

29.5.2024 - Herramientas de enseñanza digital y IA en la enseñanza

09:00	TEMAS DE HOY
09:10	HERRAMIENTAS ONLINE GRATUITAS PARA EL TRABAJO EN GRUPO
09:30	HERRAMIENTAS ONLINE GRATUITAS PARA EL TRABAJO INDIVIDUAL
10:00	PAUSA PARA EL CAFE
10:30	INTELIGENCIA ARTIFICIAL
10:55	REFLEXION
11:00	FIN



Herramientas en Línea Gratuitas para Trabajo en Grupo

Cocreación

- Flinga

<http://flinga.fi>

- Mural

<http://mural.co>

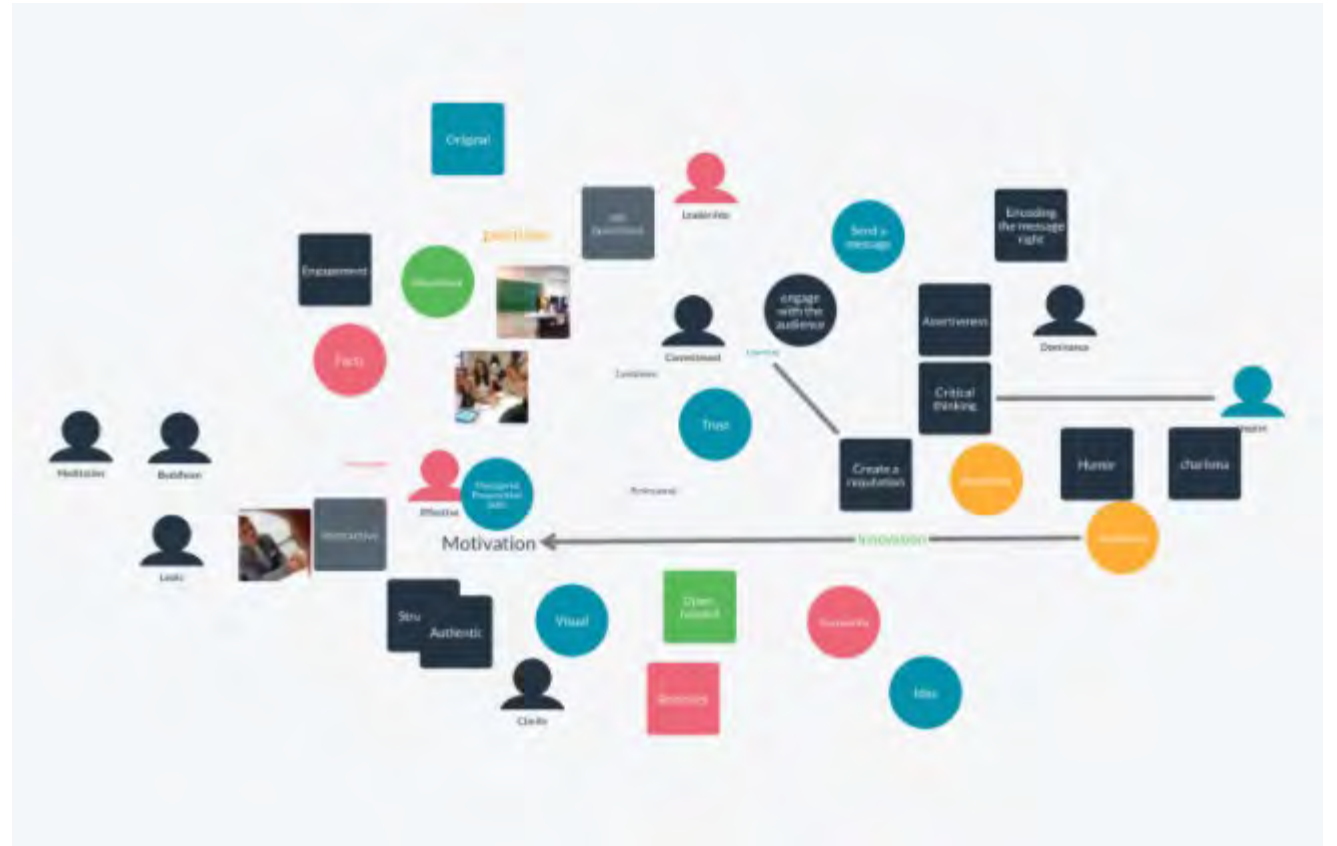
- Padlet

<http://padlet.com>



FLINGA

1. Resumen de Flinga
2. Herramienta: Whiteboard
3. Herramienta: Wall
4. Actividades: Discover, Explore y Reflect



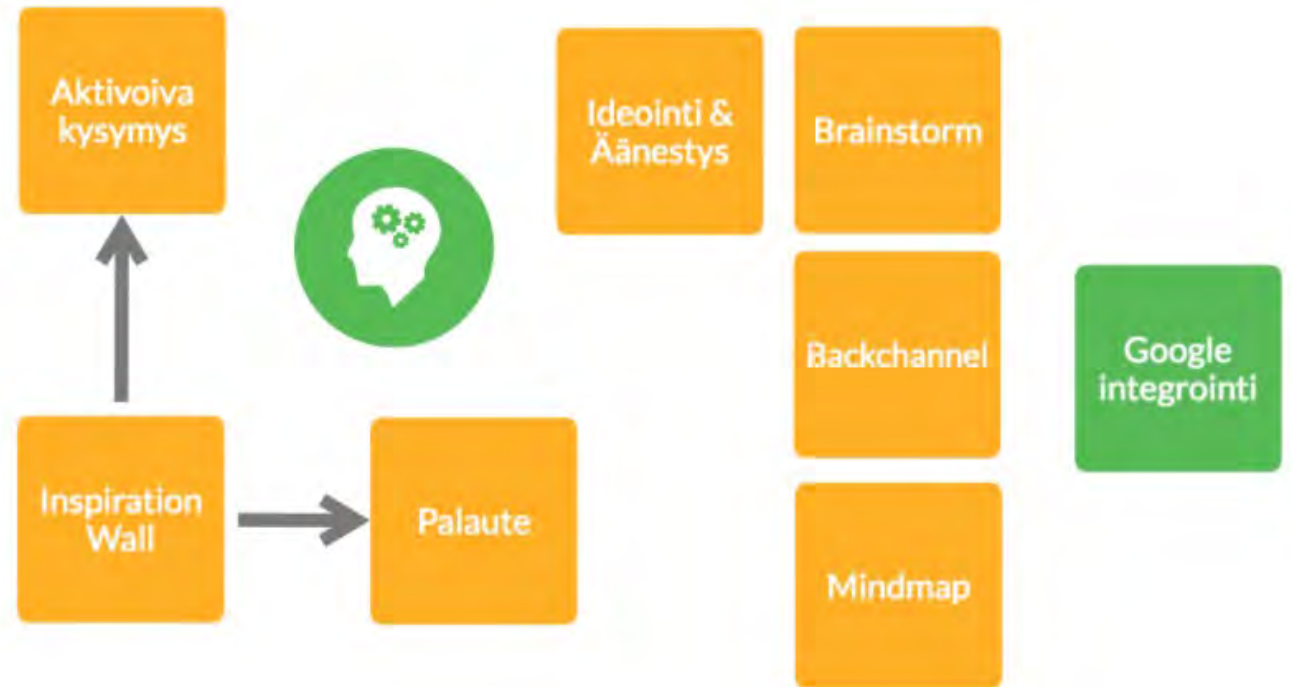
1. Resumen de Flinga

- Una herramienta de co-creación gratuita y compatible con dispositivos móviles
- Puede utilizarse para generar ideas, comentarios, mapas mentales, collages, etc., en aulas o entornos en línea
- Funciona a través del navegador en casi todos los dispositivos
- Más información aquí:
<https://www.nordtouch.fi/>



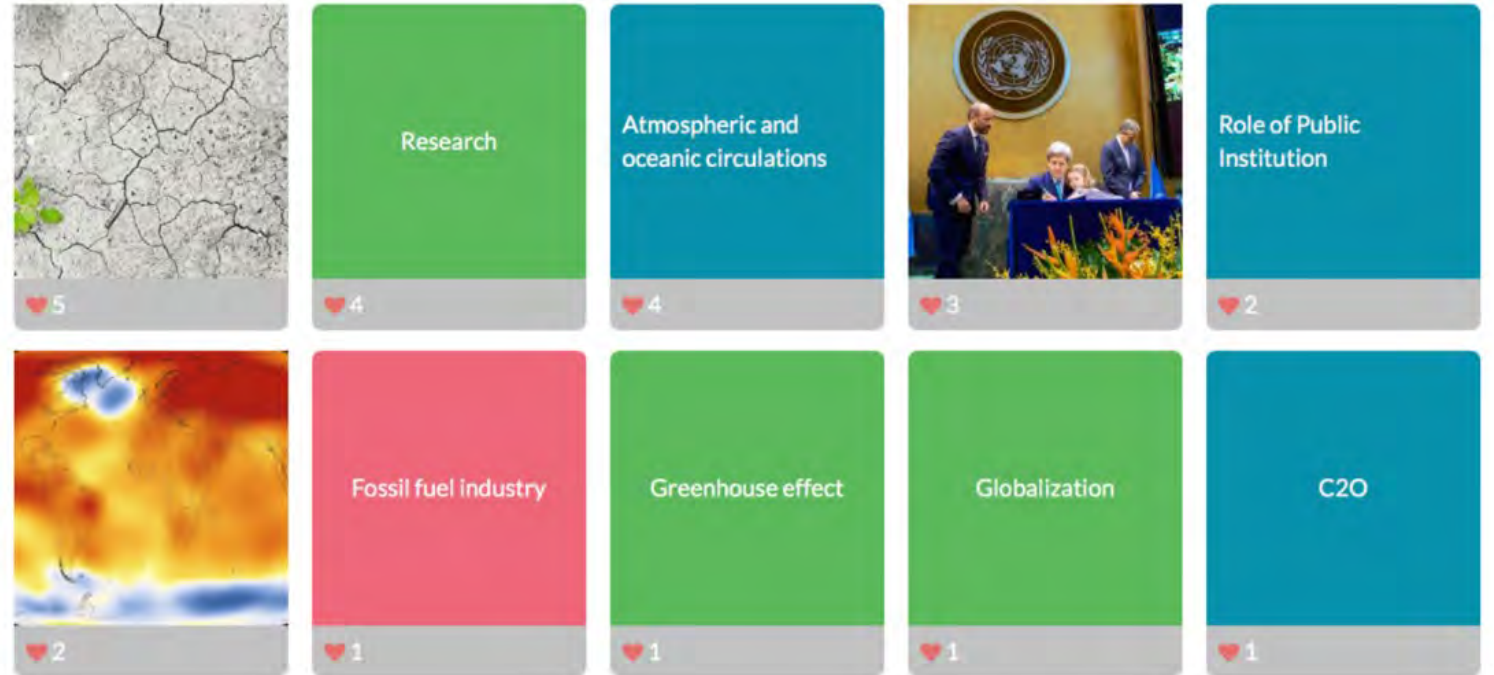
2. Herramienta: Whiteboard

- La pizarra se puede utilizar, por ejemplo, para:
 - Aprender juntos sobre un nuevo tema
 - Crear mapas mentales
 - Innovar nuevos tipos de soluciones
- Crear líneas: arrastra una caja sobre otra y mantenla allí por un tiempo
- Crear flechas: haz clic en una línea



3. Herramienta: Wall

- El muro se puede utilizar, por ejemplo, para:
 - Activar a los participantes
 - Recopilar ideas
 - Seleccionar las mejores soluciones
- Las tarjetas se pueden ordenar por “Las más nuevas primero” o “Las más gustadas primero”



4. Actividades: Discover, Explore y Reflect

- Diseñado para la participación estudiantil
- El profesor crea preguntas/problemas con anticipación, sobre los cuales los estudiantes reflexionan juntos para encontrar soluciones
- Durante la actividad, la vista del estudiante toma la forma de “caja de pregunta y respuesta”, y se pueden enviar múltiples respuestas
- Después del trabajo, la actividad funciona como una Pizarra normal
- El profesor puede editar más tarde las respuestas de los estudiantes (por ejemplo, categorizarlas con colores), pero los estudiantes ya no pueden editar a menos que se les otorgue el derecho a hacerlo (“Reglas de la sesión”)

Discover

- Grupos/(solo)
- El estudiante lidera

Explore

- Grupos/(solo)
- El profesor lidera

Reflect

- Grupos/solo
- El profesor lidera

ThingLink.com

Imagen o vídeo sobre el
que se construyen las
áreas de enlace (Hotspot)

Los puntos de acceso
abren varios sitios de
medios o enlaces





Inicio



Contenido



Excursiones



Escenarios



AR



Basura

Bienvenido a ThingLink Suite

Seleccione una de las siguientes herramientas de creación para empezar a aprender lo que puede crear con ThingLink.



Editor multimedia

Cree rápidamente imágenes interactivas, videos, imágenes y videos autoguiados de 360°/VR y modelos 3D.

[Ver ejemplos](#)



Creador de escenarios

Cree un aprendizaje y una formación ramificados basados en escenarios con la recopilación de datos de los alumnos.

[Ver ejemplos](#)



Visitas guiadas

Crea visitas guiadas de 360° con narración paso a paso.

[Ver ejemplos](#)



Realidad aumentada (AR)

Crea rápidamente superposiciones de realidad aumentada para imágenes y objetos.



Centro de aprendizaje

Conozca ThingLink: explore nuestros tutoriales y casos prácticos más recientes.



Centro de ayuda

Explore las guías y la documentación detalladas, o póngase en contacto con nuestro equipo de atención al cliente.



Información



Biblioteca 360

Escenarios

Situaciones de resolución de problemas tipo diagrama de flujo

Primero creas el material, las imágenes y los vídeos instructivos.

Después de esto, preparas un escenario al que adjuntas textos e imágenes.

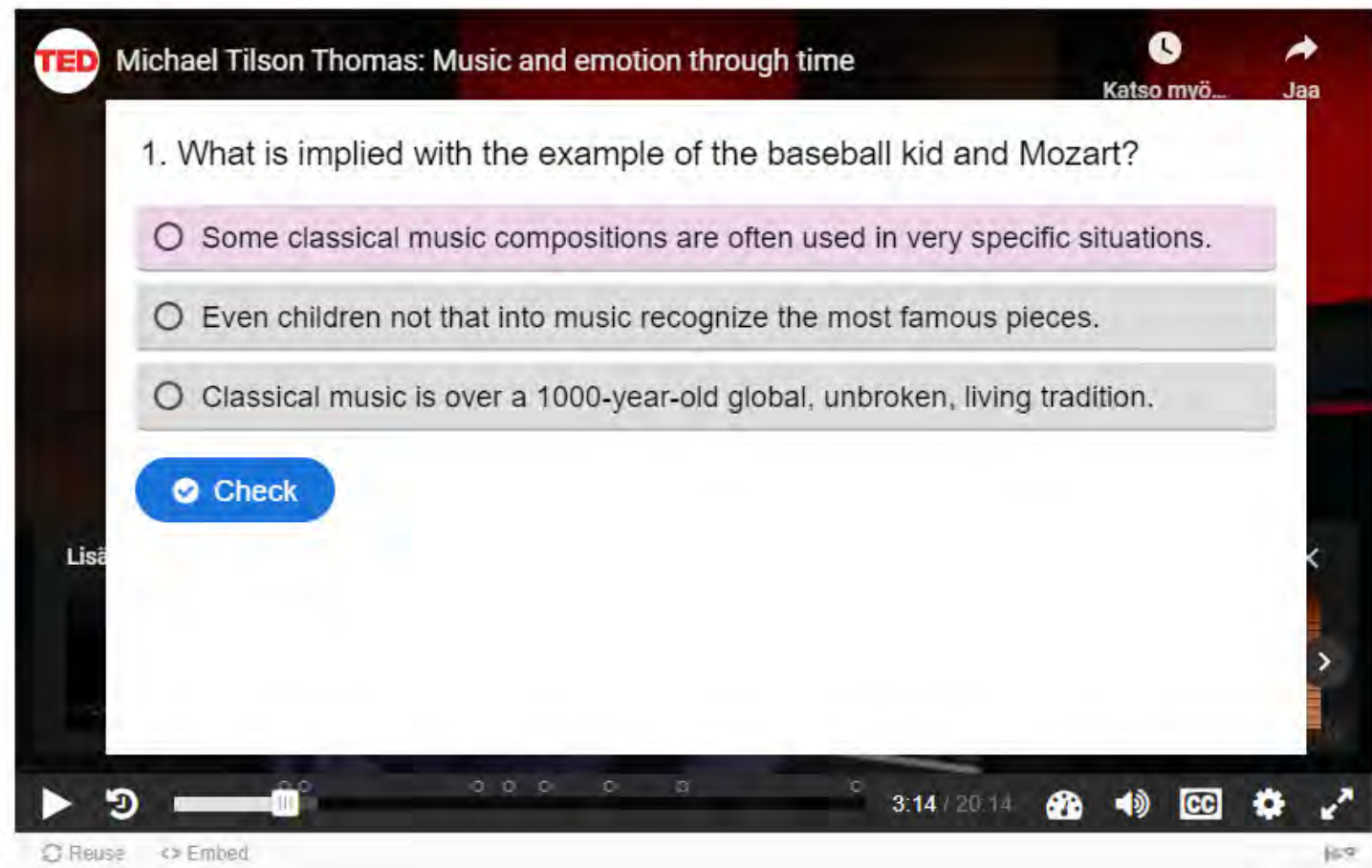
Por ejemplo, ¡un juego de escape!



Herramientas en Línea Gratuitas para Trabajo Individual



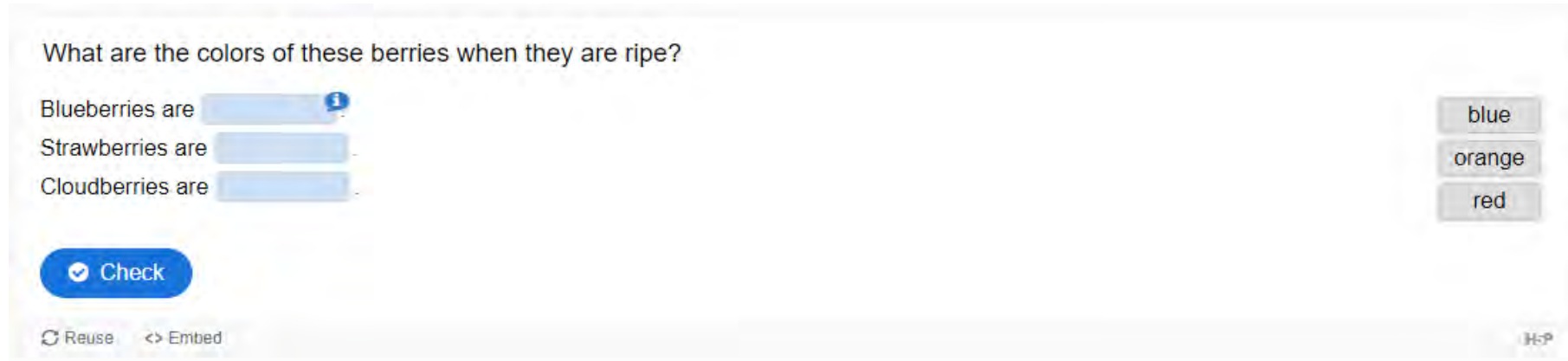
Tareas Interactivas con H5P



Vídeo interactivo

- **Docenas de tipos de tareas:** video interactivo, arrastrar y soltar, completar espacios, dictado, encontrar las palabras, juego de memoria, escenario ramificado, línea de tiempo, etc.
- H5P se puede implementar como **parte de diferentes sistemas de gestión de aprendizaje** u otros entornos (por ejemplo, Moodle, WordPress)
- Las tareas de H5P se pueden **incrustar**
- Ejemplos **descargables** que puedes **personalizar**: <http://h5p.org> > Ejemplos y descargas

Tareas Interactivas con H5P



Arrastra las palabras



Punto de acceso de imágenes

Creando tareas H5P con IA

Preguntas *

Textual Predeterminado

¿Qué rey fundó la ciudad de Barcelona?

*Alfonso II de Aragón::Alfonso II de Aragón

ciudad de Barcelona en el

Jaime I de

Fernando II

Carlos I de

¿Cuál es el

La Rambla

Parque Güell

*La Sagrada

Barcelona, d

El Camp Nou

¿En qué año s

1920

*1914::El Pa

de interés de

1950

1980

lugares

¿Qué rey fundó la ciudad de Barcelona?

✓ Alfonso II de Aragón

Jaime I de Aragón

Fernando II de Aragón

Carlos I de España

1/1

Use una línea vacía para la pregunta y las líneas siguientes son las respuestas alternativas. Las preguntas y respuestas están prefijadas con un asterisco(*), también pueden añadirse pistas y retroalimentación: *alta: pista: retroalimentación si fuera elegida: retroalimentación si no fuera elegida. Ejemplo:

¿Cuál número es PI?

*3.14

9.82

¿Cuanto es $4 * 0$?

1

4

*0

Encuesta

- M365 Forms en PowerPoint

<http://powerpoint.office.com>

- Mentimeter

<http://mentimeter.com>

- PollEverywhere

<http://polleverywhere.com>

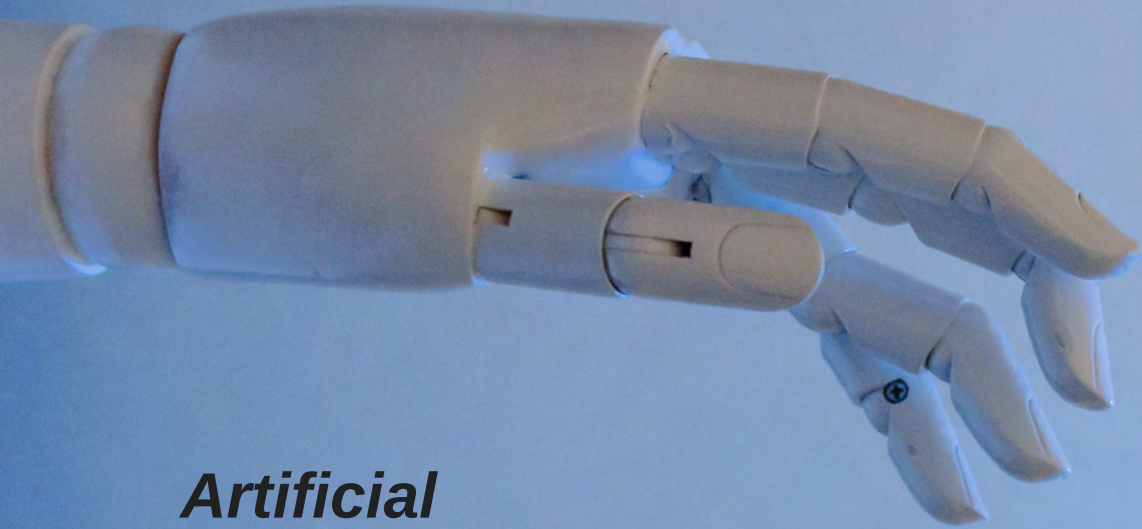
- Blooket

<http://blooket.com>



A futuristic classroom scene. On the left, a white, humanoid robot with a glowing blue head and mechanical joints is shaking hands with a smiling female teacher. The teacher has dark curly hair and is wearing a yellow blazer over a blue shirt. She is holding a blue folder. In the background, other students are seated at desks, and the room is filled with soft, blue light. A semi-transparent purple box with white text is overlaid on the left side of the image.

Inteligencia Artificial como Herramienta para Profesores



Artificial intelligence (AI)

Intelligence (perceiving, synthesizing, and inferring information) demonstrated by machines, as opposed to intelligence displayed by humans.

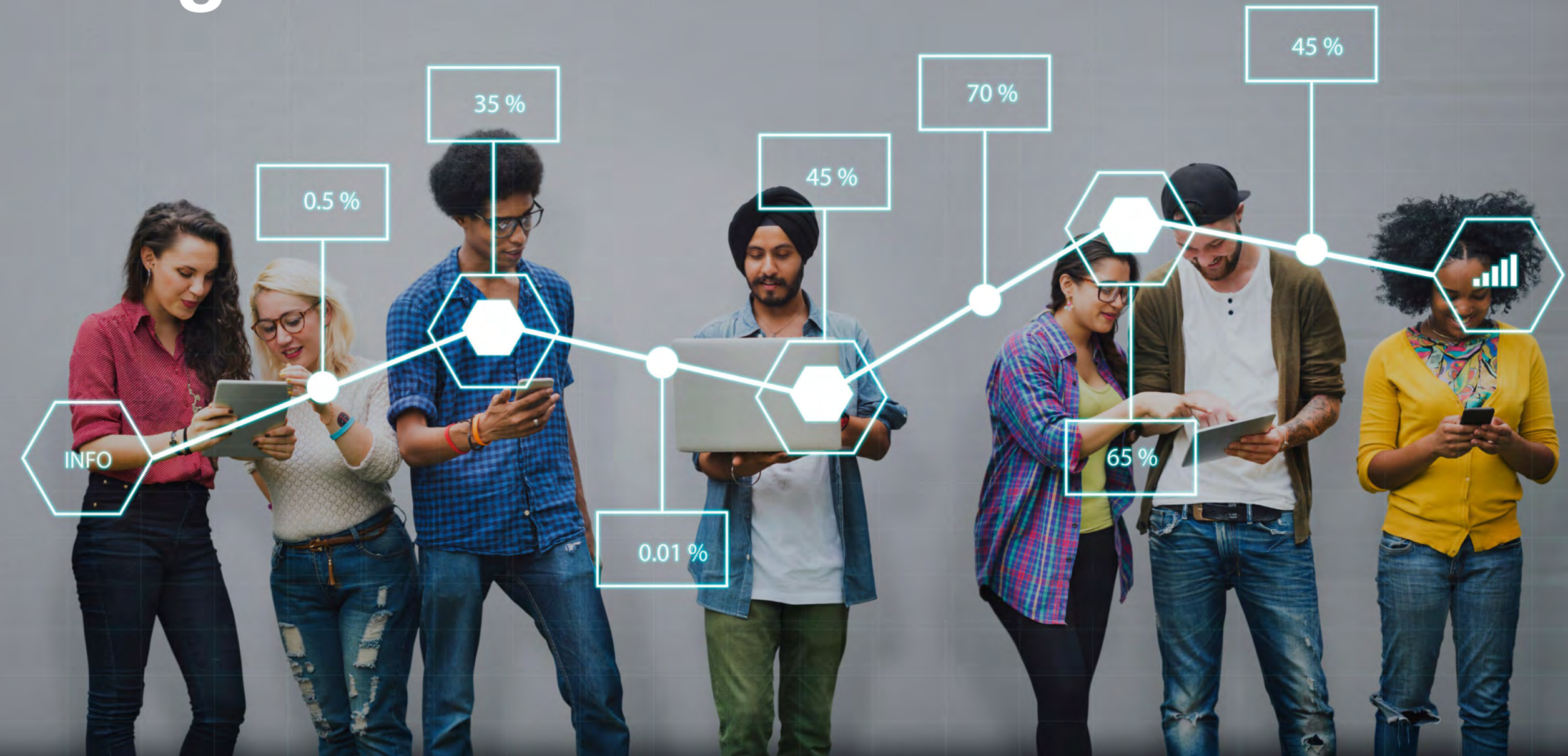
Inteligencia artificial (IA)

es inteligencia (percibir, sintetizar e inferir información) demostrada por máquinas, a diferencia de la inteligencia mostrada por animales no humanos y humanos.





Big Data versus Mis Datos.



Ejemplos de cómo la Inteligencia Artificial (IA) puede ayudar a las escuelas



Tareas administrativas

la IA puede automatizar tareas como el registro de estudiantes, la programación y el seguimiento de la asistencia, lo que reduce la carga de trabajo de los administradores.



Análisis de datos:

la IA puede procesar grandes cantidades de datos de los estudiantes para identificar patrones y tendencias, ayudando a los líderes escolares a tomar decisiones informadas sobre la enseñanza y el aprendizaje.



Calificación y evaluación



Creación de contenido



Gestión del aula



¡la clase termina,
el nivel de dióxido de carbono
es demasiado alto!

CO2
1,000 PPM





Ejemplos de cómo la IA puede ayudar a los estudiantes

- **Aprendizaje personalizado:** la IA puede proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje adaptadas a sus necesidades y habilidades individuales, promoviendo el compromiso y la motivación.



Ejemplos de cómo la IA puede ayudar a los estudiantes

- **Retroalimentación inmediata:** la IA puede proporcionar a los estudiantes retroalimentación inmediata sobre su desempeño, permitiéndoles ajustar rápidamente sus estrategias de aprendizaje.



Ejemplos de cómo la IA puede ayudar a los estudiantes

- **Acceso a recursos:** la IA puede proporcionar a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos educativos, como libros de texto y vídeos en línea.



Guía para nuestros estudiantes

1.Familiarícese: conozca las aplicaciones basadas en IA e incorpórelas a su kit de herramientas de aprendizaje.

2.Enfoque crítico: comprender que el contenido generado por IA puede contener errores fácticos. Acérquese a ella de manera crítica, como cualquier otra fuente.

3.Complemente con otras fuentes: si bien las herramientas de inteligencia artificial brindan ideas, complemente sus estudios con información de fuentes confiables.

4.Uso ético: cuando utilice la IA en trabajos o tesis, reconozca su función. Evite presentar el trabajo generado por IA como propio.

5.Prevencción de fraude: TAMK sigue pautas para abordar el fraude relacionado con el uso indebido de la IA.



Guía para nuestros docentes

1.Orientación al aprendizaje: enfatizar entornos de aprendizaje diversos y oportunidades flexibles para el desarrollo estudiantil. La IA puede mejorar las experiencias de aprendizaje personalizadas.

2.Comunalismo e inclusión: fomentar el aprendizaje colaborativo. Las herramientas de inteligencia artificial pueden facilitar el trabajo en grupo y fomentar la inclusión.

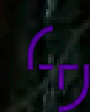
3.Enfoque basado en competencias: Describa los cursos de estudio en términos de conocimientos, habilidades y experiencia. Las aplicaciones de IA pueden profundizar la comprensión en campos específicos.

4.Uso ético: anime a los estudiantes a utilizar la IA de manera responsable y acordar principios juntos. Sin embargo, evite exigir herramientas de inteligencia artificial específicas como ChatGPT.

5.Pensamiento crítico: ayude a los estudiantes a evaluar críticamente el contenido generado por IA. Enséñeles a verificar fuentes y considerar sesgos.

6.Aplicación práctica: diseñar tareas que requieran aplicar los conocimientos adquiridos a situaciones del mundo real. Desafíe a los estudiantes a analizar, reflexionar y tomar decisiones informadas.





Gracias!

Mikko Turunen

mikko.o.turunen@tuni.fi

Henri Annala

henri.annala@tuni.fi