Rosenthal Tolisano-GloballyConnectedLearning.com - Adapted from Dave Mileham

FLUIDEZ DE LA APLICACIÓN



1

BUSCAR

2

IMPORTAR

3

EDITOR



4

CREAR

5

DIFUNDIR

MODELO SAMR

Ruben Puentedura

- *Sustituye*
- *Aumenta*
- *Modifica*
- *Redefine*

SUSTITUYE

La aplicación sustituye a un ejercicio o actividad que podría realizarse de forma tradicional.

Por ejemplo: un ejercicio de matemáticas con la tablet sustituye a un ejercicio de matemáticas en papel.

AUMENTA

Se utiliza la aplicación para realizar un ejercicio que se podría realizar de forma tradicional pero con algún valor añadido.

Por ejemplo: un ejercicio para una segunda lengua con video y audio que engancha al alumno visualmente, tiene diferente niveles, nos da feedback al instante, lo cual motiva al alumnado.

MODIFICA

Permite un cambio significativo de la actividad/tarea.

El alumnado utiliza una aplicación con grabación de pantalla para describir y grabar el proceso de resolución de un problema de física.

REDEFINE

La aplicación permite la creación y ejecución de una tarea nueva previamente inconcebible.

El alumnado diseña y crea vídeos tutoriales sobre primeros auxilios dirigidos a una audiencia global expuestos a un feedback global. Existe trabajo colaborativo entre compañeros/as. El trabajo se añade a una base de datos de tutoriales.

LA CLASE INVERTIDA



LO QUE NOS ESPERA



HERRAMIENTAS 2.0 PARA LA EDUCACIÓN. Aplicaciones educativas

Daniel Martínez Gallego



LO QUE NOS ESPERA

21st Century Skills - Social Learning

47,000

Herramientas Educativas

LIBRERÍA DE LA APLICACIÓN

1 BUSCAR → 2 PARTICIPAR → 3 EVALUAR → 4 CREAR → 5 COLABORAR

MODELO SAMR

- Sustituye
- Aumenta
- Modifica
- Redefine

LA CLASE INVERTIDA

