

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO
AREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



MONOGRAFÍA:

PRESENTAR PARA OPTAR AL GRADO DE TECNICO
UNIVERSITARIO SUPERIO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TEMA:

LA APLICACIÓN POWTOON COMO HERRAMIENTA DE
ANIMACIONES EN EL PROCESO EDUCATIVO

POSTULANTE: Roly Fernando Huayhua Catacora
José Alfredo Quispe Arratia

TUTOR: Lic. Orlando Apaza Quispe

EL ALTO – BOLIVIA
2017

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo de investigación a todos nuestros familiares, por brindarnos apoyo y cooperación en todo momento hasta la culminación de nuestros estudios.



A religious painting depicting a shepherd in a red and white robe, holding a staff, standing in a lush landscape with green hills and trees. Several sheep are visible in the foreground, some standing and some resting. The scene is bathed in warm, golden light, suggesting a sunrise or sunset. The painting is framed by a blue border with rounded corners.

AGRADECIMIENTO

**A todos los docentes y
compañeros por apoyo
durante este trabajo
realizado.**

**A si mismo todos nuestros
familiares que nos
apoyaron con el proceso
de estudio.**

RESUMEN

PowToon es una aplicación web que nos permite crear presentaciones o vídeos animados con objetos, texto, imagen y sonido predeterminados.

Podemos generar nuestro propio vídeo de manera muy fácil con ayuda de prácticas plantillas y de una extensa lista de recursos gráficos, como personajes animados, animaciones, marcos o fondos. En el proceso de creación de un vídeo se hace tan sencillo como adoptar texto y elementos gráficos. Además, podemos incluir nuestra propia voz, música y compartir el vídeo en YouTube o en cualquier red social.

En esta herramienta se llamado PowToon, es una especie de Power Point pero con algunas posibilidades más, ya que hace posible la creación de vídeos animados para presentaciones. Es una herramienta sencilla y muy fácil de usar. Sus posibilidades educativas son múltiples. Puede servir para que el profesor presente contenidos a los estudiantes de una manera mucho más visual o también para potenciar la creatividad de los estudiantes a la hora de presentar temas propuestos. PowToon es una compañía de servicios en la nube que permite crear presentaciones animadas y vídeos explicativos.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	I
AGRADECIMIENTO.....	II
RESUMEN.....	III
1. CAPITULO I.....	1
1.1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3. OBJETIVOS.....	4
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	4
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	5
1.5. METODOLOGIA.....	5
2. CAPITULO II.....	7
2.1. LAS NUEVAS TECNOLOGIAS EN EDUCACION SUPERIOR - POWTOON COMO HERRAMIENTA DE ANIMACIONES EN EL PROCESO EDUCATIVO.....	7
2.2. TECNOLOGÍA EDUCATIVA.....	7
2.3. CONCEPTUALIZACIÓN DE TIC´s.....	8
2.4. VENTAJAS DE LAS TIC´s.....	9
2.5. DESVENTAJAS DE LAS TIC´s.....	11
2.6. PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE CON TIC´s.....	13
2.7. HERRAMIENTA DE POWTOON.....	18
2.8. CARACTERÍSTICAS UTILIDADES DIDÁCTICAS.....	18
2.9. QUÉ ES POWTOON.....	19
2.10. CREAR UNA CUENTA EN POWTOON.....	19
2.11. PANTALLA PRINCIPAL DE POWTOON.....	19
2.12. CREA PRESENTACIONES Y VÍDEOS ANIMADOS CON POWTOON...20	
2.13. TIC'S APLICADAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA.....	23
2.16. CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE EN EL AULA CON POWTOON.....	28
2.17. PRODUCTO DE POWTOON.....	29
2.18. VÍDEO-RECETAS CON POWTOON.....	31
3. CAPÍTULO III.....	32
3.1. CONCLUSIONES.....	32
3.2. RECOMENDACIONES.....	32
BIBLIOGRAFÍA.....	34
ANEXOS.....	36

CAPITULO I

1.1. INTRODUCCIÓN

La presente monografía “las nuevas tecnologías en educación superior - powtoon como herramienta de animaciones en el proceso educativo”, es menester tomarlo como punto de inicio para cambiar la concepción de educación en nuestro país. Hoy en día hay que enfrentan la enorme tarea de mejorar el proceso de aprendizaje y enseñanza, para satisfacer las demandas y desafíos de la sociedad. Las salas de clase deben ser transformadas en centros de aprendizaje abierto que ofrezcan intervenciones pedagógicas basadas en la práctica, el pensamiento y la realidad. Las tecnologías de información modernas, si son utilizadas en forma apropiada, ofrecen a todos el potencial para poder llegar a la calidad educativa en educación superior. Para ello, se está creando e implantación de una red de educación virtual utilizando los últimos conceptos e ideas de la educación a distancia, de tecnologías avanzadas y modos apropiados de conectividad.

Las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones están transformando la sociedad, y en particular los procesos educativos.

Las redes digitales son parte de ese cambio social, pero hay que tener en cuenta muchas tecnologías coadyuvantes.

El teléfono, la radio y televisión, el dinero electrónico, las redes telemáticas, las tecnologías multimedia y la realidad virtual son tecnologías a tener en cuenta.

La Pedagogía habla de educación para los medios, de alfabetización audiovisual y de alfabetización informativa.

Las Nuevas Tecnologías posibilitan la construcción de un nuevo espacio social.

Estas transformaciones son lo suficientemente importantes como para que pueda ser comparada con las grandes revoluciones técnicas como la escritura, imprenta, que transformaron la educación.

El derecho a la educación universal deberá ampliarse, porque los espacios sociales se han ampliado. Lo cierto es que el entorno digital emergente exige diseñar nuevas acciones educativas, complementarias a las ya existentes.

Cabe señalar que no basta con enseñar a leer, escribir y hacer cálculos matemáticos, además de introducir conocimientos básicos de historia, literatura, ciencias, etc. Todo ello es necesario y lo seguirá siendo en los espacios naturales y urbanos en los que tradicionalmente se ha desarrollado la vida social.

Las TICs contribuyen a la mejora de la labor docente y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Específicamente hablando de Powtoon nueva herramienta de animaciones para uso educativo, publicidad y otros. Con esta herramienta "Powtoon", ayuda al docente a preparar sus presentaciones en reemplazo a los power point, misma que hace de las intervenciones pedagógicas más didácticas.

El objetivo principal de este trabajo monográfico es para conocer y describir el alcance significativo que tiene las tecnologías informáticas aplicando powtoon en el campo educativo.

La metodología q se utilizara será el método descriptivo, métodos analíticos, síntesis para conocer las tecnologías en la educación superior, como también en la aplicación de los docentes de la herramienta powtoon en el proceso de aprendizaje enseñan en el estudiantado.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) desde los años 90, se desarrollaron a ritmos insospechados y cubren todos los dominios de la actividad humana gracias a que su huso adquiere más cobertura ciudadana, el internet que es la columna vertebral de las (TIC), no es un fin de sí mismo; al igual que otras actividades simbólicas inventadas por el ser humano como el arte, la literatura, las ciencias debe provocar efectos de innovación en el orden de la representación y las prácticas sociales. De esta manera, el internet se ha convertido en la herramienta fundamental para el desarrollo de la investigación científica y tecnológica

En la actualidad en las instituciones educativas el uso de la tecnología por parte de las nuevas generaciones está a la orden del día, se puede ver a niños pequeños utilizar la computadora como una herramienta e instrumento didáctico en su proceso de aprendizaje, con el paso del tiempo se convertirán prácticamente en unos expertos en el uso de la tecnología y que les servirá en las diferentes etapas de su enseñanza académica.

De igual manera los universitarios están forjando con la red de internet una potente herramienta a fin de responder a una necesidad fundamental: favorecer la comunicación científica y la difusión de la información.

La existencia de la red y las posibilidades que ofrecen un entusiasmo general por parte de los diferentes actores, particularmente en el seno de las comunidades universitarias. Cada uno quiere jugar su rol, a la vez destinatario o productor de información, conscientes de las consecuencias políticas, económicas y sociales que representa su presencia activa o pasiva sobre la red. El internet conforma la columna vertebral de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y constituye un medio tecnológico importante todas las universidades nacionales e internacionales.

El internet, actualmente constituye la base de la tecnológica de formación que nos abre un sin fin de medios de almacenamiento, entre ellas se encuentra el Powtoon, que nos facilita crear videos animados (musicales, tutoriales, documentales, etc.), para propios y extraños quienes lo utilizan solo como medios de distracción, sin embargo, esta herramienta debería conformar uno de los materiales didácticos más importantes en el proceso de formación superior, siendo que el Powtoon contiene un cuantioso material para el aspecto educativo que debe ser guiada de manera responsable y precisa en las diferentes asignaturas por su contenido de difusión audiovisual, además, que nos podría facilitar el autoaprendizaje en educandos y facilitadores en todo proceso de enseñanza y aprendizaje a través de las tutoriales y videos educativos inmersos en esta página accesible al público en general.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

- Describir la aplicación Powtoon como herramienta de animaciones en el proceso educativo en estudiantes de la carrera Ciencias de la Educación, gestión 2017.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Identificar** los usos de Powtoon para la enseñanza a los estudiantes.
- **Valorar** las ventajas y desventajas de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje.
- **Analizar la Aplicación de** Powtoon para la elaboración de materiales educativos con animación

1.4. JUSTIFICACIÓN

La realización del trabajo se fundamenta por lo siguiente:

El powtoon es parte de la enseñanza aprendizaje, es un canal efectivo basado en videos animados, imágenes, sonido y que nos brinda a adquirir conocimientos a través de los sentidos audiovisuales, efectivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El powtoon es una tecnología emergente que permite para las diferentes etapas del proceso de formación, sin embargo, se debe direccionar de manera responsable y efectiva para su uso.

El powtoon permite nuevas formas del auto aprendizaje en los diferentes grupos ya sea como estudiante o como facilitador, a través de los videos animados imágenes que nos permiten ampliar nuevos conocimientos y facilitar el autoaprendizaje.

En la actualidad con la incursión de diferentes tecnologías en la educación los roles de los educadores como de los educandos van cambiando, de profesores con conocimientos sobre temas específicos a orientadores, facilitadores y guías y de estudiantes con capacidades simples de retención de conocimiento a personas activas con capacidades de autoaprendizaje.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un factor de vital importancia en la transformación de diversos campos de la sociedad. De ahí que, en el campo educativo el powtoon tiene el potencial de transformar y mejorar la educación en cuanto cómo se produce el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje, así como de introducir cambios innovadores en la práctica docente de los profesores, y en las diferentes acciones que se realiza en el proceso educativo.

1.5. METODOLOGIA

Métodos

Método “Se define como los modos, formas, las vías o caminos más adecuados para lograr objetivos previamente definidos” (Carrasco 2005: pág. 269) en

términos cortos se puede decir que el método es una secuencia racional de pasos o acciones, un medio para conseguir o alcanzar un fin.

El presente trabajo de investigación se empleara el método descriptivo, ya que se describirá el uso del Powtoon por parte de los estudiantes postulantes para técnico superior en la carrera Ciencias de la Educación gestión.

CAPITULO II

1.6. LAS NUEVAS TECNOLOGIAS EN EDUCACION SUPERIOR - POWTOON COMO HERRAMIENTA DE ANIMACIONES EN EL PROCESO EDUCATIVO

Las tecnologías educativas es un “Conjunto de métodos, técnicas, procedimientos sistemáticos, procesos e instrumentos que posibilitan el diseño, la realización y la evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje, viabilizando la realización de un modelo o una concepción educativa. Son expresiones de la tecnología educativa” (GUTIERREZ; 2015:471)

El autor hace mención sobre la importancia de las Tics en la educación en estos momentos de grandes cambios trascendentales en nuestro país, donde las actividades educacionales ya no se reduce a las aulas de cuatro paredes donde solo se hace el uso de las pizarras y las disertaciones del docente. La actividad pedagógica es más amplia y dinámica, gracias a las tecnologías educativas, específicamente hablando del powtoon que es una herramienta tecnológica que supera al PowerPoint, misma que nos permitirá desarrollar las temáticas propuestas de forma gráfica e interactiva.

1.7. TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Desde que se integraron las TIC's en las clases con los estudiantes, se han observado grandes impactos al hacer uso o disfrutar de los medios tecnológicos en la escuela por parte de éstas. La aplicación de estos medios respecto a entornos educativos se ha convertido en instrumentos cada vez más indispensables para efectuar múltiples funciones.

La humanidad ha pasado por diferentes cambios entre ellos las revoluciones tecnológicas, que a grandes rasgos han ido desde la agrícola y artesanal, a la industrial, postindustrial y de la información o del conocimiento. Por otra parte nunca, como en la actualidad, las tecnologías habían tenido tanta presencia y significación (CABERO, 2007).

En cuanto a las funciones de las TIC's en educación se puede observar que: motiva los medios de expresión, sirve como canal de comunicación, es un buen instrumento a la hora de procesar la información o realizar gestión, es una fuente abierta de información. Por medio de esta herramienta se puede evaluar, diagnosticar y rehabilitar. Hay muchos materiales que sirven como medios didácticos, otros generan nuevos escenarios formativos, también se encuentran aquellos que sirven como medio lúdico y los que ayudan al desarrollo cognitivo.

Por ello, los docentes deben incurrir en el uso de herramientas tecnológicas, que permitan diseñar estrategias didácticas como apoyo en el aula de clase, que permita confirmar lo expresado por Bruner (citado por Ausubel et al.1999, p.456) "la educación debe proponerse desarrollar los procesos de la inteligencia de modo que el individuo sea capaz de trascender las vías culturales a un mundo social, capaz de innovar" con el fin formar personas con una cultura interior netamente personal, en donde cada hombre debe ser su propio artista, su propio científico, su propio historiador y su propio navegante.

1.8. CONCEPTUALIZACIÓN DE TIC's

Son variados los conceptos que se pueden encontrar para definir las TIC's, y se puede considerar que con el auge y crecimiento que se viene presentando y que se está viviendo a nivel tecnológico cada día puede ser modificado, y de esta manera se tendrá el concepto de tecnología actualizado.

Las tecnologías de la información y la comunicación, también conocidas como TIC, se pueden definir como un conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Comprenden un abanico de soluciones muy extenso. Las tecnologías son ideales para almacenar información y recuperarla después, para enviar y recibir información de un lugar a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes.

Bunge, M. (1995) define tecnología como "campo de conocimiento relacionado con el diseño de artefactos y con la planificación de su realización, operación,

Ajuste, mantenimiento y seguimiento a la luz del conocimiento científico". Por otro lado el programa de las naciones unidas para el desarrollo, (PNUD), (2002) en su informe sobre desarrollo humano definió las TIC's como un universo de dos conjuntos, el primer conjunto representado por las tradicionales tecnologías de la comunicación (TC), constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional, y el segundo por las tecnologías de la información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registro de contenidos.

Las tecnologías de la información y la comunicación son un conjunto de servicios, redes, software, aparatos que tienen como fin el mejoramiento de la calidad de vida dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario.

En cuanto a la utilidad de las TIC's se hace preciso examinar las repercusiones que traerá consigo la utilización de estas nuevas tecnologías ya sean benéficas o perjudiciales. Para hacer un análisis más minucioso sobre el tema se expondrán algunas ventajas y desventajas consideradas por Marqués (2000), en su artículo "Funciones y Limitaciones de las TIC's en la Educación" que presenta el empleo de las TIC's en el desarrollo de las actividades humanas.

1.9. VENTAJAS DE LAS TIC's

Ventajas analizadas desde la perspectiva del aprendizaje.

- Las TIC son uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento.
- Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y entre ellos a distancia.
- La constante participación por parte de los estudiantes propicia el desarrollo de su iniciativa, al igual que se promueve un trabajo autónomo, riguroso y metódico.

- Los estudiantes pueden aprender a partir de los errores, ya que tienen la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.
- Los canales de comunicación que proporciona el internet permiten mayor y mejor interacción entre profesores y estudiantes.
- Los instrumentos que proporcionan las TIC facilitan el aprendizaje cooperativo.
- Las tareas educativas realizadas con ordenador permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad.
- Las TIC contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual.
- Permite desarrollar las habilidades de búsqueda y selección de información.
- Mejora las competencias de expresiones y creatividad.
- Facilita el acceso a información de todo tipo.
- Los programas informáticos permiten simular secuencias y fenómenos, al igual que experimentar con ellos y poder comprenderlos mejor.
- Ventajas analizadas desde la perspectiva de los estudiantes.
- Por lo general aprenden con menos tiempo.
- Les resulta atractivo la utilización de la herramienta y sus componentes.
- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.
- Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Autoevaluación.
- Mayor proximidad del profesor.
- Flexibilidad en los estudios.
- Instrumentos para el proceso de la información.
- Ayuda en la educación especial.
- Ampliación del entorno vital, conocen más personas, tienen más experiencias y pueden compartir más.
- Más compañerismo y colaboración.

- Ventajas analizadas desde la perspectiva de los profesores.
- □Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación.
- Individualización, tratamiento de la diversidad.
- Facilidades para la realización de agrupamientos.
- Mayor contacto con los estudiantes.
- Liberan al docente de trabajos repetitivos.
- Facilitan la evaluación y el control.
- Actualización profesional.
- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.
- Contactos con otros profesores y centros.
- Ventajas analizadas desde la perspectiva de los centros educativos.
- Los sistemas de Teleformación pueden abarcar los costes de formación.
- Los sistemas de Teleformación permiten acercar la enseñanza a más personas.
- Mejora de la administración y gestión de los centros.
- Mejora de la eficacia educativa.
- Nuevos canales de comunicación con las familias y con la comunidad local.
- Comunicación más directa con la administración educativa.
- Recursos compartidos.
- Proyección de los centros.

Junto a este cúmulo de ventajas que aportan las TIC's también encontramos algunas desventajas que Marqués considera inconvenientes, al igual que las ventajas él las analiza desde las perspectivas del aprendizaje, de los estudiantes, de los profesores y de los centros educativos. Aquí se van a fusionar y se llamarán desventajas.

1.10. DESVENTAJAS DE LAS TIC's

- Distracciones: en ocasiones los estudiantes se dedican a jugar en lugar de trabajar.

- □Dispersiones: La variedad de los espacios, llevan al usuario en ocasiones a desviarse de los objetivos.
- Pérdida de Tiempo: Muchas veces se pierde tiempo buscando la información que se necesita.
- Informaciones no fiables: En internet se encuentra demasiada información y no toda es confiable.
- Aprendizajes incompletos y superficiales: La inmediatez lleva a confundir conocimiento con acumulación de datos.
- Diálogos muy rígidos: los materiales didácticos exigen la materialización previa de la materia que se pretende enseñar.
- Visión parcial de la realidad: Los programas presentan una visión particular de la realidad.
- Ansiedad: La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.
- Dependencia de los demás: El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes.
- Adicción: El multimedia interactivo e internet resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción.
- Aislamiento: Los materiales multimedia permiten trabajar sólo pero el exceso puede acarrear problemas de sociabilidad.
- Cansancio visual y otros problemas físicos: Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.
- Inversión de tiempo: Las comunicaciones exigen tiempo.
- Sensación de desbordamiento: En ocasiones el exceso de información por revisar produce sensación de desbordamiento.
- Comportamientos reprobables: Especialmente en los mensajes por correo no se cumplen las normas.
- Falta de conocimiento de los lenguajes: En ocasiones algunos lenguajes dificultan o impiden el aprovechamiento del material.
- Recursos educativos con poca potencialidad didáctica.

- Virus: La utilización de las nuevas tecnologías expone a los virus informáticos.
- Esfuerzo económico: Cuando las TIC se convierten en herramienta básica de trabajo, surge la necesidad de comprar un equipo personal.
- Estrés: El no disponer de los conocimientos adecuados hace que surjan problemas y aumente el estrés.
- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
- Desfases respecto a otras actividades.
- Problema de mantenimiento de los ordenadores.
- Supeditación a los sistemas informáticos.
- Necesidad de actualizar equipos y programas.
- Costes de formación del profesorado.
- Control de calidad insuficiente de los entornos de Tele formación.
- Necesidad de crear un departamento de tecnología.
- Exigencia de un buen sistema de mantenimiento de los ordenadores.

Fuertes inversiones: En renovación de equipos y programas.

De la variedad de elementos que integran las TIC's, sin duda el más poderoso y revolucionario es internet, esta herramienta abre las puertas de una nueva era, en la que se encuentra la actual sociedad de la información.

1.11. PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE CON TIC's

Marx (1999), en uno de sus estudios respecto a la relevancia del futuro de la educación, menciona 16 características principales de las escuelas y de los sistemas educativos capaces de preparar a los estudiantes en la era de la información y del conocimiento global, entre ellas se pueden mencionar: Las definiciones de "escuela", "maestro", y "alumno" son reformuladas por el mundo digital, los maestros y administradores reciben una capacitación adecuada y efectiva en función de la era del conocimiento y la información global, los estudiantes, las instituciones educativas, los sistemas educativos y las

comunidades están interconectados entre ellos mismos y con el mundo a través de tecnologías informáticas interactivas, los estudiantes aprenden sobre otras culturas, aprenden a respetarlas y a ver el mundo como una gran comunidad, las unidades educativas promueven la creatividad y el trabajo en equipo en todos los niveles, y los maestros ayudan a sus estudiantes a transformar la información en conocimiento y el conocimiento en sabiduría, el progreso continuo es el objetivo primordial de cada institución educativa y de cada sistema educativo.

Como se puede apreciar la tecnología educativa suministra al docente herramientas para la mejora del proceso enseñanza aprendizaje. En la actualidad, el internet apoya en tal tarea y hace que los estudiantes se "ausenten" de las aulas de clase a las que siempre han estado expuestos, y que experimenten otras formas de aprendizaje. La computadora, con sus particularidades de navegación por internet, multimedia, información a través de redes, etcétera, se convierte en un medio de intercambio de información y comunicación.

Son múltiples las razones que tienen los docentes para aprovechar las nuevas posibilidades que facilitan las TIC's para impulsar el cambio hacia un nuevo modelo educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Dentro de estas razones se pueden mencionar, la alfabetización digital de los estudiantes, es necesario que todos reciban o adquieran las competencias básicas en el uso de las TIC's, la productividad es otra de las razones, pues se deben aprovechar las ventajas que proporcionan la realización de actividades tales como, preparar apuntes y ejercicios, buscar y compartir información, comunicarse y gestionar, una tercera razón para usar las TIC's en la educación es la innovación en las prácticas docentes , se deben aprovechar las nuevas posibilidades didácticas, para lograr que los estudiantes efectúen mejores aprendizajes y de esta manera reducir el fracaso educativo.

A lo largo de la historia de la humanidad, la tecnología ha avanzado prácticamente de la mano con ésta. Aunque es innegable que los mayores avances tecnológicos se han dado con más notoriedad en los últimos veinte años del siglo XX y los 13

primeros diez años del siglo XXI; su uso ha venido proliferando, penetrando todos los campos de desarrollo de los países, pero después del campo empresarial uno de los más afectados de una forma positiva es precisamente el campo educativo.

Según Salinas (2004), la actual sociedad exige nuevos objetivos a la educación, entre los que se encuentran educar para: el empleo, la vida, el mundo, el auto desarrollo, el ocio, buscando que los estudiantes adquieran las habilidades básicas necesarias para vivir en ella, ayudándolos a ser críticos, creativos, organizativos, constructivos, responsable de su entorno y demás.

Las TIC's no sólo provocan la aparición de nuevos escenarios de aprendizaje, ya que se puede aprender en las instituciones educativas, en el hogar, en el trabajo, en bibliotecas, entidades financieras entre otras que complementan y diversifican los actuales, exigiendo cambios en los estudiantes, en que se preparen para vivir en un mundo cada vez más rápido y cambiante, en donde toma más importancia el aprendizaje que la enseñanza, lo que implica ofrecerles el acceso a diversos recursos de información, para que los manipule y haga el mejor uso de ellos; se les debe también propiciar experiencias de aprendizaje individuales adaptadas a sus necesidades y a la vez grupales para aprender a trabajar con otros y lograr un objetivo común, propiciándoles experiencias del mundo real o actual.

El cambio también se debe dar en los docentes, quienes dejan de ser el eje del sistema y se convierten en el guía de sus estudiantes, permitiéndoles el uso de los recursos que necesitan para formar nuevos conocimientos y ser partícipes de su proceso de aprendizaje, planteándoles novedosas prácticas, lo que le exige al docente estar en constante actualización.

Es innegable el uso de estas nuevas tecnologías, no afectan sólo a los docentes sino también a los estudiantes para quienes este cambio la oralidad personalizada al uso constante de modernos equipos digitales se ha convertido en un reto permanente. El cambio requiere ajustes que para muchos no resulta fácil y un buen grupo de docentes preferirán quedarse como observadores antes que integrarse a la implementación esta nueva manera de impartir el conocimiento.

En la actualidad se ha evidenciado una revolución tecnológica que ha llevado a la nueva generación a hablar del comienzo de una era digital de la Comunicación y la Información, es decir de una época en la que la telemática y la informática muestran cambios en los patrones tradicionales de todas las actividades humanas, sin desconocer el ámbito educativo. GONZÁLEZ P.J. 2001.....).

En la actualidad, se requiere modelos de aprendizaje que permitan la más amplia accesibilidad al conocimiento, para ello, es necesario implementar en el marco de la sociedad de información un nuevo paradigma para la enseñanza, basado en escenarios que propicien el acceso a cualquier tipo de información, que esté disponible en todas partes y que cuente con canales de comunicación abiertos e inmediatos. En este sentido, las tecnologías educativas ofrecen la oportunidad de pensar críticamente en la modernización de los sistemas de educación existentes, ofreciendo nuevas oportunidades de aprendizaje, factibles de difundirse a toda la sociedad. Apoyando el aprendizaje eficiente, a través de la promoción de la calidad, flexibilidad, adecuación y disponibilidad de materiales de apoyo, lo que representa un amplio repertorio educativo para el docente. Perrenoud (2004).

Por otro lado encontramos que "Las TIC no suponen por sí mismas una garantía de cambio positivo en la universidad, aparecen nuevos retos, que es necesario afrontar: nuevos programas, control de calidad de los materiales y servicios, formación del profesorado, entre otros" (Marqués, 2000), menciona que por lo tanto, las instituciones educativas y especialmente los docentes no pueden estar aislados del uso de las TIC's, cada día aparecen en Internet más sitios con contenido en audio y video, más medios masivos como la televisión y la radio que están convergiendo en la cultura y sofisticación digital, lo que da como resultado una plataforma de insuperables oportunidades de creación, almacenamiento, reproducción y distribución de información. Además ofrece a los profesores la posibilidad de cuestionar, replantear, evaluar y retroalimentar, sus actividades tradicionales de enseñanza, con el fin de complementarlas y mejorarlas con nuevas propuestas y recursos didácticos. González (2001).

Hoy se dispone de una gran variedad y cantidad de recursos digitales al servicio de todas las áreas del conocimiento que han sido elaborados por empresas comerciales o por los propios docentes; como es el caso de los Software educativos, los cuales han logrado impactar cognitivamente en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Elena Martín (2007), habla sobre el impacto cognitivo de las TIC´s en el aprendizaje, Ella expresa que es difícil medir el impacto a corto plazo, especialmente porque éste es de naturaleza esencialmente cualitativa, igualmente menciona que los cambios cualitativos se basan en características implícitas al hacer uso de las TIC´s y menciona los siguientes:

- a. **Formalismo:** Las TIC exigen sin duda una planificación deliberada de las acciones, no es posible utilizarlas sin un plan previo, una organización preliminar del trabajo.
- b. **Interactividad:** Al implicar una relación activa en varias direcciones, la intervención del docente es especialmente exigida en términos de adaptación.
- c. **Dinamismo:** Muchos de los recursos permiten observar procesos y conceptos complejos que de otra manera serian difíciles de analizar.
- d. **Multimedia:** Los recursos multimedia permiten integrar, complementar, ejemplificar. Esto demanda desarrollar la capacidad de generalización.
- e. **Hipermedia:** El hipertexto supone una ruptura de la secuencialidad y exige una capacidad diferente de parte del rol del lector. Facilita la autonomía pero simultáneamente demanda una capacidad de concentración mayor.
- f. **Conectividad:** La noción de trabajo en grupo jerarquiza la importancia del trabajo grupal, supone una distribución de la inteligencia y un replanteo de las formas tradicionales de trabajo.

En cuanto a las perspectivas cognitivas anteriores, se puede inferir que el uso de las TIC en la escuela llevan a: Promover la autonomía en la gestión del conocimiento, a facilitar la construcción del conocimiento, a propiciar la reflexión metacognitiva sobre los procesos de aprendizaje y por último se puede decir que el uso de las TIC´s también lleva a facilitar la interdisciplinariedad.

Es difícil entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es necesario entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a La información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes y sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Las TIC's se pueden usar para aprender y para enseñar. La aproximación de las TIC's con el medio escolar en la visión de Alaba (2002), está relacionada con un cambio de postura del docente frente al estudiante y al conocimiento. El autor cree que es necesario superar el viejo modelo pedagógico y no simplemente incorporar el nuevo (tecnología). En este sentido se hace preciso comprender que la herramienta tecnológica presente en las instituciones educativas no es el punto fundamental en el proceso enseñanza – aprendizaje, pero si un mecanismo que proporciona la cercanía entre el docente, los estudiantes y los saberes estudiantiles. El autor también expresa que en la actualidad es necesaria la consolidación de prácticas pedagógicas dirigida a la construcción de los saberes, que atiendan a las necesidades e intereses de los estudiantes. De esta manera se considera la herramienta tecnológica como un instrumento importante en el contexto escolar, pues al ser asociado con una práctica educativa o formativa, que considere los saberes que trae el aprendiz, busca unir los conocimientos estudiantiles, presentes especialmente en las TIC's; proceso que origina prácticas pedagógicas en las que la mediación entre los actores y las tecnologías es esencialmente para la producción del conocimiento.

1.12. HERRAMIENTA DE POWTOON

Powtoon es una herramienta educativa online para la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video. La plataforma cuenta con una interfaz en inglés muy intuitiva que nos permite crear presentaciones y vídeos animados personalizados con un resultado de alta calidad.

1.13. CARACTERÍSTICAS UTILIDADES DIDÁCTICAS

Realizar presentaciones animadas en video de trabajos, proyectos o presentaciones personales de forma amena e inspiradora.

Realizar presentaciones de diapositivas con exposiciones de fotografías, imágenes, o comentarios y opiniones sobre textos, libros, artículos, actuaciones, noticias, infografías etc.

1.14. QUÉ ES POWTOON

PowToon es una herramienta o aplicación web que permite crear animaciones que pueden ser compartidas en YouTube o a través de una página web". (Bunge, M. 1995 pag. 78)

1.15. CREAR UNA CUENTA EN POWTOON

1. Ingrese a la página oficial de la herramienta www.powtoon.com.
2. Haga clic en el botón *Sign up for free*, ubicado en la esquina superior derecha de la página de inicio.
3. En la página que se muestra a continuación podrá decidir entre vincular la aplicación a una cuenta existente en alguna de las redes sociales disponibles (*Facebook, Google+ o LinkedIn*) o crear una cuenta en la página de PowToon.
4. Para crear una cuenta ingrese su nombre, apellido, correo y la contraseña que le asignará a la cuenta que está creando en PowToon; seleccione uno de los perfiles personalizados de PowToon (estudiante, profesor, animador, microempresario, emprendedor, publicista, otro); finalmente, haga clic en el botón *Sign me up* (Registrarme).

1.16. PANTALLA PRINCIPAL DE POWTOON

Al iniciar sesión será redirigido a la pantalla principal o *Dashboard* de PowToon. En la parte superior de la misma encontrará cuatro botones:

- ***Dashboard:*** al hacer clic en esta opción, irá a la pantalla principal y podrá ver los proyectos que ha creado y en los que se encuentra trabajando, así como el botón *Crear* que le permitirá crear una animación.

- **Upgrade:** en esta opción se muestran los planes disponibles en PowToon con sus respectivos valores. Usted tiene la posibilidad de adquirir una de las licencias pagando el valor correspondiente.
- **Resources:** al hacer clic en esta opción, ingresará a una ventana donde podrá encontrar artículos, tutoriales, casos de estudio, videos, entre otros, relacionados con PowToon.
- **Nombre de usuario:** este es un menú desplegable en el que aparece el nombre de usuario registrado en PowToon (dirección de correo electrónico), que está compuesto por dos opciones:
- **Account:** al hacer clic en esta opción podrá modificar algunos datos relacionados con su cuenta como el correo, la contraseña y el tipo de plan.
- **Logout:** al hacer clic en esta opción cerrará sesión en PowToon. (Cabero, J. 1999 pág. 34).

1.17. CREA PRESENTACIONES Y VÍDEOS ANIMADOS CON POWTOON



Sintetizar una ida en una presentación y que ésta llegue a la audiencia convenciéndola de tu propuesta o incitándola a comprarla no es nada fácil. Hoy en día la competencia es mucha y con **mucho talento en cualquier sector**, y dejar

marca en el usuario o convencer a tus clientes es todo un reto. Por suerte, existen herramientas que facilitan esta tarea. Hoy te proponemos **PowToon**, una aplicación online para crear vídeos animados que te servirán para anunciar un producto, enseñar algo en clase o **hacer llegar una idea o mensaje** con divertidas animaciones.

OBJETIVO DE POWTOON



El objetivo de PowToon es crear vídeos animados para presentaciones en pocos minutos y con el mínimo esfuerzo obteniendo resultados lo más impresionantes posibles para hacer llegar tu idea a tu audiencia. Para facilitar aún más la tarea, cuenta con su propio blog desde donde acceder a consejos e instrucciones de uso en formato artículo y en formato vídeo, además de algunos ejemplos.

Para empezar a usarlo, tendrás que darte de alta como usuario con credenciales nuevas o aprovechando tu cuenta de Facebook, Google o LinkedIn. Al acceder por primera vez, verás que PowToon es muy sencillo. Desde la primera pantalla, de gestión de tus vídeos, tienes un botón desde el que empezar a crear vídeos y una lista de vídeos creados, con uno de introducción por defecto, y botones para exportarlo, subirlo a YouTube o compartirlo en redes sociales.

Para "... *powtoon Antes de crear un nuevo un nuevo vídeo animado, tendrás que seleccionar una categoría (proyecto en blanco, vídeo promocional, presentación,*

vídeo educativo, infografía o vídeo social), una plantilla de las seis disponibles y un nombre. Tras estos tres pasos irás directamente al editor de vídeo de PowToon". (Fernández, R., 2009 pág. 90)

PowToon te recordará a PowerPoint, por citar el ejemplo más conocido de editor de presentaciones, pues al igual que éste, muestra un espacio central con una Diapositiva a tamaño real, una columna lateral izquierda con miniaturas de las demás láminas y a la derecha todas las herramientas de edición que necesites, como efectos de texto, marcos, personajes animados, objetos, marcadores, fondos y otros elementos. *"... La columna inferior con una línea de tiempo te servirá de guía para saber la duración del vídeo y dónde va cada diapositiva. Por otro lado, desde la barra superior tendrás acceso a las pistas de audio, con algunas canciones disponibles y la posibilidad de añadir tu propia voz a partir de un archivo MP3 o grabándola directamente desde PowToon". (Cabero, J. 2004 pág. 129-143).*

PowToon ofrece tres modalidades de servicio, además de planes para estudiantes y profesores:

¿Es PowToon una buena herramienta para crear presentaciones y vídeos animados? La respuesta es un rotundo sí. De un tiempo a esta parte se han popularizado mucho los vídeos cortos que, en vez de mostrar a personas de carne y hueso, muestran personajes animados con rótulos gigantes y una canción pegadiza para venderte una idea o presentarte un nuevo producto. PowToon te permite usar este estilo de hacer vídeos y aplicarlo a la empresa, a la educación y a cualquier ámbito donde se requiere explicar una idea o mensaje en pocas palabras y de una forma clara.

Como herramienta, PowToon consigue hacer fácil algo que no lo es con ayuda de prácticas plantillas y de una extensa lista de recursos gráficos, como personajes animados, animaciones, marcos o fondos. El proceso de creación de un vídeo se hace tan sencillo como crear una plantilla, asignarle un tiempo en pantalla y añadir texto y elementos gráficos. Además, puedes incluir tu propia voz y compartir el vídeo en YouTube o en cualquier red social.

1.18. TIC'S APLICADAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA

La educación virtual juega un rol donde los participantes – docentes, estudiantes- convergen en una mixtura de la enseñanza presencial, la lengua como código y Herramienta virtual utilizada para acceder a las nuevas formas de adquisición del conocimiento. Por tanto, los procesos dados en la enseñanza de la materia en cuestión se ven provisto de nuevas formas de proceder al momento de explicación y transmisión del conocimiento mismo, lo que implica más y mejores alternativas en la construcción de paradigmas al conocer mejor aquello enseñado y que es permitido por la tecnología en el ámbito de la educación.

En cuanto a la enseñanza de las tecnologías al servicio de la educación prevén por nuevas formas de pluralizar su conocimiento en vía fácil al servicio del estudiante. Aunque la escrita y vivida desde otros aspectos, el ambiente en que ésta se manifiesta desde su aplicación virtual admite juego de roles como la creación de páginas virtuales y materiales multimedia interactivos al servicio del estudiante en las cuales se puede ofrecer diferentes formas para adquirir nuevos conocimientos.

“... Uno de estos espacios didácticos en la tecnología virtual en la enseñanza de los textos escritos con los cuales el docente puede decidir algunas pautas en el proceder de la construcción de dicho ejercicio. Se ponen pautas clara para que el ejercicio sea del mejor resultado posible por parte del educando y tenga pleno conocimiento de la estructuración y uso de recursos propios del desarrollo de un escrito virtual. Entre ellos se encuentra el tipo de letra, espacio, numeración, entre otros. Desde estas perspectivas se enseña al estudiante el uso de la tecnología en la aplicación de la enseñanza como motor que impulsa la apropiación de conocimientos”. Serna, M. (2005 pág. 89).

Las restricciones que suponen la enseñanza de los medios virtuales exigen el conocimiento pleno de aquello que el educador quiere plantear al grupo de estudio. Aunque los medios tecnológicos de comunicación al servicio de la educación suelen ser subestimados por permitir cierta facilidad en el desarrollo de algunas tareas, debe saberse igualmente que las estrategias en la asignación de

actividades dependen siempre del profesor quien debe estar a la orden de cualquier inquietud por parte del educando en el desarrollo de la misma y no es la Excepción. Es decir, sujetar a ciertas normas las actividades propuestas, permite crear un ambiente de criterio y aprendizaje recurrente el cual obliga al esfuerzo creador y didáctico que el estudiante debe ser acompañado por el docente.

La inserción de páginas Web dedicadas a la enseñanza supone una educación orientada a las competencias comunicativas autonomía igualmente, que permite la ventaja del auto aprendizaje en ocasiones pero retroalimentado por el profesor. Por ende, la enseñanza de la tecnología virtual se asume como un logro más que la educación ha concretado a favor del verdadero aprendizaje de los estudiantes y dominio de lo aprendido en la praxis pedagógica.

La enseñanza virtual permite la creación de textos escritos y la lectura de los mismos lo cual permite hacer un proceso de observación por parte del educador en cuanto al procedimiento y resultado valorados por el estudiante dado sus conocimientos previos. Pueden ser diferentes los aspectos que se presentan a lo largo de la producción lecto-escritora en el estudiante como proceso de aprendizaje. La lectura en el medio virtual obedece en ciertas ocasiones al ejercicio puramente de la información, en tanto que en medio convencional (libro, cuaderno) resulta tener aún las relaciones texto lector. Esto permite ver las diferencias de aprendizaje en diferentes medios al momento de acceder a los medios virtuales.

Aunque no siempre se presentan estos casos en la enseñanza de la tecnología informática de la educación TIC, es de carácter obligatorio decir que aparecen nuevas formas de aprender donde el estudiante percibe de diferentes maneras el conocimiento y toma posición frente al caso dado. En una clase de la asignatura mencionada antes, en un aula multimedia puede darse los casos de aversión hacia el tema a tratar debido a las diferentes posibilidades de ciber navegación que presenta la Internet, pero no es esta la resultante de tal caso, es en realidad la atención que logre el profesor desde las didácticas prediseñadas para la clase correspondiente. Esto significa un justo manejo y desarrollo de las actividades lo

Cual permitirá resultados de calidad sujetos a la integración lógica de las herramientas ya señaladas.

La nueva relación de hipertexto y el concepto y significado de éste debe ser encausado en el estudiante como palabra que haga reflexionar la nueva forma de aprender diversas posibilidades de acercamiento a su universo de conocimiento. Las tecnologías de la informática son hipertextos desarrollados debido a la necesidad de nuevas formas de comunicación que desde la enseñanza como herramientas que facilitan el acercamiento a la competitividad de los temas que se estudian a lo largo de los periodos educativos.

Lo anterior significa entonces la capacidad de discernir los diferentes aspectos de la enseñanza proporciona temas didácticas a lo largo de su conocimiento por parte del estudiante. Es entonces que las tecnologías de la información respecto al desarrollo de una materia a tratar como en este caso exige igualmente la organización y planeación del docente en su quehacer pedagógico.

"... El ciberespacio: un nuevo ambiente para aprender a escribir" expresa que los docentes deben aprovechar que los estudiantes encuentran en la tecnología un espacio propicio y estimulante para la comunicación escrita. Para lograr mejores beneficios de estos ambientes tecnológicos se pueden programar actividades que establezcan vínculos entre escribir en el ciberespacio y hacerlo en los contextos académicos, el estudiante debe tener claridad entere las diferencias que hay entre escribir para un medio impreso y hacerlo para un medio electrónico. La doctora" Colette Daiute (2000).

El uso de las TIC's para fomentar la escritura resulta una propuesta atractiva y puede llegar a ser acogida y aceptada por los estudiantes de acuerdo al planteamiento que se le haga a la actividad. En el caso de la escritura las TIC'sserian un gran aliado y resultaría motivadora esta clase de actividad que por lo general produce en los estudiantes apatía y pereza.

1.19. POWTOON NUEVA HERRAMIENTA DE ANIMACIONES PARA USO EDUCATIVO, PUBLICIDAD Y OTROS

Para “... *El Tic, Tac y Tep son herramientas llamada PowToon la cual me pareció muy importante debido a que permite generar vídeos de publicidad en varias plantillas o escoger la tuya desde cero, también la opción de compartir automáticamente en redes sociales, se los recomiendo es una herramienta que puede contener muchos propósitos educativos en proceso de enseñanza-aprendizaje*”. Henao, O., Ramírez, D. (2006 pág. 34).

1.20. POWTOON CREANDO PRESENTACIONES ANIMADAS

La continua evolución tecnológica nos ofrece nuevas alternativas para la creación de presentaciones diferentes, más dinámicas y llamativas que nos ayuden a captar la atención de nuestros estudiantes. Hoy me gustaría hablaros de Powtoon: cuando necesitéis una presentación impactante y ésta es la solución.



Se trata de un recurso en red que no requiere la descarga de ningún software a nuestro PC, solamente tenemos que acceder a **Powtoon** utilizando nuestro perfil **cuenta de correo** personal, es rápido y sencillo. Una **herramienta en línea** que nos permite realizar presentaciones animadas a través de sus vistosos **Presentoons** (es el término utilizado para sus presentaciones) y conseguir el factor sorpresa para presentaciones, demos de nuevos productos, clips de social media y mucho más.

PowToon nos ofrece una amplia paleta de recursos para personalizar nuestras vídeo - presentaciones. Una vez que entramos en el área de trabajo, con sólo "arrastrar" y "soltar", añadimos el tipo de textos y los efectos de animación que

consideremos adecuados, podemos elegir imágenes, personajes, fondo para las diapositivas, música,... Las opciones son muchas, debemos ir probando y haciéndonos a la aplicación a través del uso.

DOCENTES APLICANDO POWTOON EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR Vivimos una era marcada por la **información**, cada día recibimos un desconcertante volumen de información. Esta información es la que va construyendo nuestro personal **esquema de percepción de la realidad**. De lo que no nos percatamos, es que cada uno de nosotros construimos una realidad diferente. Y de que en nuestros jóvenes el esquema está en continuo desarrollo. Atrás queda el aprendizaje basado en la memorística y la repetición, hoy en día no sirve de nada intentar memorizar la información que recibimos diariamente, debemos enfocar el aprendizaje hacia el **pensamiento crítico**, es decir, debemos analizar las informaciones y ser críticos con ellas. Como docentes debemos educar la capacidad de la **toma de decisiones**, exponer la información y permitir su **análisis**, dejar que cada destinatario establezca su propio criterio sobre un tema determinado de powtoon.



Como docentes no debemos cuestionar toda la información que nos llega, sino capacitar a nuestros estudiantes para **ser críticos**, para ser **capaces de seleccionar** lo que es relevante para cada uno, formando así su esquema personal. **Esta será la competencia fundamental para formar ciudadanos competentes, responsables y libres de elección. La docencia de calidad debe adaptarse al momento, evolucionar, probar nuevas técnicas de aprendizaje.** Cansados de escuchar hablar de la generación perdida, es hora de pensar en un

mañana mejor, debemos trabajar duro y encontrar la manera de encender la **creatividad** de nuestro educando, despertar su **motivación**, generar nuevas expectativas; y el **cambio** comienza en nosotros, nace en el docente. Es hora de despertar nuestra **pasión profesional**, no podemos dedicarnos a la docencia si no tenemos pasión por nuestro trabajo. Es imprescindible tener pasión a la hora de enseñar y ser capaces de transmitirla a nuestros estudiantes. Despertar nuestras pasiones nos permitirá cambiar la manera de ver el mundo, nuestra profesión y la visión de nuestro estudiante. Seremos capaces de transmitirles fuerza y energía, les contagiaremos con nuestra pasión.

Otro factor importante es la **motivación**, debemos cautivar a nuestros estudiantes, sumergirlos en nuestras clases, despertar su interés, contagiarles nuestro **entusiasmo** en la materia impartida. Buscar la **compenetración** con ellos, establecer una relación con nuestros estudiantes prestando atención a sus intereses y darles importancia en su aprendizaje durante su formación. Debemos transformar nuestra función docente, replantearnos qué expectativas esperamos de nuestras clases, analizarnos interiormente, empezar a conocernos, preguntarnos quiénes somos y cómo somos.

*“... **Perder el miedo a las preguntas**, a través del análisis y las preguntas derivadas de él, realizaremos preguntas que despierten la **creatividad**, buscando buenas respuestas. Nuestra meta no es la genialidad sino perder el miedo al **diálogo**, al **debate**, a la confrontación de opiniones dispares. Debemos abrir nuestra mente a nuevos modelos, a nuevas interpretaciones, y estoy segura de que a través de las preguntas adecuadas no sólo aprenderán nuestros alumnos, sino también el docente. Es cuestión de trabajo y de echarle tiempo hasta encontrar las preguntas que consigan encender la chispa”.* (Blog del PNTE sobre noticias, experiencias y recursos TIC).

1.21. CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE EN EL AULA CON POWTOON

En esta entrada vamos a exponer la herramienta con la que han trabajado se llama PowToon, es una especie de Power Point pero con algunas posibilidades más, ya que hace posible la creación de vídeos animados para presentaciones. Es

una herramienta sencilla y muy fácil de usar. Sus posibilidades educativas son múltiples. “... Puede servir para que el profesor presente contenidos a los estudiantes de una manera mucho más visual o también para potenciar la creatividad de los estudiantes a la hora de presentar temas propuestos por el profesor como ha sido el caso de esta experiencia”. Jaramillo, P. (2004 pág. 98): PowToon es una compañía de servicios en la nube que permite crear presentaciones animadas y vídeos explicativos animados. Es una nueva

<p>Herramienta que puede ser muy útil para aquellos profesores, estudiantes que tengan que hacer exposiciones y ponentes en general que quieran crear un vídeo didáctico en poco tiempo que de buenos resultados, y además de forma muy fácil.</p>	
<p>ventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fácil de usar • Las presentaciones son gratis • Son dinámicas • Gran variedad de efectos • Puedes importar tu presentación a YouTube y Facebook <p>producto</p> <p>Presentaciones y vídeos animados y dinámicos, en donde se manifiesta la lectura, reflexión y análisis del contenido a exponer.</p>	<p>desventaja</p> <ul style="list-style-type: none"> • No existe una versión para descargar • No es una herramienta colaborativa • Muchas imágenes son pagadas.

1.22. PRODUCTO DE POWTOON

Presentaciones y vídeos animados y dinámicos, en donde se manifiesta la lectura, reflexión y análisis del contenido a exponer



Aplicación de powtoon en la educación superior



1.23. VÍDEO-RECETAS CON POWTOON

PowToon es una aplicación web que permite crear presentaciones o vídeos animados con objetos, texto, imagen y sonido predeterminados o subidos por nosotros. Podemos generar nuestro propio vídeo de manera muy fácil con ayuda de prácticas plantillas y de una extensa lista de recursos gráficos, como personajes animados, animaciones, marcos o fondos. El proceso de creación de un vídeo se hace tan sencillo como adoptar una plantilla, asignarle un tiempo en pantalla y añadir texto y elementos gráficos. Además, podemos incluir nuestra propia voz, música y compartir el vídeo en YouTube o en cualquier red social.

CAPÍTULO III

1.24. CONCLUSIONES

En la conclusión el powtoon es un medio tecnológico de audio visual del proceso de enseñanza aprendizaje cantidades de objetivos videos animados para la mayoría de las áreas del conocimiento, brindando la posibilidad de armar un conjunto de imágenes textos para la formación completa y complementaria en un área determinada.

Por otro lado se concluye que el uso que se le da a powtoon por los estudiantes postulantes a técnicos superior de la Carrera Ciencias de la Educación es en su mayoría para ver videos animados imágenes sonidos de los mismos.

El powtoon en la mejores medios de autoaprendizaje ya que continuamente se caracteriza una diversidad de temas en todas las áreas con características procesuales y didácticas.

Así también los estudiantes afirman que powtoon es como herramienta de aprendizaje, con una utilización promedio sin embargo sus conocimientos con objetivos, videos animados, imágenes y sonidos predeterminados o subida por el usuario.

1.25. RECOMENDACIONES

Se recomienda:

Realizar orientaciones a estudiantes sobre la importancia del buen uso de powtoon para el autoaprendizaje en procesos de formación en educación superior, **PowToon** es un software en línea que tiene como función crear vídeos y presentaciones animadas e interpretar lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose como en una especie de caricatura, de una persona hablando mostrando cuadros de diálogo que el usuario haya escrito, es muy usado en el ámbito escolar y también por ciber-nautas que con vídeos caricaturizados quieren comunicar una idea a un público elegido.

Por ser un medio que incorpora multimedios para diferentes estilos de aprendizaje siendo de esta manera un medio

Aplicar el **PowToon** como herramienta en el aula, porque todo dependerá de cómo la presentemos y de qué objetivos queramos alcanzar con ella. Lo importante que los docentes y estudiantes utilicen en distintas materias.

BIBLIOGRAFÍA

- Alaba, S. (2002 pág. 56) Ciberespacio y prácticas de formación, Puerto Alegre.
- Bunge, M. (1012,2013 pág. 78) La Ciencia, Método Y Su Filosofía, Editorial Sudamericana, Buenos Aires.
- Cabero, J. (1999 pág. 34). La tecnología educativa: conceptualización, líneas de investigación. Consultado el 30 de Marzo de 2011 en <http://peremarques.pangea.org/>
- Cabero, J. (2004 pág. 129-143). La función tutorial en la tele formación, en Martínez, F.; Prendes, M. P. (coords.). Nuevas tecnologías y Educación. Madrid: Pearson/Prentice Hall
- Cabero, J. (2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 20. Recuperado.
- Fernández, R., (2009 pág. 90) Competencias profesionales del docente En la sociedad del siglo XXI.
- Fainholc, Beatriz (2008). La tecnología educativa apropiada y crítica. Archivado desde el original el 30 de noviembre de 2015.
- González, J. A.: (2001 pág. 56) "Tecnología y percepción social: evaluar la competencia tecnológica", en Revista Culturas Contemporáneas, Volumen V, N° 9, Junio.
- Henao, O Ramírez, D. (2006 pág. 34). Investigación de las TICS en la educación. Recuperado.
- Jaramillo, P. (2004 pág. 98): Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en tercer grado. ¿Qué saben hacer los niños con los computadores y la información en dos Instituciones educativas de Bogotá?
- Marqués, P. (1999). La tecnología educativa: conceptualización, líneas de investigación. Consultado el 30 de Marzo de 2011 en <http://peremarques.pangea.org/>

- Marqués, P. (2006). Catálogo de modelos de uso didáctico de de las TIC: Propuestas de Uso. Recuperado el 10 de Marzo de 2011
- Martín, E. (2007). El impacto de las TIC en el aprendizaje, Ponencia presentada en el seminario internacional.
- Perrenoud, PH (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Barcelona, Grao.
- Prendes, M. P. (1995). Educación, tecnología y redes de cable. Píxel-Bit. Revista de medios y educación, 4, 35-49
- Serna, M. (2005 pág. 89). Tecnologías de la Información y Comunicación para la formación de docentes.
- Toledano, F. (2002) "Integración de las TIC e internet en área de lengua y literatura (actividades de formación y recursos para profesores y alumnos de secundaria)".

WEBGRAFIA

- UNESCO (1984, 43-44) Tecnología Educativa. Recuperado el 25 de Marzo de 2011 de <http://unesdoc.unesco.org/images>.
- UNESCO (2008) estándares de competencias en tic para docentes. Recuperado virtual.
- UNESCO 2011 pág. 78., El papel de las TIC en educación, integración de la tecnología en el aula, Recuperado el 1 de Abril.

ANEXOS

