



VisualClass

Manual Técnico

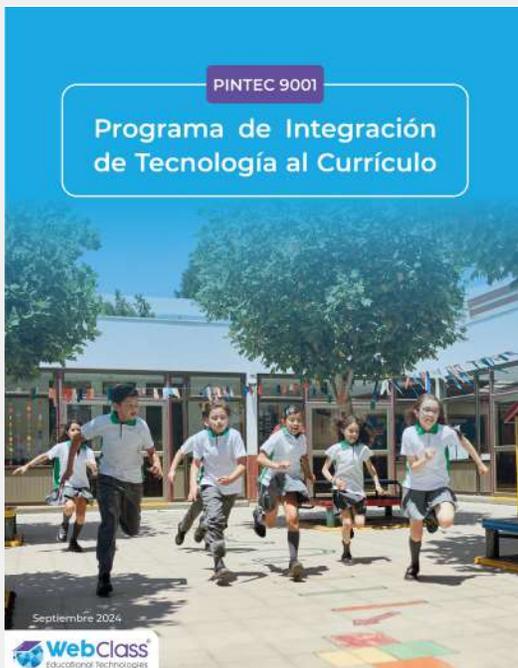
VisualClass
Prekínder a 4° Medio



Alineado al
currículum
nacional

Introducción

¡Bienvenidos! Nos emociona que estés aquí, listo para emprender un viaje transformador en la educación. Este manual es una herramienta clave para implementar la tecnología en las aulas educativas, de manera efectiva y creativa. Basado en el programa **PINTEC 9001** de **WebClass Educational Technologies**, que ofrece un marco teórico robusto, a través de este documento guiaremos la práctica educativa a través del **modelo de implementación TAP (Tecnología, Asignatura y Pedagogía)**.



Imagina un **Aula Universal**, un entorno inclusivo donde todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, pueden acceder a un aprendizaje significativo. Este ideal se sustenta en principios que exigen nuestra atención y acción, como la **Ley de Inclusión Escolar** y el **Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)**, que buscan eliminar barreras y garantizar la igualdad de oportunidades. En este sentido, unirse a nuestro proyecto en **WebClass**, se convierte en una respuesta proactiva y esencial a estas demandas educativas.

El modelo **TAP** es tu aliado en este proceso. Es un método estructurado que facilitará la integración de la tecnología en el aula, empoderando a docentes, apoderados y equipos directivos como verdaderos facilitadores del aprendizaje. Con esta metodología, derribaremos juntos los obstáculos en el proceso educativo, permitiendo que cada estudiante desarrolle sus habilidades de acuerdo con sus necesidades individuales. Además, el **TAP** fomenta una enseñanza adaptable y flexible, creando un ambiente donde

todos los alumnos puedan prosperar y alcanzar su máximo potencial.

A lo largo de este manual, encontrarás herramientas prácticas y estrategias emocionantes que podrás implementar no solo en el aula, sino también en casa. Juntos, haremos de la tecnología un compañero en el viaje educativo, asegurando que cada estudiante brille.

¡Es hora de transformar la educación y dar pasos hacia un futuro lleno de posibilidades!

¡Comencemos esta emocionante aventura educativa juntos!



Contenidos

CAPÍTULO I

Tecnología

Objetivo.....	
Descripción del producto.....	04
¿Qué herramientas ofrece?.....	05
¿Cómo los docentes acceden y utilizan la herramienta?.....	10
Integración con otros productos WebClass	13
¿Qué capacitaciones ofrece WebClass para el uso de esta herramienta?.....	13
¿Qué Soporte Técnico brinda?.....	13

CAPÍTULO II

Área de Conocimiento

Objetivos de Aprendizaje.....	14
¿Cómo la tecnología influye en el logro de los objetivos de aprendizaje?.....	15
Resultados esperados	16

CAPÍTULO III

Pedagogía

Metodologías pedagógicas compatibles	18
--	----



Desarrollar bajo el modelo **TPACK/TAP** la descripción e implementación de **BigTablet** en las aulas de clases de todas las regiones de Chile.

Descripción del **Producto**

BigTablet es una pantalla interactiva digital e inteligente de última generación con resolución 4K nativa y sistemas operativos integrados; Windows y Android.

MaxiBoard es un innovador sistema de seguridad que permite transitar entre la pizarra clásica y la pantalla interactiva.

Multitouch que facilita el trabajo colaborativo permitiendo que hasta 10 estudiantes se desempeñen simultáneamente.

Kit de Accesorios que contiene lápices táctiles, emparejador y AirMouse para complementar el uso de BigTablet.



Fig.1 Visualización de BigTablet



Pa-Pa
Emparejador



Air mouse
Dispositivo 3 en 1



Lápices táctiles
Plumones punta rugosa

Fig.2 Complementos de BigTablet

¿Qué **herramientas** ofrece?

BOTÓN DE NAVEGACIÓN

En este menú se encuentran una serie de botones que permitirán acceder a algunas apps que estén instaladas en BigTablet, además de transitar entre los sistemas operativos Android y Windows.



APPS DE NAVEGACIÓN

1. **Página o home:** Permite volver al inicio de Android.
2. **Computadora:** Nos lleva a Windows.
3. **Regreso:** Permite volver a la última app o pantalla en uso.



CONTROL DE TEMPERATURA

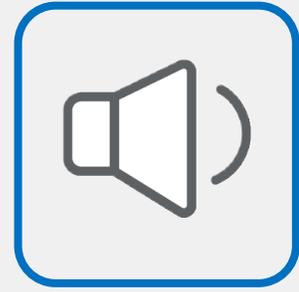
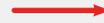
Permite verificar la temperatura interna de BigTablet.

1. **Verde:** Temperatura normal.
2. **Amarillo:** Temperatura crítica.
3. **Rojo:** Peligro.



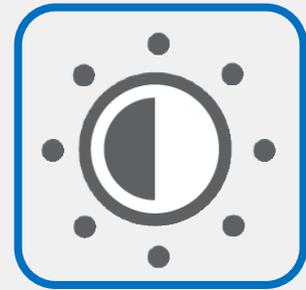
CONTROL DE VOLUMEN

Permite aumentar y disminuir el volumen de salida de BigTablet.



CONTROL DE BRILLO

Permite aumentar y disminuir el brillo de la pantalla de BigTablet.



Accesos laterales

BigTablet cuenta con dos accesos laterales para trabajar con diferentes widgets, incluyendo funciones para cambiar entre aplicaciones.



Al hacer tap en algunos de estos accesos se desplegará un menú vertical con diversos botones que permitirán el uso de los distintos widgets de BigTablet.



1. Volver a la pantalla anterior



2. Ir a la pantalla principal de BigTablet



3. Ver las aplicaciones en funcionamiento



4. Activar modo anotación

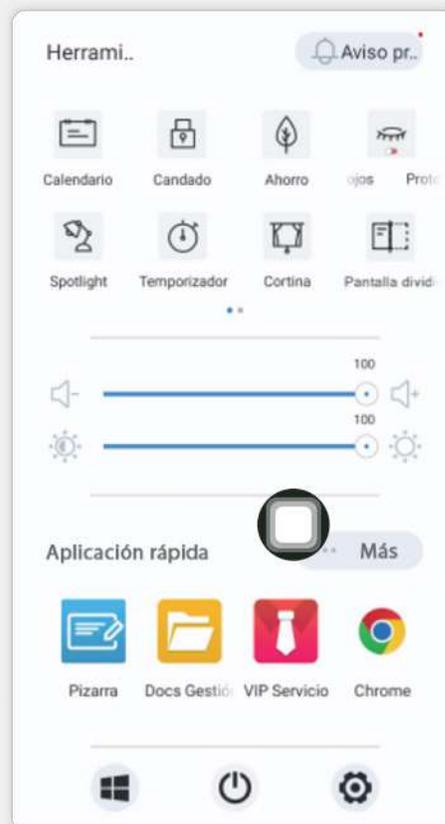


5. Ver los dispositivos conectados por cable



6. Entrar al menú de herramientas

El menú de herramientas contiene widgets de comandos básicos y funciones que permiten al usuario personalizar e interactuar con el contenido de las aplicaciones de BigTablet.

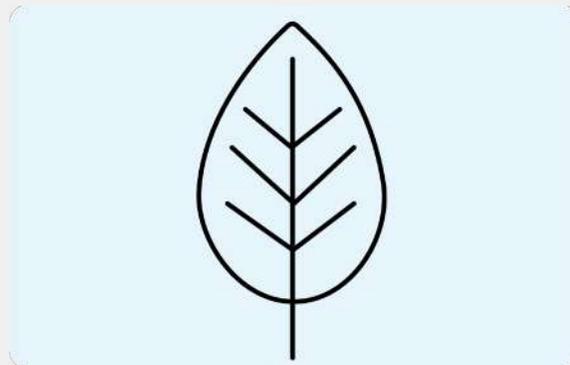


Widgets



CALENDARIO

Esta herramienta despliega un calendario tradicional en modo mes/año.



AHORRO

Esta herramienta permite suspender BigTablet para ahorrar energía cuando este encendida y en desuso.



SPOTLIGHT

Esta herramienta permite focalizar la atención en un elemento reproducido en BigTablet.



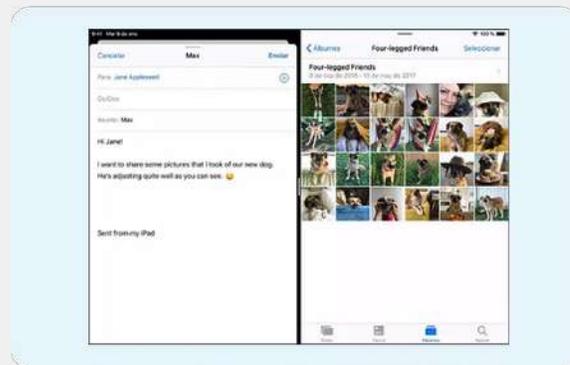
TEMPORIZADOR

Esta herramienta despliega un temporizador o cronómetro que, de manera regresiva, permite el control de un intervalo de tiempo.



CORTINA

Esta herramienta despliega una cortina que permite discreción a la hora de compartir la información por un periodo breve de tiempo.



PANTALLA DIVIDIDA

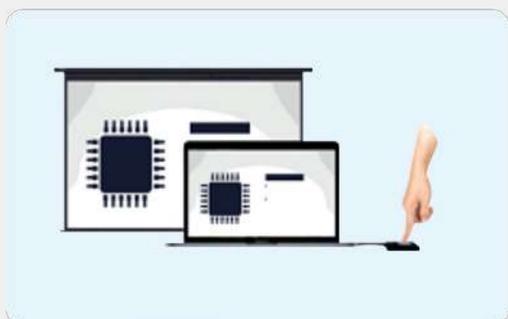
Esta herramienta permite la reproducción simultánea de dos elementos en BigTablet.

Aplicaciones y funcionalidades



PIZARRA DIGITAL

Contiene herramientas que facilitan la ejecución de las clases, tales como: Plumón, borrador, formas geométricas, regla, compás, transportador, tablas, calculadora, temporizador, calendario, Spotlight, dividir hasta 4 pantallas, QR Code, etc.



MULTIPANTALLA

Permite transmitir presentaciones y contenido de otros dispositivos hacia BigTablet y viceversa, tales como: Smartphone Android, Iphone, tablet, iPad, notebooks, MacBook, etc.



BANCO DE RECURSOS

Contiene una amplia gama de aplicaciones divididas por temática y nivel de uso, lo que nos permite diferenciarlas para fines educativos o recreativos, tales como: TEA, Discapacidad intelectual, Pensamiento matemático, Ciencias de la Tierra y el Universo, Expresión Artística y Musical, formación ciudadana, etc.



PINPASS

Widget de seguridad que permite el bloqueo temporal de BigTablet con el fin de proteger su contenido, dirigir la atención de los estudiantes hacia otro medio o suspenderla en tiempos de recreación.



VOTACIÓN

Widget que permite realizar votaciones y encuestas con resultados en tiempo real, a través de distintos dispositivos móviles. Para establecer y responder las preguntas o elegir las preferencias sólo se requiere de escanear el QR Code.

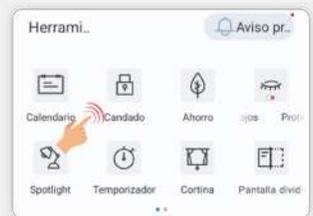
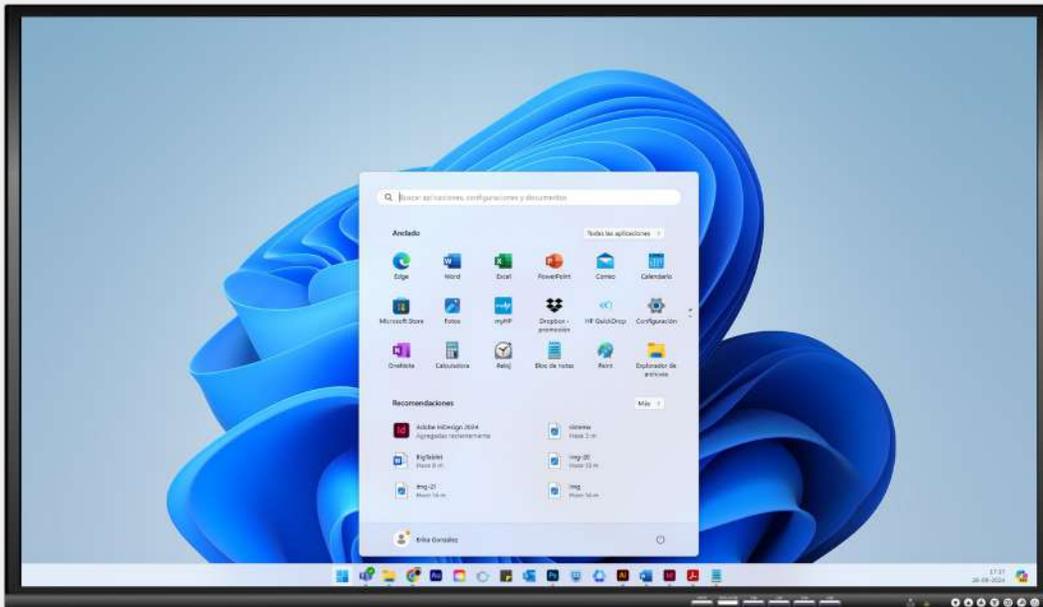
¿Cómo los docentes **acceden y utilizan** la herramienta?



Navegación en los Sistemas Operativos Windows y Android



BigTablet fusiona, entre otros, un dispositivo móvil y un computador, por ello, su usabilidad es simple, cercana y de libre disposición.



2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN: 2.2 COLABORACIÓN

OBJETIVO POR HABILIDAD

2.2.1 | Colaborar con otros a distancia para elaborar un producto de información.

OBJETIVO PARA LA CLASE

2.2.1.2 | Desarrollar contenidos a distancia y publicarlos con pares, profesores u otras personas, usando herramientas digitales.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

2º Ciclo

- Crean una publicación digital (ej. wiki, blog, página web, periódicos digitales, galería de imágenes, etc.) de forma complementaria con otros estudiantes.

3º Ciclo

- Desarrollan un documento en conjunto con un compañero/a, utilizando herramientas de comentarios y control de cambios en el procesador de texto.
- Trabajan de forma simultánea con otro compañero/a en un documento, utilizando herramientas en línea.
- Comparten información en línea con un grupo de trabajo, mediante el uso de la nube o archivos compartidos en línea.
- Elaboran un sitio web y compartirlo para habilitar edición de otro compañero/a.

1. INFORMACIÓN: 1.1 INFORMACIÓN COMO PRODUCTO

OBJETIVO POR HABILIDAD

1.2.4 | Generar un nuevo producto de información.

OBJETIVO PARA LA CLASE

1.2.4.1 | Representar, diseñar y generar nuevos productos en ambiente digital.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

2º Ciclo

- Representan o desarrollan sus ideas a través del uso de software específico (ej. mapas conceptuales, organizadores gráficos, etc.)
- Diseñan productos originales utilizando herramientas digitales (ej. videos, música, arte visual, etc.) con la guía del docente.

3º Ciclo

- Usan hoja de cálculo para proponer sus reflexiones o soluciones por medio de tablas, gráficos, hipervínculos y otros.
- Diseñan productos propios utilizando herramientas digitales (ej. videos, música, arte visual, etc.).

2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN: 2.1 COMUNICACIÓN EFECTIVA

OBJETIVO POR HABILIDAD

2.1.3 | Transmitir información considerando objetivo y audiencia.

OBJETIVO PARA LA CLASE

2.1.3.1 | Reconocer y destacar la información relevante e identificar el medio digital más adecuado para enviar un mensaje de acuerdo con un propósito y audiencia específica.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

2º Ciclo

- Elaboran mensajes acordes a objetivos y audiencias diferentes, para ser comunicados en al menos dos medios digitales.

3º Ciclo

- Elaboran mensajes acordes a objetivos y audiencias diferentes, para ser comunicados en tres o más medios digitales.
- Reconocen qué tipo de formato (imágenes o texto) es más adecuado dado el propósito de la comunicación y el receptor de la información.
- Seleccionan entre diversos medios el más efectivo para llegar con el mensaje a él o los destinatarios.



APP MATH DUEL



TEMAS

- Adiciones y sustracciones hasta 10
- Adiciones y sustracciones hasta 40
- Adiciones y sustracciones hasta 80
- Adiciones y sustracciones hasta 1000



ACTIVIDADES

- Duelo de cálculo mental: 2 jugadores

ATRIBUTOS CURRICULARES

Niveles

1º básico | 2º básico | 3º básico

Asignaturas:

- Matemáticas



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE POR ASIGNATURA Y NIVEL

1º básico

Unidad 3 y 4
Matemática

- OA 7 |** Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20:
- Conteo hacia delante y atrás
 - Completar 10
 - Dobles

2º básico

Unidad 2, 3 y 4
Matemática

- OA 6 |** Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20:
- Completar 10
 - "Usar dobles y mitades"
 - "Uno más uno menos"
 - "Dos más dos menos"
 - Usar la reversibilidad de las operaciones

3º básico

Unidad 1
Matemática

- OA 4 PRIORITARIO |** Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y las sustracciones hasta 100:
- Por descomposición
 - Completar hasta la decena más cercana
 - Usar dobles
 - Sumar en vez de restar
 - Aplicar la asociatividad



Ficha curricular para el uso de aplicaciones móviles

Integración con otros productos WebClass

La versatilidad multipropósito de BigTablet admite de forma innata la **integración completa de la plataforma WebClass.**



¿Qué capacitaciones ofrece WebClass para el uso de esta herramienta?

BigTablet I

Aborda los elementos fundamentales para integrar el uso de BigTablet al quehacer pedagógico.

BigTablet II

Aborda los elementos didácticos que, a través de BigTablet, se incluyen en la ejecución clase a clase.

¿Qué Soporte Técnico se brinda?



Mesa de Ayuda



Consultoría remota



Consultoría presencial



Servicio Técnico



Instalaciones



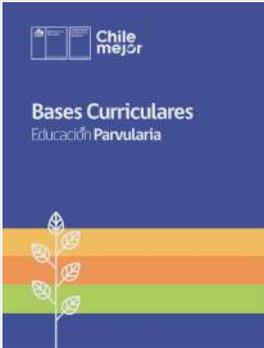
Centro de ayuda on line:
ayuda.webclass.com

Servicio de Atención al Cliente

(+562) 2869 9100

contacto@webclass.com
soporte@webclass.com

Objetivos de Aprendizaje



BASES CURRICULARES EDUCACIÓN PARVULARIA

1. Núcleo: Convivencia y Ciudadanía.
2. OAs Tercer Nivel de Transición: Uso de las TICs.



BASES CURRICULARES PRIMERO A SEXTO BÁSICO

1. Ámbito del Conocimiento y la Cultura.
2. OA T: Tecnologías de la información y comunicación.
3. Perspectiva: Uso de nuevas tecnologías.



BASES CURRICULARES 7° BÁSICO A 2° MEDIO

1. Comprensión de grandes ideas de la ciencia: Uso de TICs.
2. Actitudes: Usar de manera responsable y efectiva las tecnologías de la comunicación para la obtención de información y la elaboración de evidencia, dando crédito al trabajo de otros y respetando la propiedad y la privacidad de las personas.
3. OA T: Tecnologías de la información y la comunicación.
4. Eje: Escritura | TIC y Escritura



BASES CURRICULARES 3° Y 4° MEDIO

1. Habilidades para el siglo XXI: Uso de la información
2. Actitudes: Actuar de acuerdo con los principios de la ética en el uso de la información y de la tecnología, respetando la propiedad intelectual y la privacidad de las personas.
3. OA TP: Uso de TICs.

¿Cómo la **tecnología influye** en el logro de los Objetivos de Aprendizaje?

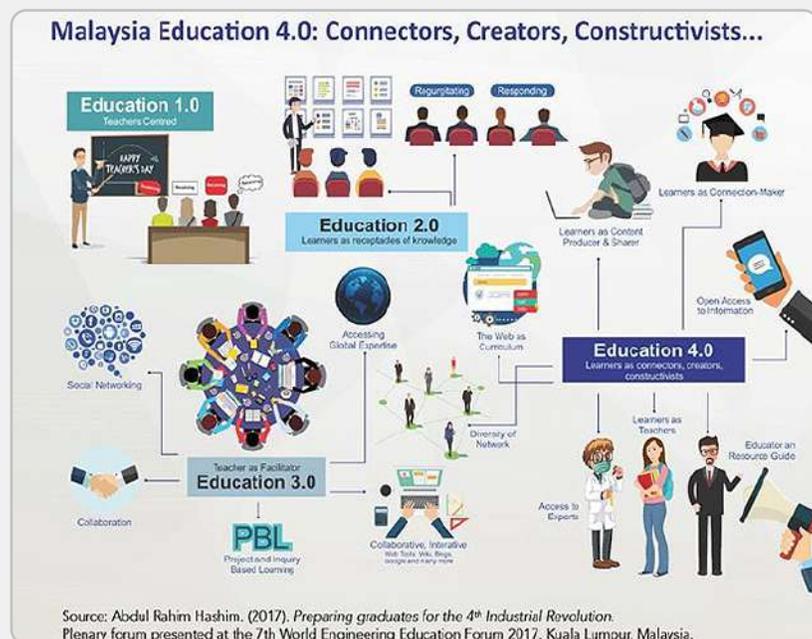
Las TICs han ampliado la transmisión de información y contenido propiciando la elaboración de nuevas estrategias educativas, las que sustentan los OAs, el uso de metadatos, la interoperabilidad y la accesibilidad.

Desde la perspectiva del aprendizaje, las ventajas de la utilización de TICs son:

Interés	Actividad intelectual
Interacción	Alfabetización digital
Interdisciplinariedad	Aprendizaje Cooperativo

Desde esta mirada, los recursos hardware y software son un facilitador de las prácticas de aprendizaje, estudio y retroalimentación en los siguientes aspectos:

<p>APRENDIZAJE</p> <p>Proyectar lo aprendido hacia el mundo real.</p>	<p>ESTUDIO</p> <p>Desarrollar habilidades de pensamiento superior.</p>	<p>RETROALIMENTACIÓN</p> <p>Recibir feedback inmediato con la posibilidad de corregir.</p>
--	---	---



EDUCACIÓN 4.0

La Educación 4.0 entrega herramientas para que las y los estudiantes desarrollen una serie de destrezas y habilidades que les permitan ser competitivos, se adapten a los cambios producidos y comprendan los contenidos de una manera más divergente y crítica.

Fig.3 https://juandomingofarnos.wordpress.com/wp-content/uploads/2021/05/malysianeducation40.crop_801x601_800.preview.jpg

Resultados esperados

Las TICs como recursos de cambios y estrategias de innovación

Junto con ser una herramienta para lograr mejores aprendizajes, a través de la integración curricular, las TICs se posicionan como un recurso para la transformación del espacio educativo.

Respecto del cambio institucional, las tecnologías son vistas como recursos que apoyan tanto la gestión administrativa como la pedagógica, impulsando resultados favorables en la **asistencia diaria, la participación en clases y la convivencia dentro del aula.**

Mejora de las habilidades comunicativas en estudiantes TEA, a través de las TICs

Las TIC y los recursos educativos e interactivos se han transformado en instrumentos de apoyo realmente útiles para estudiantes que presentan **necesidades educativas especiales** en diferentes ámbitos: educación, comunicación, ocio y tiempo libre, valoración y diagnóstico, etc.

Las nuevas tecnologías son capaces de influir positivamente en la vida de estudiantes con Trastorno del Espectro Autista y alteración en el lenguaje en tres ámbitos:

Funciones comunicativas

Lenguaje comprensivo

Lenguaje expresivo

Los avances en las funciones comunicativas y del lenguaje en estudiantes TEA producto del uso de las TICs se presenta debido a:

- La opción de repetir aquellas actividades o acciones que les resulten más placenteras las veces que consideren oportunas.
- La posibilidad de satisfacer a la alta carga de estimulación multisensorial que presentan.

Las TICs son herramientas que hacen posible una serie de prácticas sociales de comunicación e intercambio de información que concluyen en un **ciudadano alfabetizado**. Su correcta y constante usabilidad en estudiantes TEA tiene como resultado:

- Iniciación y desarrollo de la lectoescritura.
- El progreso en los niveles de motricidad fina.
- Iniciación y desarrollo del pensamiento matemático.
- El conocimiento y contacto controlado con el mundo exterior.

Metodologías pedagógicas compatibles

Diseño Universal para el Aprendizaje y el Sistema Educativo

El Diseño Universal para el aprendizaje es una estrategia que proporciona un marco conceptual para reformular la forma de educar, cuyo propósito es aumentar las oportunidades de aprendizaje de la totalidad de estudiantes, considerando la diversidad de habilidades, preferencias y motivaciones.

Las y los estudiantes perciben e incorporan la información de manera diferente, algunos aprenden mejor con herramientas visuales, mientras que otros requieren estímulos auditivos, para ello, es necesario disponer de múltiples formatos de representación de contenidos que les permitan aprender.

REPRESENTACIÓN	MOTIVACIÓN	ACCIÓN-EXPRESIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Simbólica • Auditiva • Visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Animaciones • Aplicaciones • Diagramas 	<ul style="list-style-type: none"> • Construir documentos • Arrastrar y soltar • Tactilizar
Formatos para presentar contenidos	Diseños para estimular el proceso de aprendizaje	Modalidades para registrar los aprendizajes

Aulas innovadoras

Los recursos disponibles en Aulas Innovadoras se enmarcan en orientaciones para implementar, en los establecimientos educacionales, Aulas Tecnológicas capaces de desarrollar, en los y las estudiantes, las habilidades para el siglo XXI.

<p>Aulas Digitales </p> <p>Las Aulas digitales son espacios de enseñanza que integran el uso de internet y herramientas digitales para mejorar y ampliar los aprendizajes de las y los estudiantes a través de metodologías activas.</p>	<p>Aulas STEAM </p> <p>Las Aulas STEAM son espacios en los que la ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemática se integran junto a herramientas digitales y físicas para construir una comprensión interdisciplinar de la realidad.</p>	<p>Aulas MAKER </p> <p>Las Aulas MAKER son espacios comunitarios que integran conocimientos disciplinares junto a la creación y fabricación para resolver desafíos auténticos mediante herramientas digitales y físicas.</p>
--	--	--

