

COLECCIÓN DE APLICACIONES GRATUITAS PARA CONTEXTOS EDUCATIVOS

Tutorial Sutori

Aplicación para organizar eventos cronológicamente







Prólogo

Esta tutor al se enmarca dentra de los lineamientos del Plan Integra ide Educación Digital (PIED) del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Airez que pusca integran los procesos de envertanza y de adrendizaje de las instituciones educativas a la cultura digital.

Uno de los calletivos del PIFD exifformentar a locador miento y la aproblación critica de las Tecnologias de la Información y de la Comunicación (TIC) en la comunicad educativa y en la sociedad en general".

Cada una de las ablicaciones que forman parte de este bando de repursos son herramientos que, utilizándo as de forma directiva, permiten abrenden y jugan en entornos digitales. El juego es una coperosa fuente de motivación para los alumnos y favorece la construcción del sacer. Todas las aplicaciones son de uso libre y pueden dezaargarse gratuitamente de Internet e instalarse en aualquier computadora.

De esta manera, se promueve la igua dad de oportunidades y posibilidades para que todos buedan addedena herramientas que desarrol en la creatividad.

En cada uno del os tutor ales se presentan "parts peraciones pedagógicas" que funcianan como asparadores pero que no peben limitar a los usuanos a explarar y desarrollar sus produos usos educativos.

La nolidación de este tutorial no constituye con vilimisma una diopuesta pedagógica. Su funcional ded como sentido quando ve integra a una actividad. Cada diotente o persona que quiera un lizar estos recursos ocorá constituins, a opio recorrida.

Índice

- ;Qué es?
- Requerimientos técnicos
- Consideraciones pedagógicas
- Activicad propuesta.
- Nociones básicas.
 - Accedenal sitio
 - o Registrar una cuenta
- Paso a paso
 - o Ingresar al sitio
 - Comenzar una historia.
 - o Tipos de eventos a crear
 - Evento Text
 - Evento Image
 - Evento Vices
 - Evento Audio
 - Evento Multiple cho'ce
 - Evento Drag and drop
 - Evento Foro
 - Conclusiones
 - Compartir historias por redes
 - Agregar historias a los grupos
 - Compartir historias con clases
 - Creación de una clase/grupo.
 - Ingreso de alumnos a una clase/grupo
- Enlaces de interés

¿Qué es?

Sutori es una aplicación que permite crear historias para organizar eventos cronológicamente. Estos eventos pueden representarse con textos, imágenes, videos y audios. Pueden agregarse a evento elementos interactivos como multiple choice, foros, o respuestas de arrastrany asocian cos e ementos (drog and drop).

La aplicación permite:

- crear historias/lineas de tiempo para compartir o embecer en una página web,
- crean clases que funcionan como aulas. Las clases son creadas por profesores que luego, a través de un código, invita a los estudiantes a ven y participar. Los estudiantes pueden ver, colaborar, comentar los eventos y resolven las preguntas que el profesor genera.



Requerimientos técnicos

- Puece utilizarse bajo los sistemas operativos Windows y GNU/Linux.
- Requiere conexión a internet.
- Es necesario registrarse.
- URL pera acceder e la aplicación: https://www.sutori.com/



Consideraciones pedagógicas

Nivel: Primario - Media

Āreas sugeridas: Prácticas del Lenguaje, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales

- Crear una cronología de los eventos de a gún tema de Ciencias Sociales.
- · Crear una linea de tiempo biográfica.
- Ordenar cronológicamente un ferómeno de las Ciencias Naturales que evolucione en el tiempo.



Actividad propuesta

Idea

Creación de una linea de tiempo que exprese a través de texto, video y/o imágenes los eventos frecuentes que realizan los alumnos durante una semana.

Materiales

Netbooksiescolares, correxión a internet, Histry.

Desarrollo de la actividad

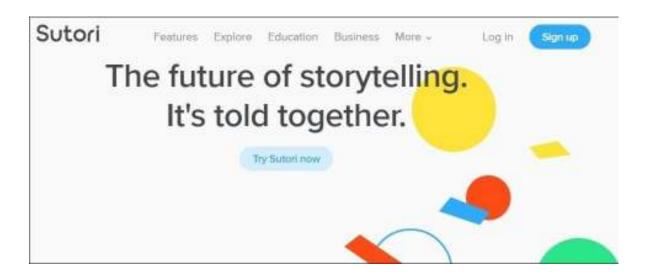
- a. El docente solicitará a los alumnos imágenes que expresen actividades frecuentes que desarro lan durante una semana. Es importante que tengan al menos una imagen por día. Se sugiere que tomen imágenes de los lugares o actividades a los que asisten: por ejemplo e club, escuela de iciomas, actividad artistica, visita a un familiar, etc.
- b. Con las imágenes crear una linea de tiempo que les permita compartir con otros la actividad que desarrollan frequentemente durante una semana.
- c. El resultado final podrá ser socializado a través del plog escolar.



Nociones básicas

Acceder al sitio

Es posible acceder al sitio utilizando cualquier navegador a través de la dirección https://www.sutori.com/





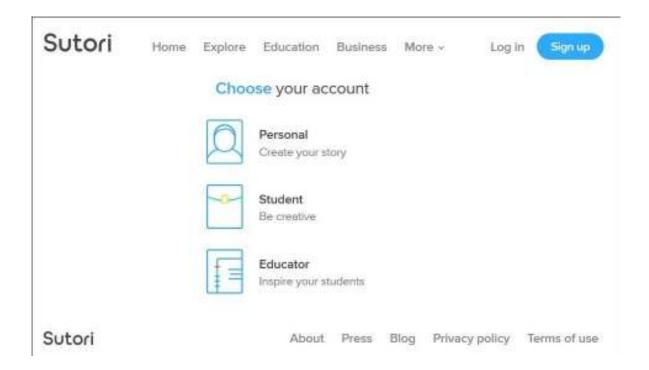
Registrar una cuenta

El sitio requiere registrarse para comenzar a trabajar. Ser usuario permite además de crear lineas de tiempo, la posibilidad de crear aulas a través de las cuales gestionar el trabajo de un grupo de alumnos.

Para registrarse seleccionar en la parte superior de la ventana la obción Signiup.



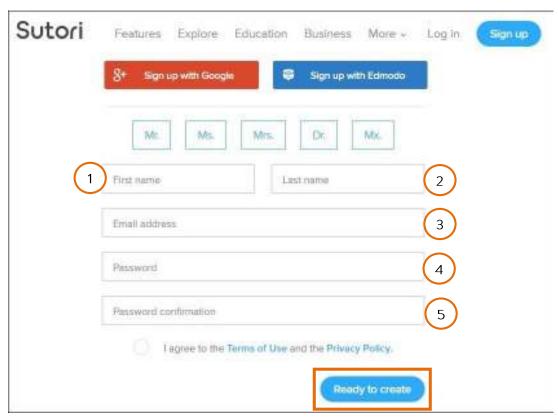
Seleccionar si quien se registra es un docente, un alumno o un simple visitante.



Se puede acceder con una cuenta de Gmail, de Edmodos cualquier otra aplicación. Para obtener una cuenta como educador es necesario hacerlo a través de una cuenta de correo electrônico. En el caso de hacerlo como estudiante se necesitará el código de la clase a la que se unirán.

Luego completari os datos del siguiente formulario:

Educador (Educator)

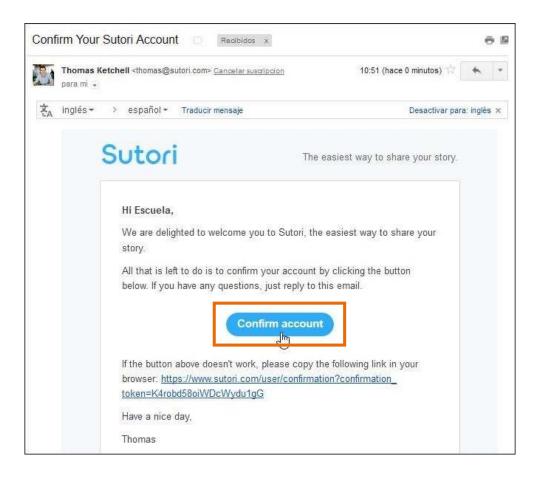


- First name: nombre cel usuario.
- 2. Last name: apallido del usuario
- 3. Email address: correo electrónico con el que se registrará.
- 4. Password: contraseña. La contraseña e egida deberá tener al menos 8 caracteres.
- Password confirmation: confirmación de contraseña.

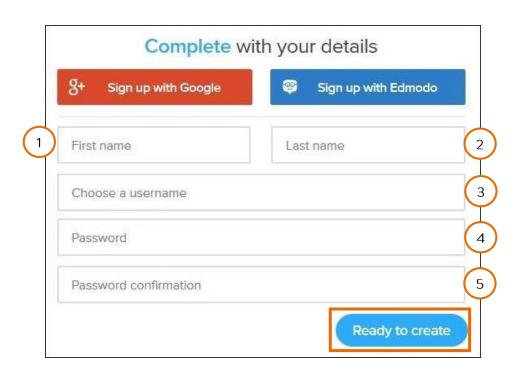
Leer los términos de uso y tildar el casillero para acordar con los términos y condiciones de servicio y políticas de privacidad que propone Sutori.

Luego presionar el botón Ready to create.

Se enviará a la cuenta de correo indicada, un mensaje de validación.



Estudiante



- First name: nombre del usuario.
- 2. Last name: apellido del usuario
- Choose a username: e egir el nombre de usuario.
- 4. Password: contraseña. La contraseña e egida deberá tener al menos 8 caracteres.
- Password confirmation: confirmación de contraseña.

Luego de completar los campos presionar el botón Ready to create.



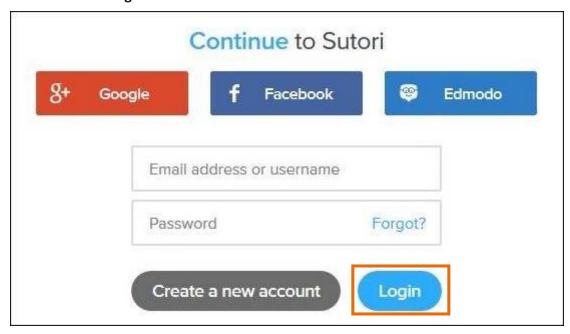
Paso a paso

Ingresar al sitio

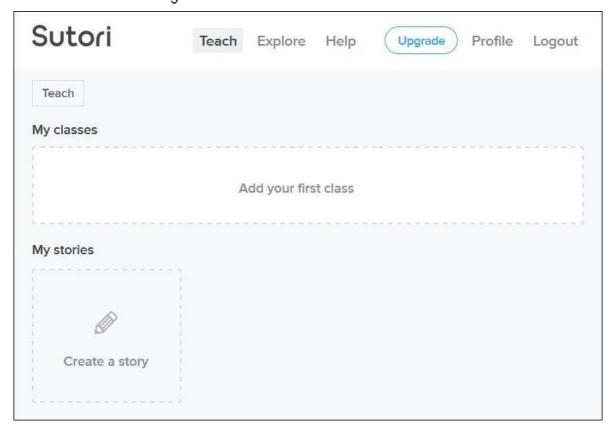
En caso de contar con una cuenta ya creada, presionar el botón Log in que se encuentra en la parte superior de la ventana.



En la siguiente ventana ingresar el correo electrónico o el usuario creado y la contraseña. Luego presionar el botón Login.



El educacor accede a la siguiente interfaz:

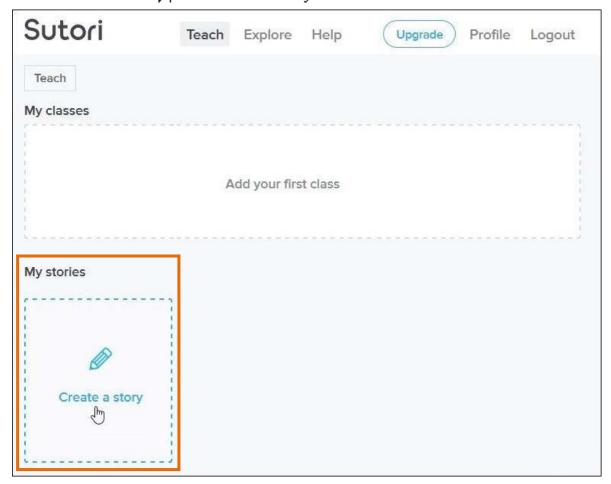


Se observa una primera pantalla con la opción de crear una clase (My closses) o una historia (My atories).

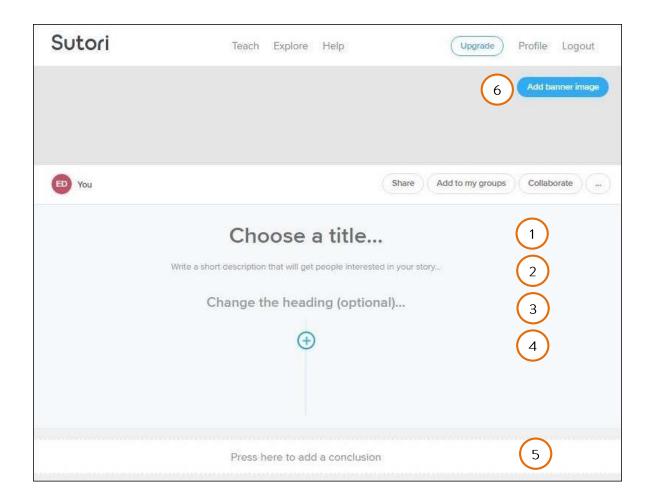


Comenzar una historia

Presionar Creote o story para comenzar a trabajar.



En la nueva ventana se completa la información.



- Choose a title... Escribir el titulo de la historia.
- Write a short description that will get people interested in your story... Breve descripción de la historia.



- 3. Change the heading (optional)... El cambio de encapezado es opcional.
- 4. Event. Crear un evento.
- 5. Add conclusion. Ingresar una conclusión del trabajo.
- Add banner image. Permite co ocar una imagen en la cabecera de la historia.





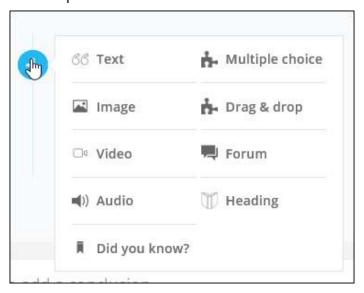
0

Tipo de eventos a crear

Para crear un evento en la historia se debe presionar el "cono Evento.



Mostrará un cuadro con las opciones a utilizar.



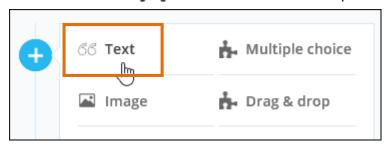
Se pueden crear eventos expresados en textos, imagen, video, audio y did you know? Este último es un evento que incluye texto e imagen y encabeza con una tipografía especia . También se pueden crear eventos interactivos en los que el estudiante podrá responder:

- Multiple choice: los estudiantes seleccionan una de las opciones.
- Drag & drap: los estuciantes ordenan una serie de obciones asociadas, arrestrándo as.
- Forum: los estudientes opinan o contestan una pregunta realizada por el educador.

Luego la opción *Heading* permite al educador crear subtítulos en su historia, lo cual permite agrupar los eventos en subcategorías.

Todo evento puede ser agregado, movido o eliminado.

Evento Text (Texto): permite agregar texto con formato básico y links.



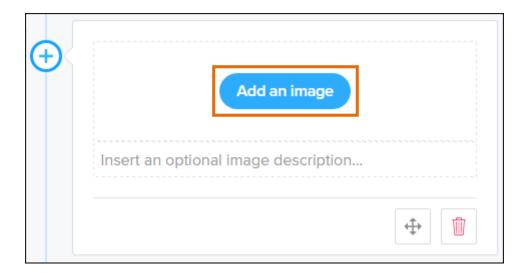




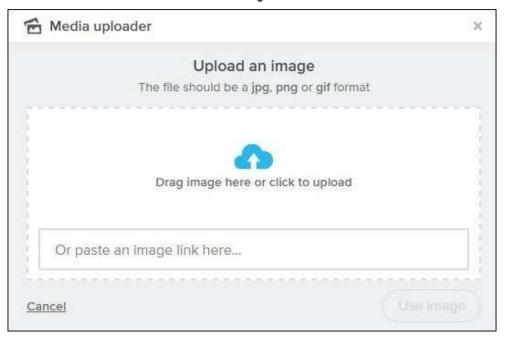
 Evento Image (Imagen): jpg, prg y gif son los formatos aceptados. También puede colocarse e link de una imagen en la web para que la direccione a la linea de tiempo.



Seleccionar el botón Add an image.



Se abrirà la ventana donde seleccionar la imagen a subir.



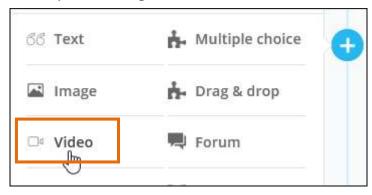
Una vez subida la imagen podrà observarse la misma en pantalla. Seleccionar **Remov**e para el minarla o **Use** image para aceptarla e incorporarla en la linea.



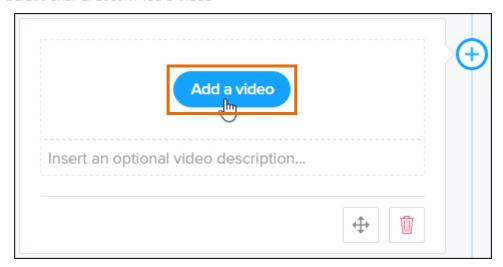


a

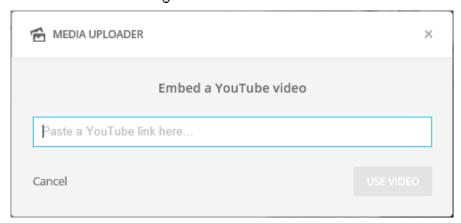
Evento Video: acepta videos alojacos en Youtube.

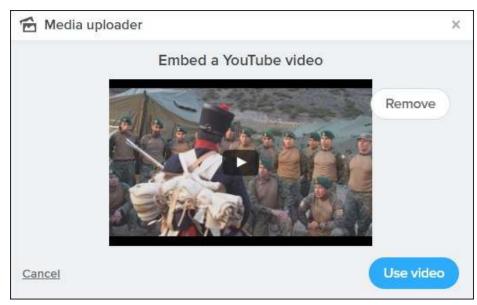


Seleccionar el botón Add a video.



Se abrirà la ventana donde ingresar el enlace del video a embeber.

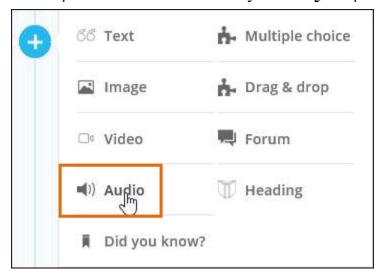




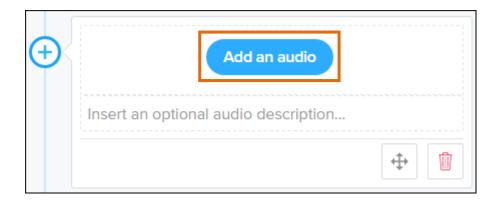




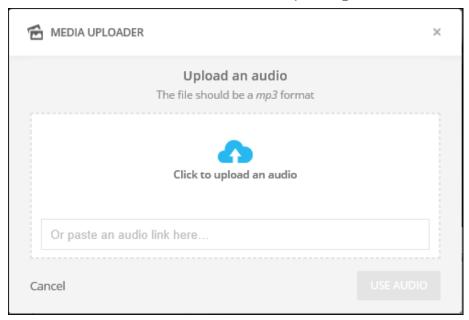
Evento Audio: acepta formatos mo3 o aucios alojados en alguna aplicación en la web.



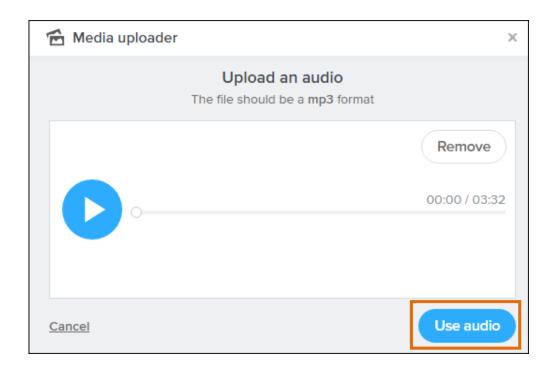
Seleccionar el botón Add an audio.



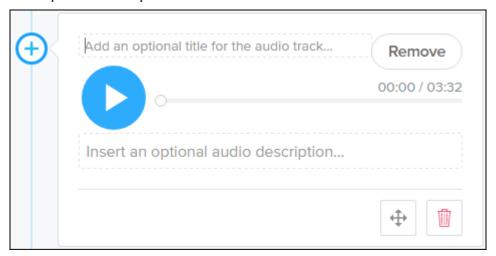
Se abritá la ventana donde subir el archivo de audio (mp3) o ingresar el en acela embeber.



Pulsar Click **to upload an audio** para subir un archivo de audio mo3 o arrastrar o a la nube. Seleccionarlo. Antes de incorporarlo a la linea es posible verificarlo (botón Play) o e iminar o (botón **Remove**).

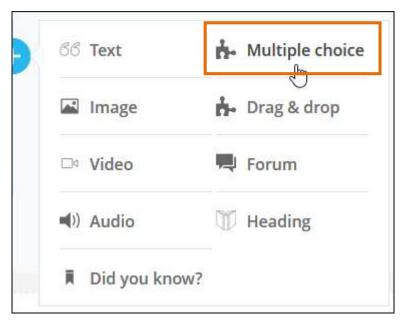


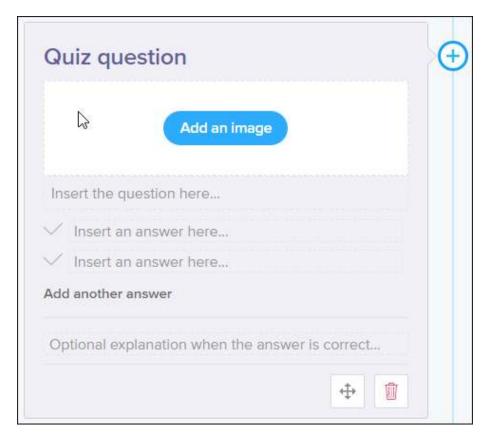
Se incorpora a la linea pulsando el botón Use audio.



0

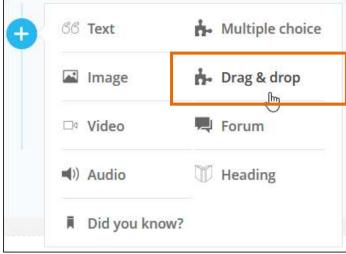
 Evento Multiple Choice (Resouesta múltiple): permite colocar preguntas y una pequeña explicación cuando la respuesta es correcta. También se puece agregar una imagen.

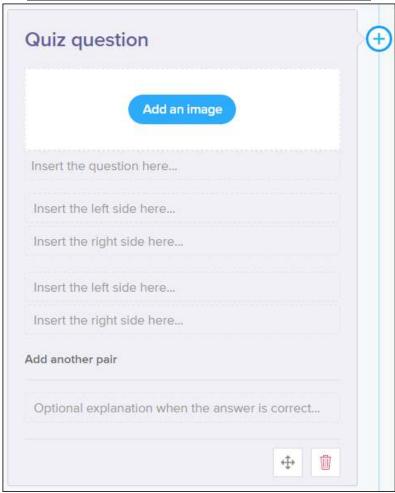






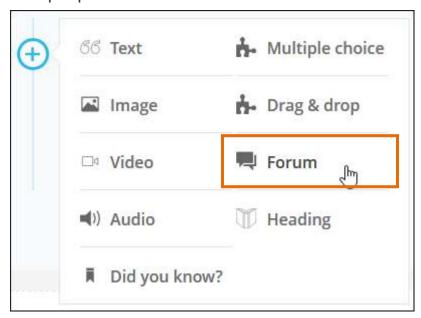
 Evento Drag and drop (arrastrar y soltar): permite relacionar un elemento con otro arrastrando el elemento de la izquierda con el de la derecha. Admite una pequeña explicación. También se puede agregar una imagen.







 Evento Foro: permite agregar un elemento a través del cual los estudiantes pueden opinar sobre el tópico presentado.





0

Conclusiones

Una vez creada la historia se puede colocar una conclusión al final de la misma. Presionan la opción Pressibere to addia conclusion.

Este espacio suele ser útil para co ocar la bibliografia consultada.

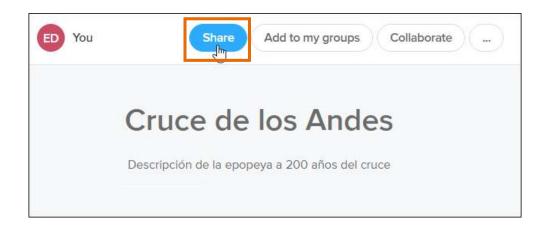




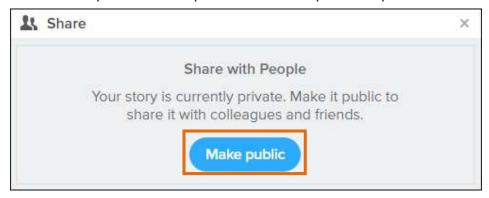
Compartir historias por redes

Las historias pueden ser compartidas a través de diferentes redes y enviadas por correce ectrônico.

Presionar el botón Share.



En caso de una historia privada, deberá publicarse antes de poder compartirla.



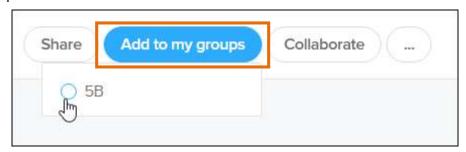
Puece compartirse a través de una recisocial o puede obtenerse el código para embeber en un sitio weblo blog.





Agregar historias a los grupos

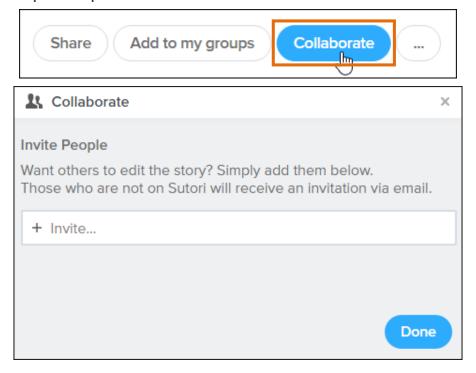
En caso de haber creado díosses, se puede compartir la historia con un grupo o clase en particular. Elegir la opción Addito my groups. Se eccionar de llistado el nombre del grupo con el que se desea compartir.





Compartir historias con clases

Se puede invitar colaboradores. Seleccionar el botón Collaborate. Pueder invitarse estudiantes de una clase o personas por correo electrônico.

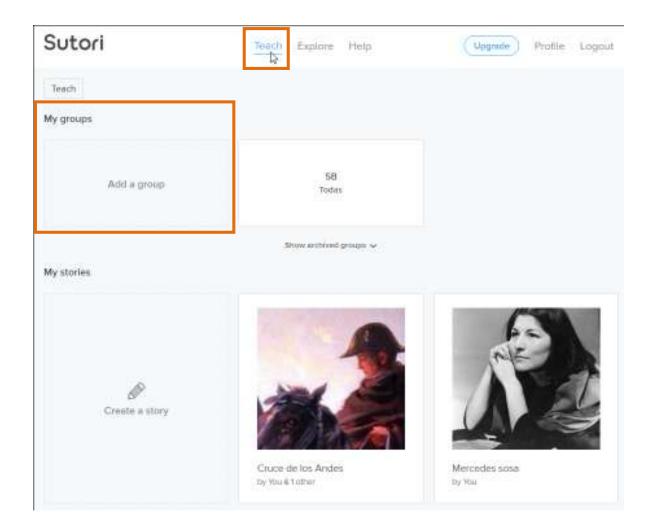




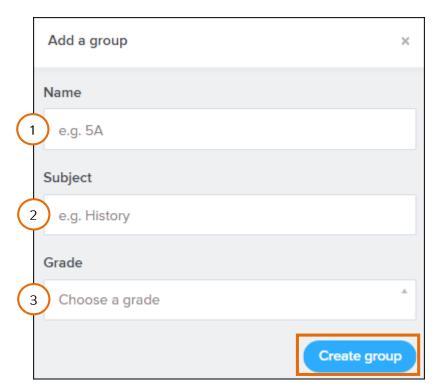
Creación de una clase/grupo

Para acceder al panel de gestión de historias y clases/grupos es necesario presionar la opción. *Teoch.*

Allí se encuentra la sección conde crear la clase/grupo.

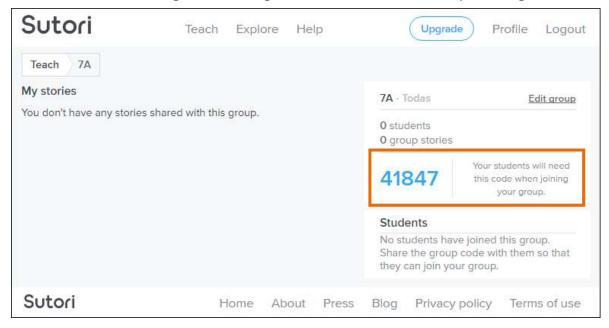


Al puisar Addia group se abre la ventana conde completar la información del aula a crear.



- Name: nombre de la clase/grupo.
- 2. Subject: materia/áres.
- 3. Grade: grado/año.

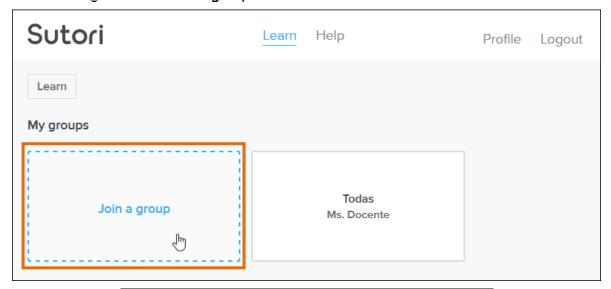
Una vez creada la clase se genera un código a través del cual los alumnos pocrán ingresar.

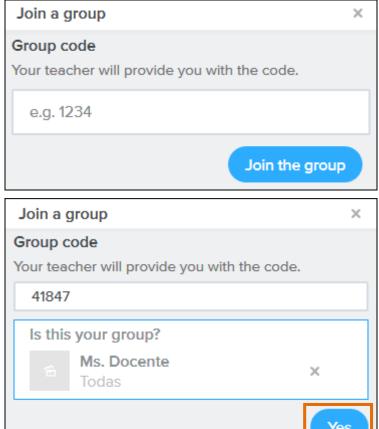




Ingreso de alumnos a una clase/grupo

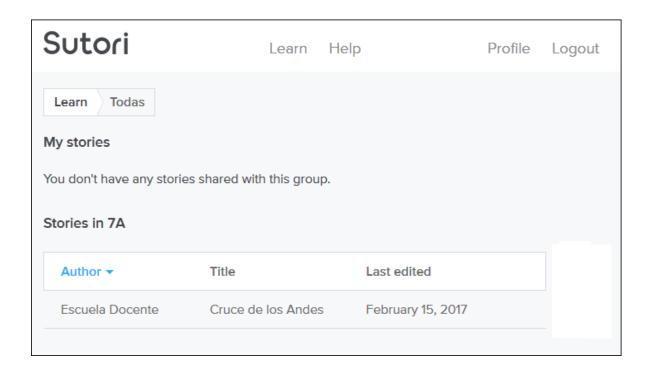
El alumno debe ingresar con su usuario y unirse a la clase con el código que le comparta su decente. Elegir la obción Join a group.





Un estudiante miembro de una clase, puede ver las historias compartidas por el docente, participan a través de los elementos interactivos y realizar comentarios de los eventos creados.

También puede crear sus propias historias y enviar as al docente de su clase.





Enlaces de interés

Sitio oficial: https://www.sutori.com/



Contract		
Property of the contract of		

Contacto:

ayuda.pedagogico.digital@bue.edu.ar



Esta obra se encuentra bajo una Licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Argentina de Creative Commons. Para más información visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/

