



Universidad de Panamá
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Formación Pedagógica
Licenciatura en Educación Primaria



Asignatura :
Fundamentos y tendencias de la educación superior

Profesor encargado :
Dr. Ricardo Enrique Molinar

Estudiantes:
Yaivel López
Carmen Jovio
Ilka Kantule
Martha Guevara
Leybi Guerra
Quisquella Murillo
Leydy Hidalgo
Daniela González

Tema :
Ética, tendencias y perspectivas de la Educación Superior

Fecha de entrega : 18 de octubre
Año :2025



**" Explorando mis conocimientos a través de
un mundo virtual "**



índice

Contenido

Introducción	4
Justificación	5
Objetivo general y Objetivos específicos	5
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos	6
Descripción de la propuesta	6
Impacto esperado:.....	7
Evaluación y sostenibilidad :.....	8
Conclusión	10

Introducción

Las dificultades vistas en las escuelas con las diferentes materias aumentan la preocupación tanto en los padres y maestros que ven el bajo rendimiento que tienen los alumnos . Es por eso la importancia de crear nuevas formas de enseñar o al menos integrar nuevos métodos de enseñanza en la escuelas , las dificultades de los alumnos para aprender demuestran que se necesita un cambio , si bien es cierto la mayoría no aprenden de la misma manera ,es necesario buscar un intermedio para esta situación . este trabajo busca mejorar la forma de enseñar con la tecnología pues esto se convertido en una herramienta fundamental en la vida, claro que adecuándolo a las necesidades del alumno .

La forma de enseñar puede cambiar el ritmo en que el alumno aprenda pues puede cambiar su forma de pensar y de esta manera aumentar sus interés por aprender , siendo necesario mencionar que la forma de enseñar tradicional fue y será siempre un método muy bien visto y que garantizo el bienestar de muchos alumnos que hoy en día son grandes ciudadanos. Sin embargo tenemos que seguir avanzando en el nuevo mundo que se nos presenta hoy .

Justificación

Hoy en día muchos niños se aburren rápido en las clases y a veces no prestan atención. Algunos se distraen fácil y eso hace que se les haga difícil aprender cosas como leer bien o resolver ejercicios de matemáticas. Por eso esta propuesta busca usar la tecnología para hacer que las clases sean más divertidas y motivadoras. La idea es que los estudiantes aprendan jugando, de una manera más activa y participativa.

La herramienta Wordwall es muy buena para esto, porque permite crear juegos y actividades interactivas que ayudan a los niños a practicar lo que aprenden en clase. Además, los docentes pueden ver cómo van los estudiantes y ayudarles cuando tienen dificultades.

Para complementar, también se usarán Google Classroom, Canva y Kahoot. Con Classroom se pueden compartir los trabajos y juegos, con Canva se pueden crear materiales visuales bonitos y claros, y con Kahoot se pueden hacer concursos y evaluaciones de manera divertida. Con todas estas herramientas, se espera que los estudiantes se interesen más, participen más y aprendan mejor.

Objetivo general y Objetivos específicos

Objetivo general

- Esta propuesta es usar la herramienta digital Wordwall para ayudar a los estudiantes a mejorar sus aprendizajes en lectura y matemáticas de una manera divertida y práctica. Se quiere que los niños aprendan jugando, que se motiven y que vean que aprender también puede ser algo alegre y diferente. Con esto se busca que las clases sean más activas, más dinámicas y que los docentes también puedan enseñar de una forma más fácil y moderna, aprovechando la tecnología como una ayuda en el aula.

Objetivos específicos

- Motivar a los estudiantes a aprender usando la tecnología, para que se sientan más interesados.
- Fomentar la participación y el trabajo en grupo entre los estudiantes.
- Evaluar el progreso de los estudiantes con herramientas digitales como Kahoot, de manera sencilla y entretenida.
- Crear juegos y actividades en Wordwall para reforzar la lectura y las matemáticas de una forma divertida.

Descripción de la propuesta

En los últimos años hemos visto como el mundo ha avanzado en gran escala en tecnología , sin embargo cuando se habla de educación perdemos ventaja es por eso que para evitar esto y también evitar el bajo rendimiento académico que se ve en algunas escuelas , hemos pensado en como mejorar esto atreves de distintas aplicaciones que aumenten el nivel de conocimiento del estudiante sobre las diferentes materias y claro que también aprendan a utilizar la tecnología de buena manera .

La propuesta que presentaremos a continuación desarrolla cada parte del estudiante es decir no se enfoca solo en una materia si no que también abarca diferentes puntos o habilidades del estudiante .

Continuando con esto nuestra propuesta busca que los estudiantes aprendan de una forma más divertida y más participativa, usando la tecnología como apoyo. La herramienta principal será Wordwall, que permite crear juegos y actividades interactivas para que los niños practiquen lo que aprenden en clase, tanto en lectura como en matemáticas. Con Wordwall, los estudiantes aprenden jugando, se motivan y se divierten mientras repasan los contenidos.

Los docentes podrán crear diferentes actividades según los temas de clase. Por ejemplo, en lectura se pueden hacer juegos para unir palabras con imágenes,

ordenar frases o completar oraciones. En matemáticas se pueden hacer juegos para practicar sumas, restas o multiplicaciones. De esta manera, los niños aprenden mientras juegan y los temas se vuelven más fáciles de entender y recordar. Además de Wordwall, se usarán otras herramientas para hacer el aprendizaje más completo. Google Classroom servirá para compartir los juegos y actividades, y para que los estudiantes entreguen sus tareas y reciban comentarios del docente. Canva ayudará a crear materiales visuales atractivos, como fichas, carteles o tarjetas, que acompañen las actividades y faciliten la comprensión. Y Kahoot permitirá hacer evaluaciones divertidas, con concursos o cuestionarios rápidos que los estudiantes disfrutarán.

Con esta propuesta se busca que los estudiantes participen más, se interesen más y se sientan motivados para aprender. También ayudará a los docentes a enseñar de una manera más dinámica y moderna. En general, se espera que la combinación de estas herramientas haga que las clases sean más divertidas, más participativas y que los estudiantes aprendan mejor mientras practican y refuerzan lo que ya han aprendido.

Impacto esperado:

Con el uso de esta propuesta esperamos que el estudiante aumente su rendimiento académico en las diferentes materias , mediante la aplicación mencionada anteriormente, esperando de esta forma aumentar su pensamiento crítico , aumentar también su gusto por la lectura , la participación en clase tanto individualmente como grupalmente , de esta forma los alumnos será autónomos y sabrán escoger lo mejor para ellos mismos siendo capaces de decir su forma de pensar .

Otro punto clave esperado hostilizando esta propuesta es aumentar la motivación del estudiante al dar clases pues se sabe bien que la mayoría de veces el alumno tiene poco interés y poca motivación al recibir cualquier asignatura siendo de suma importancia esperar que con este método el alumno siente el interés necesario para

aumentar las diferentes habilidades que tenga y que de igual forma las pueda mostrar en clases .

Claro que el uso de esto no solo beneficia al alumno, también al docente pues mejora la forma de calificar y aumenta el nivel de estrategias a futuro , dicho esto el docente también puede ser mas creativo y selecto con su forma de enseñar siendo beneficioso debido a que sus alumnos mostraran un alcance significativo en las diferentes, materias impartidas por el docente a cargo. Mencionando también a la comunidad académica que adquiere diferentes herramientas para su uso tanto fuera como dentro del centro educativo. Siendo necesario aumentar proyectos con esta temática de forma que los diferentes alumnos y docentes de cada centro educativo aumenten su visión a futuro queriendo lograr un futuro próspero.

Evaluación y sostenibilidad :

Lo interesante de esta forma de enseñar es el poder que se tiene para evaluar de forma accesible es decir muestra el conocimiento real del alumno , también se puede cambiar o adaptar a las distintas formas de aprender de cada estudiante siendo importante mencionar que el objetivo es mostrar lo ya aprendido y lo que se le dificulta , siendo razonable tomar diferentes medidas de evaluación para una correcta respuesta de los niveles alcanzados .

EL conocimiento a través de este método puede garantizar su sostenibilidad a futuro es decir si aumenta el conocimiento o el interés de alumno en las materias esto hará un gran cambio a futuro pues se vera la realidad entre la forma de enseñar anteriormente y la de ahora y lo necesario que es para e el futuro , como por ejemplo los juegos educativos que por si solos llaman la atención de los estudiantes en este caso los de educación primaria. Otro de los puntos clave de porque es sostenible es que promueve el uso de la tecnología responsablemente y si bien es cierto la mayoría de niños ya saben utilizar las diferentes apps que existen muchos no lo utilizan correctamente es por eso la importancia de seguir aumentando este tipo de aprendizaje es decir permite hacer conciencia del beneficio real de la tecnología .

Si bien es cierto es necesario mencionar que no en todos lados se encuentra la tecnología requerida , pero si se sabe que el conocimiento es parte clave para salir de ese hueco en el que a veces nos encontramos , siendo razonable crear conciencia de lo lejos que podemos llegar con esta forma de aprender y así querer lograr que en cada punto del país se puede aprender de esta forma e ir aumentando la forma correcta de aprender con la tecnología y de forma eficaz.

Conclusión

Queda claro que el uso de la tecnología en el aula beneficia a los alumnos y maestros siempre y cuando se utilice con responsabilidad , pues aumenta el interés para aprender y enseñar , el uso de proyectos creativos genera un mayor avance académico en las diferentes asignaturas . siendo parte importante para ayudar al alumno en lo que mas se les dificulta y de esta forma mostrar sus efectividad para el futuro .

La enseñanza tradicional siempre será parte de nosotros es por eso que no todo debe cambiar , pues hemos mencionado ya la importancia de la tecnología en el aula pero esto no quiere decir que no se pueda combinar con la enseñanza tradicional , pues el pasado nos ha enseñado que la enseñanza tradicional ha sido y será de gran importancia en este mundo entonces debemos puntualizar que en muchos lugares falta este tipo de tecnología , siendo así debemos de esforzarnos para seguir ofreciendo la mejor enseñanza tanto tradicional cómo con métodos nuevos garantizando siempre lo mejor para el estudiante es tener una enseñanza o una educación que le quede para toda la vida .