

Manual



Autor: Miriam Kaddoura

Contents

<i>Manual</i>	1
Presentación.....	3
Recursos Tangibles	4
1. Ordenador Portátil / Laptop	4
2. Proyector.....	4
3. Altavoces.....	5
4. Pizarra Digital Interactiva (PDI).....	5
Instrucciones.....	6
Recursos Intangibles.....	7
PREZI.....	8
Instrucciones	8
Paso 1. Creación de una cuenta.....	8
Paso 2. Crear una presentación	9
2.1. Agregar texto.....	10
2.2 Insertar imágenes.....	11
1. Seleccionar archivo desde PC.....	11
2. Imágenes recomendadas.	11
3. Buscar imágenes en la web.....	11
2.3. Insertar símbolos y formas	12
2.4. Insertar videos	12
Paso 3. Descargar presentación.....	13
Hot Potatoes.....	14
Instrucciones	14
Paso 1. Registro y Creación de una cuenta.....	14
Paso 2. Herramientas que contiene el programa.....	16
Paso 3. Configuración de datos.....	19

Presentación

Para definir lo que es un manual, esto es un documento con información e instrucciones estructuradas y sistemáticas para saber cómo utilizar en este caso recursos tecnológicos dentro del aula.

Un manual se considera uno de los elementos más eficaces para distribuir una clase, puesto que este facilita el aprendizaje y proporciona la orientación precisa que requiere la actividad humana en las unidades y/o bloques de trabajo. Habitualmente se dice que un manual es un libro que expone los fundamentos necesarios de una asignatura dada, en un nivel dado. Este pertenece a un curso y se dirige a una clase. (Marguerite Puget. 1963).

El correcto uso de los recursos tecnológicos educativos es lo que le permite al docente la fórmula de preguntas y presentación de temas e incita a un verdadero cambio en la educación.

Por tal motivo, se ha diseñado este corto y simple manual como método para estimular a los docentes de español de la escuela Goslinga a usar recursos tecnológicos. El cómo se aplica, como seguir un procedimiento, entre otro. En consecuencia, que conozcan esta información, puedan potenciar sus propias habilidades hasta que sea habitual y no haga falta de su uso constante. Se procura que al notar lo simple que es el uso de estos instrumentos dentro del aula tendrá un cambio de pensamiento y actitud en cuanto a utilizar estas herramientas.

Lógicamente existe una gran variedad de recursos tecnológicos. Sin embargo, en este manual solo se ha escogido algunos y los que se cree más esenciales para los profesores de español en la escuela Goslinga.

Finalmente, se desea con ayuda de este método estimular a los docentes de idioma español, pero también promover un mejor aprendizaje para los alumnos de la escuela Goslinga en las clases de español. De manera que todos salgan beneficiados.

Recursos Tangibles



1. Ordenador Portátil / Laptop

El ordenador nos permite almacenar, intercambiar y seleccionar información. De manera que es posible interactuar con varios documentos y organizar la información correcta. Este aparato es muy beneficioso por su rapidez para encontrar cualquier tipo de información.

2. Proyector

El proyector es un dispositivo que proyecta imágenes ópticas sobre una superficie.

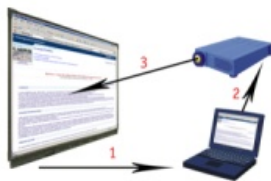
Este aparato facilita la transmisión de información hacia los alumnos.

El proyector contribuye en hacer más dinámico el proceso enseñanza-aprendizaje.

Se recomienda no mover el proyector cuando la lámpara está caliente aun y mantenerlo bien ventilado para que el calor no lo caliente demás y lo dañe.

3. Altavoces

Este dispositivo se usa para reproducir sonido. Brinda la oportunidad de escuchar los sonidos desde un ordenador, facilitando la aplicación de varias actividades de por ejemplo palabras de vocabulario, ejercicio de canciones, entre otro, para potenciar el aprendizaje durante la clase.



4. Pizarra Digital Interactiva (PDI)

La PDI consiste en un ordenador conectado a un video-proyector, que proyecta la imagen de la pantalla sobre una superficie, desde la que se puede controlar el ordenador, hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada, así como guardarlas, imprimirlas, enviarlas por correo electrónico y exportarlas a diversos formatos. Esta pizarra es uno de los instrumentos más recientes, pero la menos lograda aplicar por su alto costo.

(Esta aún no está disponible en la escuela, pero se ha agregado en este manual porque se espera introducirla en un futuro cercano).

Instrucciones

1. Compruebe si su ordenador tiene el conector VGA (ver imagen1).
2. Enchufe el cable VGA al ordenador portátil.
3. Conecte el cable VGA al proyector en alguna de las clavijas que ponga VGA IN (ver imagen 2).
4. Encienda el proyector.
5. Encienda el ordenador portátil.
6. Al momento de usar el ordenador para una clase antes que nada ajuste el tamaño de la pantalla para que la visualización para los alumnos sea mejor.
7. (Si va a dar una clase audiovisual) conecte los altavoces
8. Abra el programa que vaya usar y comience con su clase.

Imagen 1.



Imagen 2.



Recursos Intangibles

Hay una diversidad de recursos intangibles efectivos para una clase de español. En este manual se ha incluido los programas educativos llamados “Prezi” y “Hot Potatoes”. El motivo por el cual se ha escogido el recurso intangible “Prezi es porque la idea es tener un programa donde se puede crear la clase en su totalidad, pues no solo la información que se va a explicar, pero también ejercicios de práctica, ya sean auditivos, audiovisual o solo de escritura y lo mejor es que se puede hacer para cualquier tipo de clases. Por otro lado, el recurso intangible “Hot Potatoes” se ha escogido para usar en la parte práctica donde se pueden crear ejercicios de forma agradable, entretenida y forma de juego. Véase a continuación en las siguientes paginas la explicación e instrucciones para su uso desde el comienzo creando una cuenta hasta a finales de haber diseñado la clase en estos programas.





PREZI

Es una aplicación multimedia para la creación de presentaciones similar a Microsoft Office PowerPoint, pero que, a diferencia de éste, es mucho más dinámica ya que abandona las presentaciones estrictamente lineales, y está basada en el Visual Thinking, el cual proporciona mejores efectos visuales que otras herramientas.

Instrucciones

Paso 1. Creación de una cuenta

se ingresa en www.prezi.com para crear una cuenta. Puede ser gratuita o de pago. En nuestro caso podemos escoger por las cuentas de Educación. Para ello se ingresa con el nombre, correo y contraseña. La versión gratuita funciona sólo desde Internet y con límite de almacenamiento.

Registrarse en Prezi

Has elegido "Public access" por 0 USD/año

Tu info personal

Nombre	Apellidos
Correo	
Contraseña	
Escribir contraseña de nuevo	

Registrarse con red social

Registrarse con LinkedIn

Registrarse con Facebook

Regístrate Acepto las condiciones de uso.

¡Te damos la bienvenida! ¿De qué forma quieres usar Prezi?

Public Tus presentaciones serán vistas públicamente USD 0/mes (sin cuota mensual) Continúa	Enjoy Mantén la privacidad de las presentaciones USD 6/mes (más impuestos) Suscríbete	Pro Mantén la privacidad de las presentaciones y edita sin conexión con Prezi para Mac/Windows USD 14/mes (más impuestos) Suscríbete	Equipos Obtén Prezi para tu equipo u organización Precios por volumen (facturados anualmente) Comprar licencias para equipos
descubre más	descubre más	descubre más	descubre más

Estudiantes y profesores

Prezi ofrece descuentos al registrarse con una dirección de correo de una institución educativa.
[Planes estudiantiles](#)

FAQ

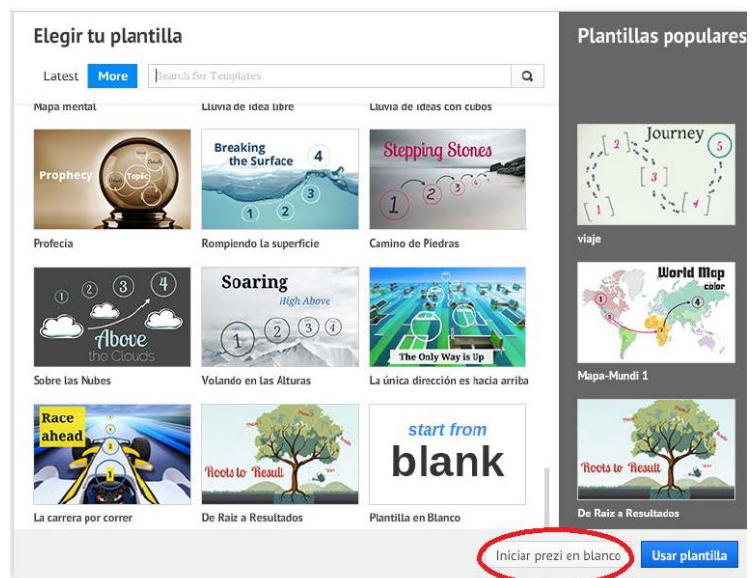
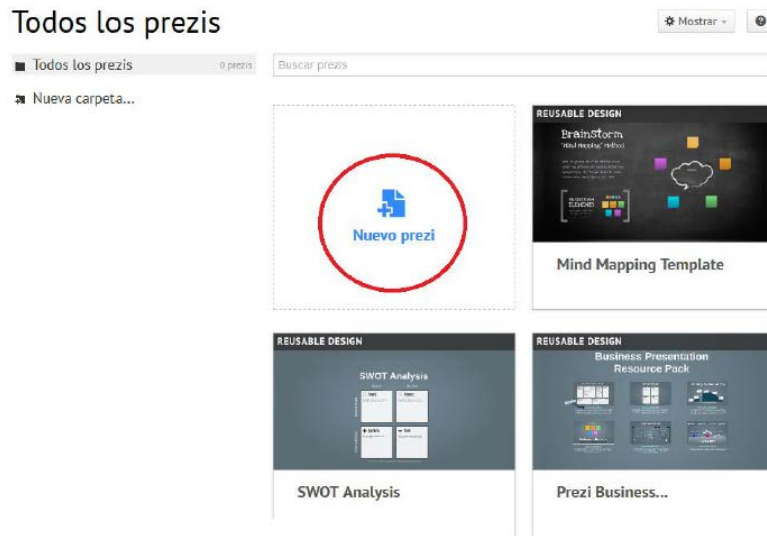
¿Cómo funciona la facturación?
¿Puedo cancelar?

Paso 2. Crear una presentación

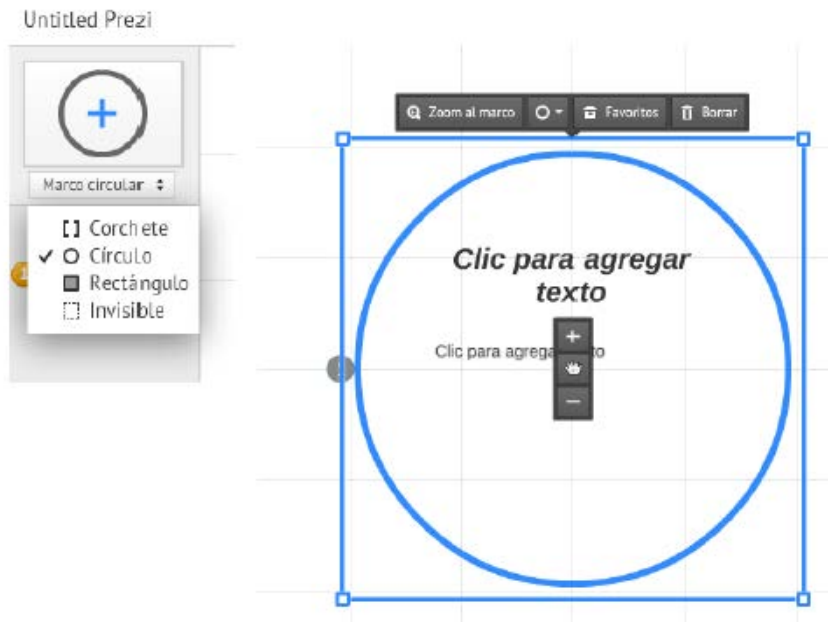
El docente podrá crear una nueva presentación cuando haya ingresado en la cuenta a través del correo electrónico y la contraseña. Para ello tiene que hacer clic en el botón *Nuevo Prezi*.

Lo primero que aparecerá será una serie de plantillas que se puede escoger para la nueva presentación. Si no se decide por una plantilla, se puede crear una presentación en blanco. Para esto se debe elegir “Nuevo prezi”, después hacer clic en Iniciar prezi en blanco.

Todos los prezis

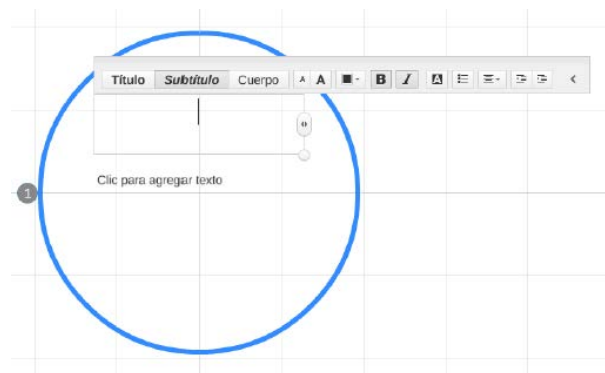


A continuación, se deberá elegir el tipo de marco que se quiere agregar a la presentación: Círculo, Corchetes, Rectángulo o Invisible. El marco se podría considerar una diapositiva del Power Point. Dentro del círculo aparecerán los símbolos: zoom, el plus para ampliar, el minus para disminuir, una mano que nos permitirá movernos arriba y abajo a izquierda y derecha.



2.1. Agregar texto

Para añadir texto se hace clic encima del marco. Aparecerá una caja de texto que indicará las opciones referentes a la fuente que se va a usar, como el color, el tamaño o la alineación.



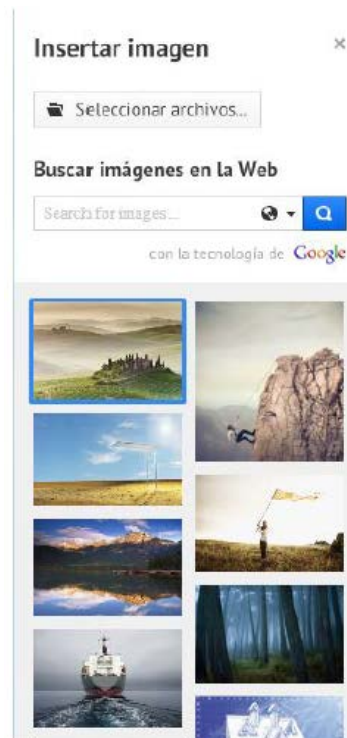


Una vez se eligió el marco sobre el que se va a trabajar, si se hace clic sobre la pestaña Insertar, se desplegará un amplio abanico de opciones que permitirá insertar imágenes, símbolos, formas, video y diseños.

2.2 Insertar imágenes

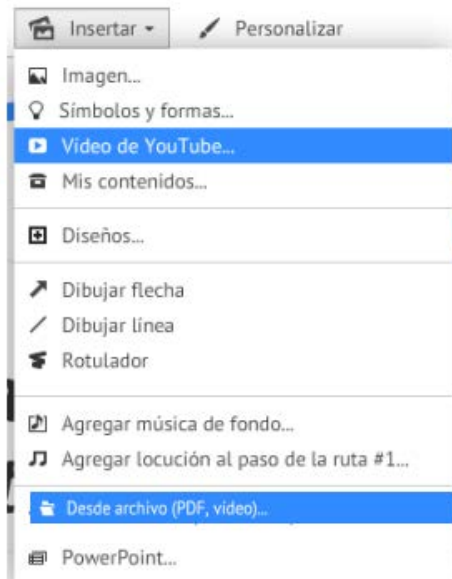
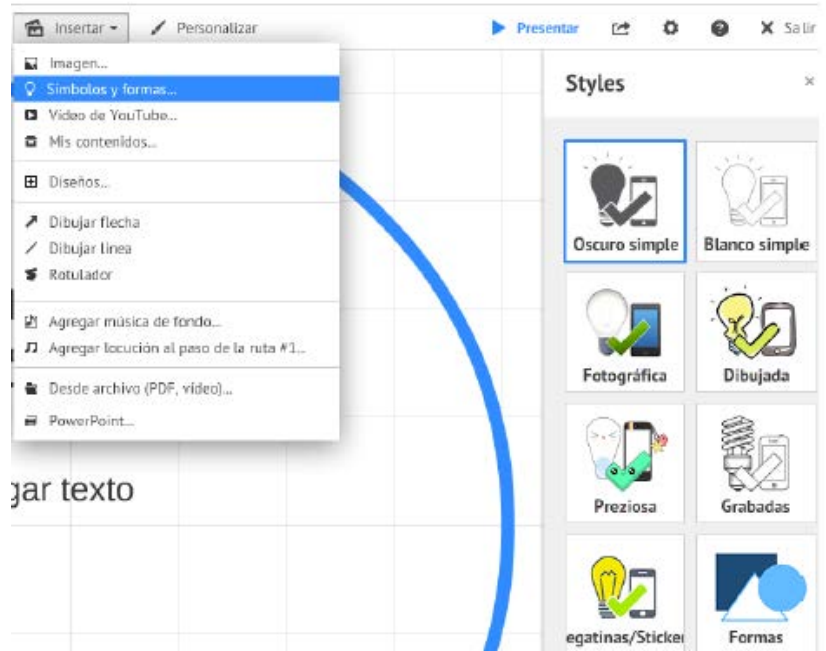
Hay 3 opciones para insertar imágenes:

1. Seleccionar archivo desde PC.
2. Imágenes recomendadas.
3. Buscar imágenes en la web.



2.3. Insertar símbolos y formas

Hacer clic encima de insertar: símbolos y formas, en el lateral derecho se desplegará diferentes agrupaciones de formas. Al clicar encima de cualquiera de ellas, se mostrará varias posibilidades, pudiendo insertar en la presentación.



2.4. Insertar videos

1. Desde youtube
 2. Desde archivo (PDF, video...)
- Para modificar el tamaño del video, sólo se debe realizar a través de los modificadores del video que funcionan de la misma forma que con las imágenes.

2.5. Otros recursos

En la imagen de la izquierda, Prezi permite agregar otros recursos como música incluso poner un PowerPoint dentro de la misma presentación Prezi.

Paso 3. Descargar presentación

Opción 1. Se exporta una presentación a PDF entrando en ella y dando clic a Compartir y luego Descargar como PDF. Al presionar este ícono, inmediatamente la presentación comienza a exportarse en PDF. Para guardarlo se debe seleccionar la opción de Guardar PDF.

Opción 2.

Esta forma de descargar es para hacer la presentación offline. Se sale de la presentación presionando el botón Salir ubicado en la esquina superior derecha de nuestra presentación, el cual guarda tu trabajo automáticamente antes de salir. Esto nos llevará a la ventana dónde se encuentran las presentaciones hechas desde nuestra cuenta. Debemos seleccionar la presentación que queremos descargar y con la que queremos trabajar offline. Para ello lo haremos desde la opción de Descargar que se encuentra en la barra de herramientas justo debajo de la presentación seleccionada.

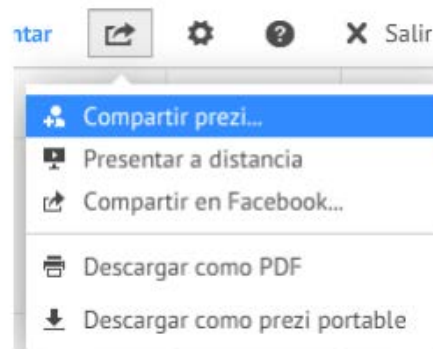
Compartir Untitled Prezi

Configurar nivel de privacidad



4. Compartir Prezi

Para compartir Prezi, tenemos que clicar encima del icono de la flecha (imagen superior izquierda) y elegir la primera opción Compartir Prezi.



Una vez seleccionada esta opción, se abrirá automáticamente una nueva pantalla (imagen superior derecha) en la que nos dará la opción de agregar a gente, a través de su correo, en calidad de Editor o de solo Observador. Como podemos ver en la imagen superior derecha, Prezi también nos ofrece a la vez la opción de Compartir en Facebook.

Hot Potatoes



Es un conjunto de seis herramientas de autor, desarrollado por el equipo del University of Victoria de Canadá, que le permiten elaborar ejercicios interactivos basados en páginas Web de seis tipos básicos.

Hot Potatoes no es un programa gratuito, con excepción a todo aquel que trabaja en una institución educativa.

Instrucciones

Paso 1. Registro y Creación de una cuenta

Para descargar la última versión de Hot Potatoes podemos conectarnos a la web:
<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/#downloads>

Luego hay que rellenar el siguiente formulario con los datos personales. Es importante hacerlo si se desea mantenerse informado de las actualizaciones del programa, pero también para tener una funcionalidad completa.

I have [read the license agreement](#), I understand that Hot Potatoes is NOT FREeware, and I agree to be bound by the licensing terms.

Your last (family) name:

Your first (personal) name:

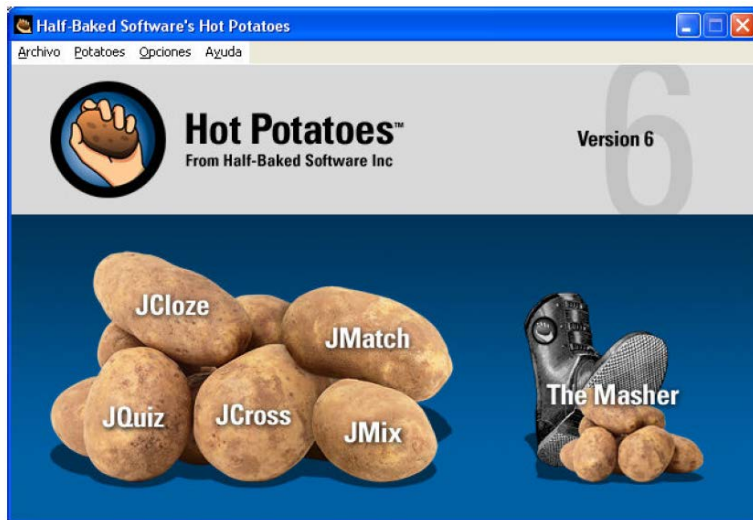
Your e-mail address (please enter ONLY ONE address):

The country you live or work in:

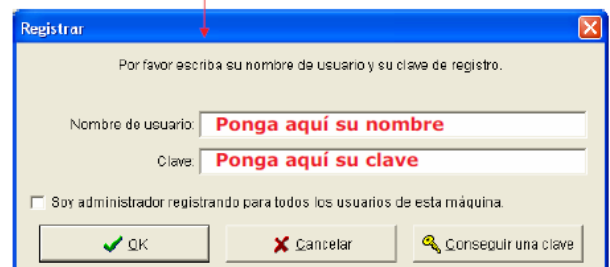
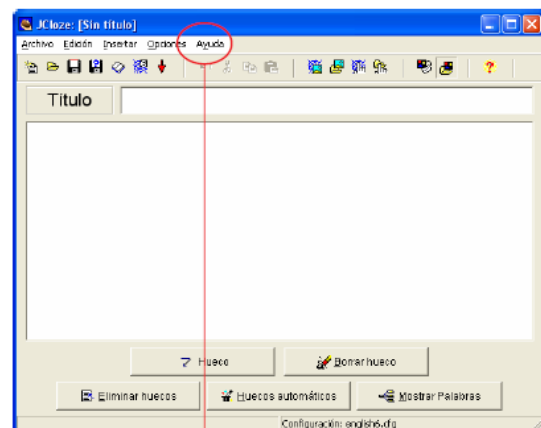
Do you want us to inform you about updates and new versions?

Yes please.

A continuación, seguimos con el registro
Cuando el programa se abre, aparecerá esta pantalla inicial



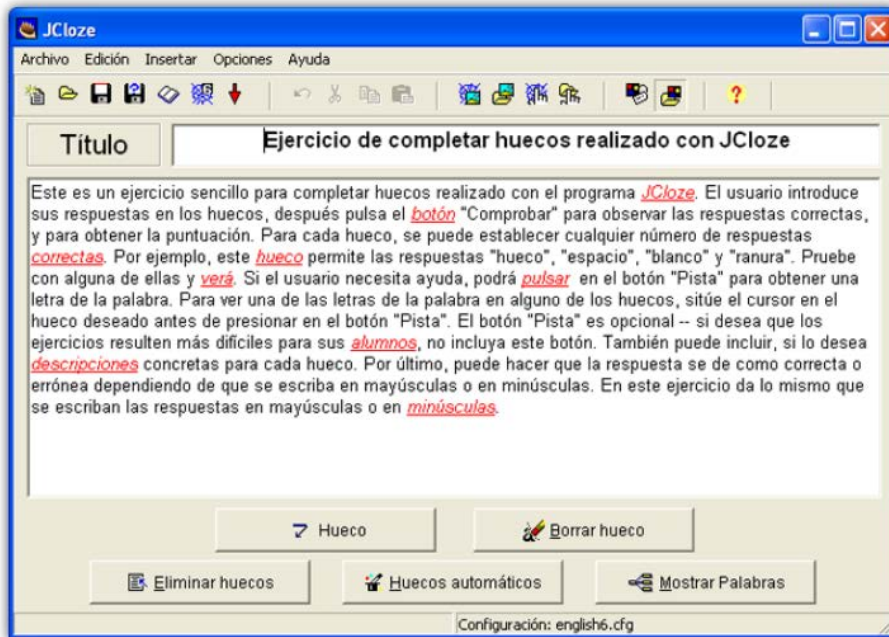
1. Pulsamos sobre cualquiera de las patatas para entrar en el programa en cuestión.
2. Luego, pulsa en el menú "Ayuda" que aparece en la parte superior de la ventana principal de la "patata" que hayas abierto y selecciona "Registrar" con el ratón.



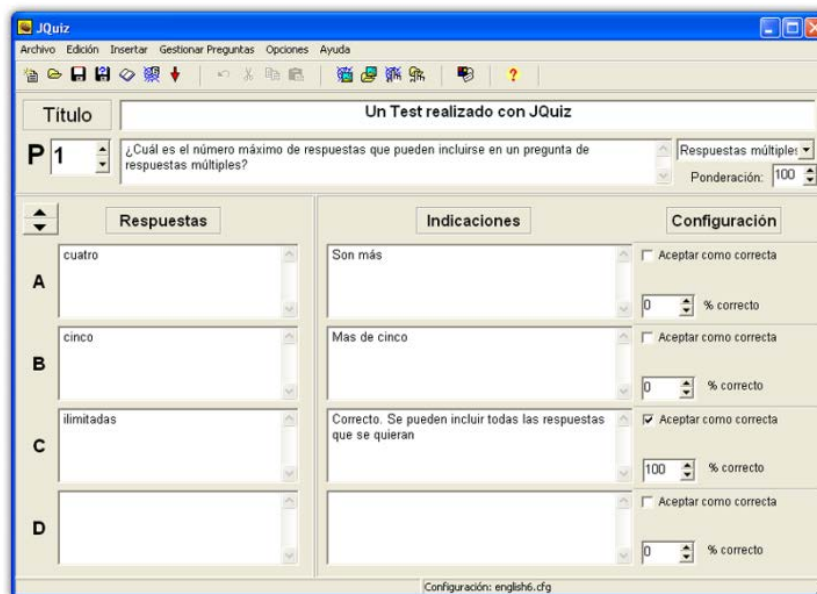
Paso 2. Herramientas que contiene el programa

Luego que ya se haya instalado el programa y abierto una cuenta se podrá conocer que herramientas que se puede utilizar para hacer los distintos tipos de ejercicios.

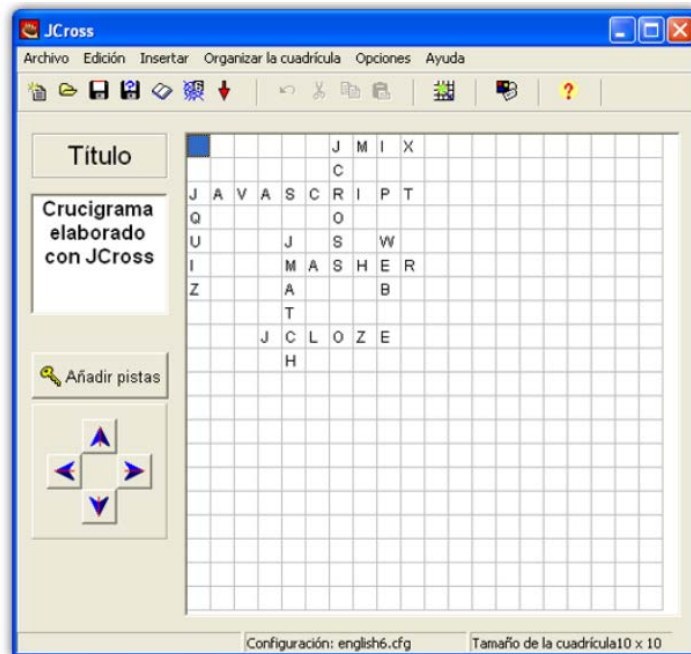
JCLOZE: Genera un texto con huecos en blanco, donde se tendría que introducir las palabras que faltan.



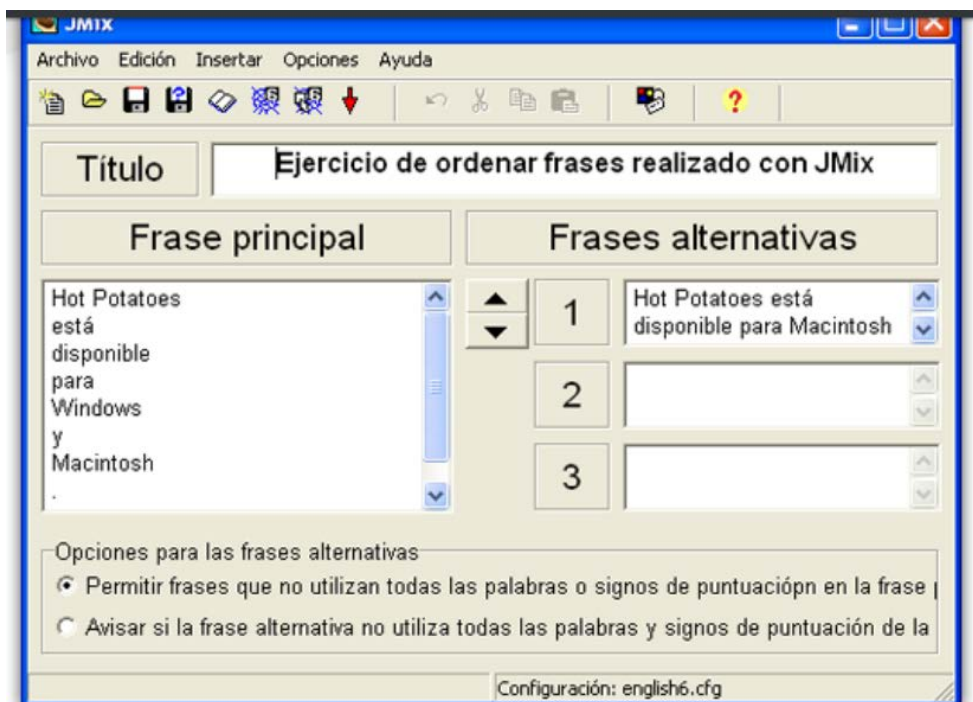
JQUIZ: Genera una serie de preguntas y se introduce la respuesta en un cuadro de texto.



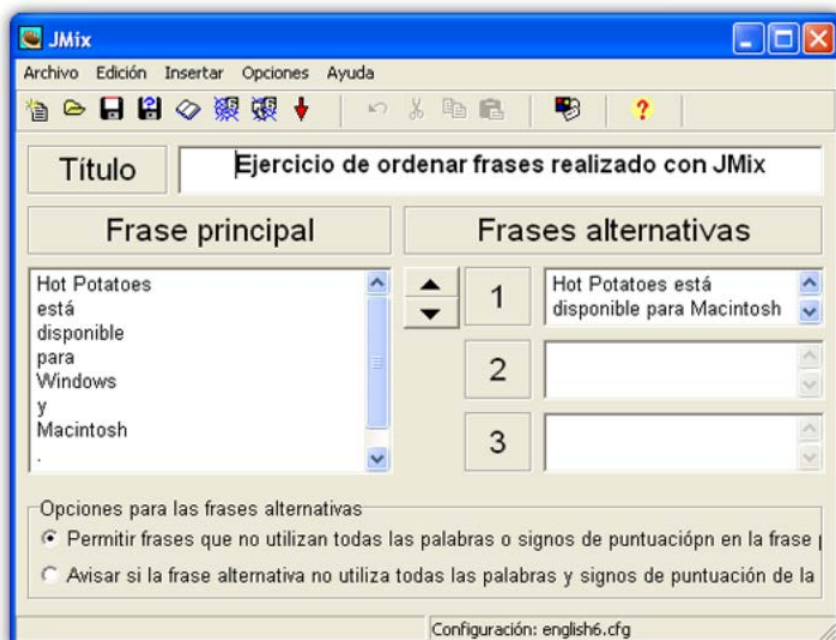
JCROSS: Genera crucigramas con espacios para introducir las respuestas.



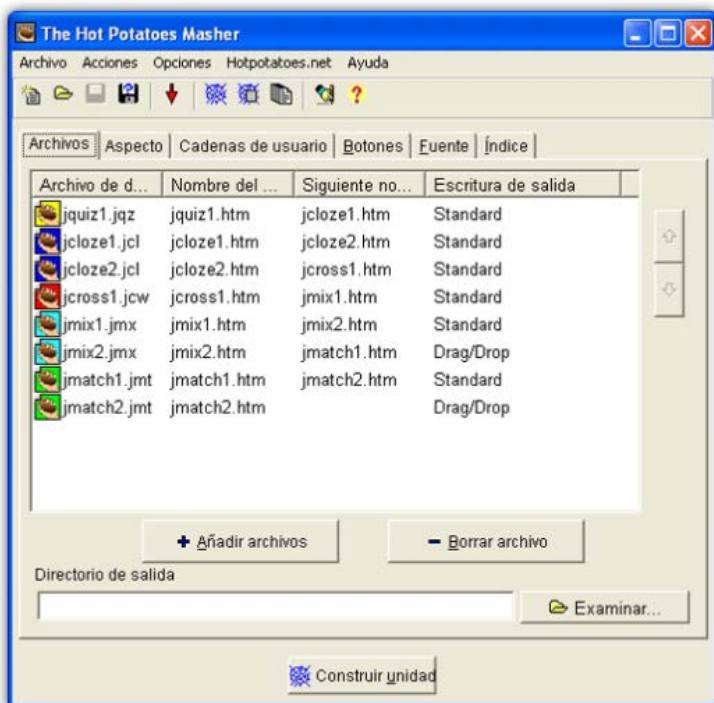
JMIX: Genera ejercicios de ordenar frases.



JMATCH: Genera ejercicios de asociación.



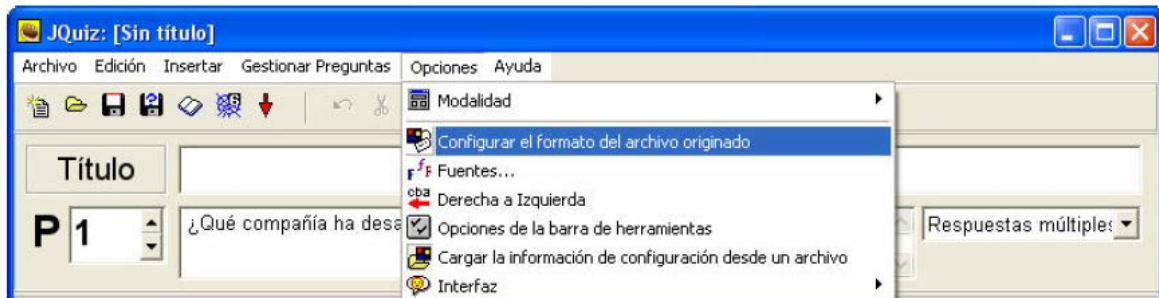
The Masher. Permite compilar, de manera automática, los ejercicios de Hot Potatoes en unidades didácticas. The Masher es un tipo de aplicación diferente de las otras patatas (utilidades) de Hot Potatoes. Sirve para ayudarle a elaborar unidades más complejas con sus materiales, para enlazar sus ejercicios.



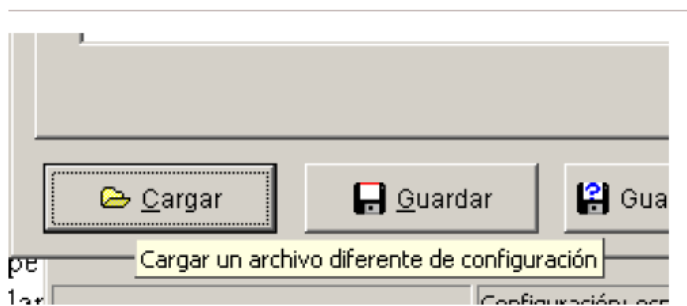
Paso 3. Configuración de datos

La información de configuración no suele variar mucho de un ejercicio a otro, por tanto, hay que tener en cuenta que las opciones que se añaden serán las mismas en todos los ejercicios que se hagan en un mismo archivo.

Para cambiar la configuración:



Después de cargar el archivo veremos que todo el texto cambia. De todos modos podemos movernos por cada una de las fichas y cambiar el texto que nos parezca oportuno.



Paso 4. Creación de las páginas web

Cuando ya se ha configurado el formato de salida a partir de los datos, se procederá a la creación de la página web a partir de los datos introducidos.

A continuación, se accede al menú *Archivo / Crear página web / Página web para navegadores v6*, y ponerle un nombre a la página.



Por último, el programa informará que se ha generado un archivo y que se podrá visualizar en el navegador

