



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

DESAFÍO TUS PENSAMIENTOS



**AUTORES:
ELDA TINOCO.
ALEXANDRA BENAVIDEZ.
ELMER RIVERA.**

Estelí enero 2022

I Introducción

El presente manual contiene la descripción de cómo usar algunas aplicaciones para crear recurso multimedia, y a la misma vez una estrategia metodológica “**desafío tus pensamientos**” para fomentar el uso de recurso multimedia. La cual integran actividades encaminadas a facilitar a los estudiantes pensamientos creativos. Además, el propósito es despertar interés, motivación por la asignatura de historia y a su vez que aprovechen de forma beneficiaria las herramientas tecnológicas.

En otras palabras, el uso de recursos multimedia, facilita de manera considerable la comprensión de los contenidos desarrollados ya que la teoría se apoya con elementos múltiples como cuadros, fotografías, audio y vídeo, teniendo en cuenta que los seres humanos captamos información por nuestros sentidos. (Salinas, 2015) . Por consiguiente, la computadora y la programación permiten a los usuarios abordar las aplicaciones de la manera en que ellos lo deseen, las repitan cuantas veces sea necesaria, haga comentarios, proporciones respuestas y formulen preguntas y esta retroalimentación se almacene en una base de datos. Es necesario destacar que uno de las principales dificultades es los estudiantes no saben utilizar el recurso multimedia puesto que el maestro no tiene tiempo para esta actividad por lo cual el discente presenta dificultad en la asignatura de Historia.

En resumen, la asignatura de Historia es un factor importante en la construcción interactiva del conocimiento porque posibilita la adquisición de aprendizajes significativos. Este involucra la total aplicación de los procesos cognitivos en la ejercitación del uso de recurso multimedia las básicas que contribuye al crecimiento el desarrollo de las habilidades y destrezas en el discente una amplia percepción del entorno social.

Objetivo del manual

Capacitar a la comunidad educativa para el uso eficiente del recurso multimedia en el aprendizaje.

Aplicaciones para crear recurso multimedia

Canva



Canva es una aplicación gratuita para los dispositivos Android, accesible desde la aplicación (play store) la cual la trae instalada cualquier dispositivo móvil, canva funciona sin ningún costo luego de la instalación, una aplicación fácil y sencilla en la cual podremos hacer portadas, invitaciones, elementos para redes, menús, collages, esquemas, entre otros.

¿Cómo usarla?

para utilizar canva lo primero que debes hacer es instalar la aplicación, crearte una cuenta de usuario (puede ser asociada con tu cuenta de google, o tu cuenta de la red social Facebook) luego inicias sesión y aceptas las políticas.

Cuando te creas una cuenta, canva te preguntara el uso que le quieres dar.

Cuando inicies sesión, en la pantalla principal de canva tendrás una portada con sugerencias y diferentes tipos de diseños y un buscador para que escribas lo que quieras crear y se te muestran sugerencias, a la izquierda tienes varias categorías y el índice de todos los diseños creados.

Cuando elijas una plantilla vas a poder cambiar todos los elementos, por ejemplo: si pulsas sobre una foto o esquema para seleccionarla, en la columna de la izquierda puedes pulsar sobre otra para subirla o reemplazarla, lo mismo pasa con los fondos de color y en el texto puedes hacer doble click para editarlo a tu gusto, el resto de elementos de la pantalla también los vas a poder mover, pulsando sobre ellos para seleccionarlos y arrastrarlos de posición, también podrás cambiarle el tamaño y moverlos de posición.

Una vez hallas terminado, lo que puedes hacer dependerá de cada tipo de diseño podrás descargarlos e imprimirlos en algunos casos.

Photo editor



Photo editor al igual que canva es una aplicación para dispositivos Android y gratuita luego de su instalación, permite realizar todo tipos de mejoras a los archivos de imágenes tales como fotografías, dibujos gráficos y collages.

¿Cómo usarla?

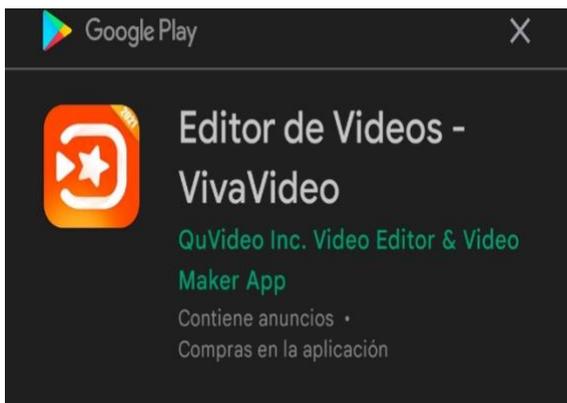
Lo primero que necesitas es instalar la aplicación photo editor, al instalarla y abrirla te aparecerá un menú en el cual te dará opción para seleccionar archivos desde la galería, archivos, o cámara.



Una que ya selecciones el archivo o puedes seleccionar varias y crear un collage, puedes ponerle texto, ponerle marco, o ponerle algún filtro.

Luego de editar la imagen o collage podrás guardarla en tu dispositivo.

Viva vídeo



es una herramienta de edición de video que nos permitirá trabajar con videos e imágenes para crear nuestros propios montajes de videos

¿cómo usarlo?

Desde el menú principal de viva video los usuarios podrán elegir si quieren capturar un video directamente desde la aplicación o si quieren pasar a la fase de crear un montaje directo con fotografías y videos que ya tienen en su galería, desde esta opción los usuarios tendrán que elegir que imágenes y videos quieren añadir al video.

Una vez elegido el material multimedia con el que vamos a trabajar podremos utilizar todas las herramientas que la aplicación tiene disponible, cortar, pegar videos, añadir diferentes fuentes, tipos de transiciones

También podemos agregar audio a nuestros videos ya sean grabaciones hechas por nosotros mismos o cualquier canción. En la parte superior derecha aparece la opción de guardar en la galería de tu dispositivo y compartir nuestro archivo creado.

1.1. Componentes de la estrategia metodológica: desafío tus pensamientos”

En este sentido, es permitido mencionar el concepto de Farrach (2017) quien manifiesta: “como es sabido, antes de aplicar una estrategia metodológica, se deben tomar en cuenta los objetivos propuestos y precisar el procedimiento a seguir, teniendo presente la cantidad de participantes y el tiempo disponible para su realización (p.9). por lo ante expuesto los elementos a tener en cuenta en una estrategia metodológica.

Descripción de los componentes estrategia metodológica

1.2. Recursos didácticos digitales requeridos en la estrategia

Con respecto a estos han sido seleccionados con base en la premisa de Chacón, Aragón, Romero & Cauce (2015) quienes expresan: “Querámoslo o no, la realidad del uso del teléfono móvil, las redes sociales es ya una práctica habitual entre adolescentes”. Lo cual el estudiante que para despertar la motivación e integración total de los discentes es necesario hacer uso de todos los recursos disponibles en el contexto.

- **Internet**

Por tanto, el avance de la ciencia y tecnología ha tenido gran repercusión en la sociedad actual. Se ha seleccionado el internet como herramienta que interviene en el proceso de aplicación de la estrategia metodológica en estudio. Este recurso se requirió en esta acción investigativa para la consulta y recopilación de datos relevantes sobre el tema a trabajar con los discentes, así como búsqueda de imágenes y para acceder a las plataformas virtuales implicadas.

- **Celular**

En otras palabras, el celular puede ser usado en todas las actividades educativas posibles. Se reconoce que el contexto áulico es un espacio ideal para el intercambio de experiencias, aprendizajes, para realizar sus valoraciones, pero siempre con la práctica de valores con los demás. Ante bien, este recurso se integra en este proceso para desempeñar un papel fundamental: posibilitar el acceso a ciertos usos de aplicaciones, la recepción y envío de:

información de los estudiantes. Los estudiantes que no cuentan con su celular harán uso de las Tablet del instituto.

Data show

Es un aparato óptico que recibe una señal de vídeo y proyecta la imagen correspondiente en una pantalla de proyección usando un sistema de lentes, permitiendo así mostrar imágenes fijas o en movimiento.

Computadora

Máquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente mediante operaciones matemáticas y lógicas controladas por programas informáticos

Aplicaciones a utilizar

- WhatsApp
- Canva
- Photo editor
- Viva video

Actividades a realizar en el primer momento (inicio)

- **Crear grupo en WhatsApp**
- **Compartir imágenes en el grupo de WhatsApp**

El uso de esta aplicación de mensajería instantánea es una tendencia en sociedad actual; Es decir, facilita la comunicación, se les orientará a los estudiantes observar las imágenes durante 5 minutos detenidamente. Las imágenes serán previamente enumeradas.

- **Lluvias de ideas**

En un periodo de 10 minutos los estudiantes compartirán oralmente sus apreciaciones de las imágenes indicando el número de la imagen.

Actividades en el segundo momento (desarrollo)

Presentación de un video de 6 minutos en el proyector, tomar notas durante la presentación del vídeo (este video tiene que sr diseñado por la docente con la aplicación photo editor.

Redactar un escrito de 5 líneas combinando el contenido de las imágenes observadas (la docente asignará dos imágenes por estudiante) y el vídeo (tiempo sugerido 9 minutos).

Se les orientará reunirse en trio para conversar acerca del escrito elaborado y juntando las ideas de los tres compartirán un audio de 3 minutos mediante un audio en el grupo de WhatsApp el audio debe contener el nombre de los integrantes (tiempo sugerido 15 minutos)

Se les orientará a los estudiantes escuchar los audios compartidos en el grupo de WhatsApp y a la misma vez tomar notas de lo más relevante (tiempo sugerido 25 minutos)

Actividades finales

Organizados en trío realizar 6 conclusiones y diseñar un esquema utilizando las plantillas de infografía de canva, compartir la infografía en el grupo de WhatsApp (tiempo 15 minutos)

Despedir la clase con preguntas acerca del aprendizaje y dudas del contenido desarrollado (tiempo 5 minutos)

La estrategia será evaluada mediante una lista de cotejo. Durante el periodo de la clase.

