



PASIÓN POR EDUCAR

Nombre del alumno: Ramiro Roblero M.

Nombre del profesor: Yaneth Fabiola Solórzano Penagos

Tema: Unidad III. Elementos básicos para el diseño de un modelo para la enseñanza

Especialidad: Diplomado en competencias educativas virtuales

Grado: Diplomado

PASIÓN POR EDUCAR

Grupo: "X"

Frontera Comalapa, Chiapas a 09 de octubre de 2020.

Unidad III. Elementos básicos para el diseño de un modelo para la enseñanza virtual.

La información

Fluye de tal manera que los ciudadanos se han sentido protagonistas y colaboradores a través de blogs, redes sociales y entornos virtuales de participación.

¿Qué **haciendo con mentes?** **está Internet nuestras**

Es en este nuevo sistema en el que se envuelve la nueva educación, el que evidencia un nuevo cambio de metodología en el que los alumnos son capaces de hacer/actuar en varios frentes a la vez.

3.1 Modelos académico para la enseñanza virtual.

La actividad educacional se ha realizado a través de la interacción directa entre los agentes que intervienen en ella.

La relación virtual entre profesorado y alumnado

Es una nueva forma de interacción educacional, mediada tecnológicamente, que tiene unas características particulares de participación.

La educación presencial

Cuya interacción se produce cara a cara y donde el principal protagonista es el profesor o la profesora.

Modelo clásico de enseñanza presencial

Centrado en el profesor o en la profesora, de quien parte casi toda la información hacia el alumnado.

En el modelo de Enseñanza Virtual

El alumnado pasa a ser el principal protagonista y el profesorado transforma sus funciones para proporcionar guía y orientación del método de aprendizaje apropiado.



Modelo de enseñanza virtual

Centrado en el alumno o la alumna El alumno o la alumna es quien "marca" su propio ritmo de trabajo adquiriendo los conocimientos expuestos en los contenidos

Las enseñanzas enteramente a distancia

Requieren un grado alto de autodisciplina, de capacidad de aprendizaje autónomo, de "investigación" y de motivación, por lo que no todas las personas se adaptan a este tipo de enseñanza.

3.1.1 Modelo integrador Un modelo integrador que funcione en los entornos virtuales de aprendizaje y que sirva de referente para otros docentes.

Se trata de mostrar cómo la nueva manera de enseñar y aprender es parte de un mismo lugar en el que alumnos y docentes comparten iniciativas.

Los avances y también los retrocesos, los ensayos y pruebas

Ya están dejando paso a algunos primeros resultados favorables en universidades que antes dudaban.

Unidad III. Elementos básicos para el diseño de un modelo para la enseñanza virtual.

Los tiempos del libro y el saber acumulado se marcharon

En su lugar aparecen cada vez más docentes con textos virtuales colaborativos, con prácticas conjuntas entre varios profesores, con blogs y herramientas de los alumnos.

La comunicación

Es un acto que transmite información desde un emisor a un receptor mediante el uso de un canal.

La educación

Es también un acto formativo en el que la información está sustentada por la explicación del docente.

El alumno es proactivo y a la vez prosumidor

Crea y consume la información de las redes sociales

Los dispositivos móviles, videoconferencias y chats en línea

Son los ejemplos más evidentes de estas tecnologías: permiten la comunicación instantánea.

El método integrador

Siendo de uso en la escuela primaria, se puede aplicar a la universidad. La propuesta es clara, cada estudiante debe disponer de herramientas que le permitan concretar sus necesidades educativas.

En la educación

Superior se ha instaurado con fuerza en los últimos años el uso de la tecnología en beneficio del aprendizaje.

3.2 Organización de recursos informativos digitales. Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, etc.

El impacto de estos recursos

Los resultados de aprendizaje ha sido foco de interés de la investigación educativa en las últimas décadas.

En la década de 1990

La informática llega a las aulas, la aparición de las tecnologías digitales genera altas expectativas de cambio en las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Es indudable

Que los materiales digitales abren nuevas posibilidades de representar y organizar la información y, en consecuencia, tienen importantes implicaciones para la enseñanza y para las habilidades.

Unidad III. Elementos básicos para el diseño de un modelo para la enseñanza virtual.

El imaginario social

Asocia el uso de la tecnología con la eficacia y la educación no escapa a estas expectativas.

Los recursos y experiencias telemáticas

Cobran auge en nuestros días, las redes sociales se convierten en diana de la investigación educativa y aliadas de los docentes más arriesgados.

Se observa una evolución

El uso de herramientas analógicas y localizadas en las aulas o los centros hacia el uso de recursos digitales distribuidos y compartidos en repositorios de la Web.

3.2.1 Contenidos para ambientes virtuales de aprendizaje El diseño y producción de los contenidos virtuales de calidad se presenta ahora en día como un reto

Ya que deben integrarse en un mismo espacio las herramientas tecnológicas, contenidos de buena calidad y el concepto de competencias laborales específicas a desarrollar en los estudiantes.

Los entornos virtuales

Ofrecen múltiples posibilidades para sustentar el modelo pedagógico centrado en el alumno, debido a que las herramientas tecnológicas que se utilizan junto con las estrategias.

La OCDE

Señala que el valor agregado que brindan estos entornos en el ámbito educativo consiste en la potencialidad para convertirse en escenario de propuestas didácticas.

Un EVA

Se concibe como un espacio con accesos restringidos, diseñado y desarrollado para promover la incorporación de habilidades y saberes mediante sistemas estructurados.

Las actividades dispuestas en el EVA

Son emuladas sin la necesidad de que exista interacción física entre los docentes y los alumnos, pudiendo conversar a través de chats, dar opiniones en foros, leer documentos.

El aprendizaje en entornos virtuales

Busca propiciar espacios donde se tenga una relación colaborativa y se brinde la discusión entre los estudiantes al momento de explorar.

Cinco características que pueden adaptarse perfectamente.

- Durabilidad: capacidad de resistir a la evolución de la tecnología
- Usabilidad: Se define como el grado de facilidad
- Adaptabilidad: capacidad de personalizar la formación
- Accesibilidad: capacidad de acceder a los componentes
- Interoperabilidad: permite que exista compatibilidad



Unidad III. Elementos básicos para el diseño de un modelo para la enseñanza virtual.

3.3 El diseño de actividades de enseñanza virtual

Se requiere de un diseño de actividades educativas acordes con la calidad y los propósitos de aprendizaje en los campus virtuales.

Para el uso de actividades

En el contexto de entornos virtuales de aprendizaje o en el diseño de cursos se hace énfasis en el uso y manejo de herramientas propias que contienen cada plataforma educativa.

El diseño de actividades educativas

Permiten generar conocimiento en el estudiante ya que son parte clave para el desarrollo de las competencias sobre todo en un modelo de enseñanza basado en el aprendizaje.

Una forma de clasificar las actividades

Es por medio de la taxonomía de Bloom donde hay actividades de conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.

Aspectos generales a considerar para elaborar una consigna de actividad educativa

Bloque inicial: saludo, indicaciones generales, precisas, concretas y propósito de las actividades. Metodología: orientaciones de la actividad, referencia de la temática a desarrollar.

3.3.1 Foros

Un foro de Internet es un sitio de discusión online asincrónico donde las personas publican mensajes alrededor de un tópico, creando de esta forma un hilo de conversación jerárquico.

Un foro tiene una estructura ordenada.

Las categorías son contenedores de foros que no tienen uso ninguno aparte de "categorizar" esos foros.

Los foros

A su vez, tienen dentro temas (argumentos) que incluyen mensajes de los usuarios. Son una especie de tableros de anuncios donde se intercambian opiniones o información sobre algún tema.

Los foros

Permiten el análisis, la confrontación y la discusión, pues en ellos se tratan temas específicos de interés para un grupo de personas.

La diferencia entre esta herramienta de comunicación y la mensajería instantánea

Es que en los foros no hay un "diálogo" en tiempo real, sino nada más se publica una opinión que será leída más tarde por alguien quien puede comentarla o no.

Existen diversas formas de crear un foro en internet

Tanto de forma gratuita como de pago, para usuarios nuevos o ya expertos en el mundo de la creación de página web.

Unidad III. Elementos básicos para el diseño de un modelo para la enseñanza virtual.

Tipos de foros

- El foro público
- El foro protegido
- El foro privado

3.3.2 Blogs

Son los blogs, pero hay que dejar claro que es un sitio web donde publicar, y que nuestras publicaciones se ordenen en un orden cronológico sobre los temas que vayamos a tratar.

las palabras clave

Es algo que debemos cuidar para cada artículo del blog.

Las imágenes

Son otro elemento importante a tener en cuenta en el post, ya que puede estar muy bien redactado y explicado, pero si no tiene imágenes o no están cuidadas,

3.3.3 Podcast

El audio marketing ha revolucionado el mercado digital en el 2019, esto ocurre porque el comportamiento del consumidor. Es mucho más práctico que una lectura.



Los podcasts

Son una serie de episodios grabados en audio y transmitidos online.

3.3.4 Redes sociales

Proviene del latín, significa malla de pescar, pero este mismo término aplicado a la informática, se refiere a los conductos que sirven para la comunicación electrónica.



El uso de las tecnologías

Ha permitido transformar la enseñanza tradicional en un aprendizaje centrado en el estudiante.

El uso de las redes disponibles

- Facebook
- Twitter
- WhatsApp

La creación de redes especializadas

Para educación e investigación como ser los blogs y cuentas para mantener en contacto con grupos específicos de personas.

La creación de redes especializadas

Para educación e investigación como ser los blogs y cuentas para mantener en contacto con grupos específicos de personas.

3.3.5 Clases virtuales La demanda de clases virtuales

Es muy alta y va en aumento

Las empresas

Poseen una plataforma de aprendizaje propia y más y más estudiantes quieren acceder a un tipo de aprendizaje.

Unidad III. Elementos básicos para el diseño de un modelo para la enseñanza virtual.

Las aulas virtuales

Ofrecen un espacio de aprendizaje digital desde el cual ofrecer clases en vivo a los estudiantes, que pueden ser transmitidos directamente a cualquier dispositivo tecnológico.

La pizarra virtual

También ofrece la oportunidad perfecta para que los docentes puedan aportar recursos adicionales de aprendizaje, ya que puede compartir cualquier aplicación que sea beneficiosa para sus estudiantes.

3.3.6 Evaluaciones

La evaluación en línea se observa una tendencia hacia formas tradicionales de evaluación (exámenes vigilados y tareas escritas).

Relativos a las evaluaciones diferentes modalidades en

1. Clara fundamentación y enfoque pedagógico.
2. Valores, propósitos, criterios y estándares explícitos.
3. Tareas de evaluación auténticas y holísticas.
4. Grado facilitativo de estructura.
5. Suficiente evaluación formativa y a tiempo.
6. Conocimiento del contexto de aprendizaje y percepciones.

Calificación de un ensayo electrónico para realizar en el hogar

- El ensayo debe estimular el pensamiento
- Devolver el trabajo con los comentarios escritos
- Pudiera ser útil mostrar ensayos ya realizados,
- La calidad de las discusiones
- La calificación debe hacerse a tiempo
- Debe calificarse la contribución individual
- crearía un buen reforzamiento del Chat

3.3.7 Sistemas de comunicación Un sistema de comunicaciones

Es un conjunto de dispositivos que son utilizados con la finalidad de transmitir, emitir y recibir señales de todo tipo, como voz, datos, audio, video, etc.

3.3.8 Antologías Una antología es una colección de piezas seleccionadas por su valor o calidad.

Puede consistir en una recopilación de cuentos, poemas, canciones, discos, etc.

Las antologías

Son un material didáctico que o brinda a los alumnos la posibilidad de acceder a piezas de gran valor individual dentro de un mismo conjunto o paquete.

3.3.9 Unidades didácticas.

Será la intervención de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una coherencia metodológica interna y por un período de tiempo determinado.

Una unidad didáctica

Da respuesta a todas las cuestiones curriculares al qué enseñar (objetivos y contenidos), cuándo enseñar, cómo enseñar y a la evaluación