



**METODOLOGÍA PARA EL
DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA
VIRTUAL**

MAPA CONCEPTUAL

DOCENTE:

Yaneth Fabiola Solórzano Penagos

ALUMNO:

Juan José Ojeda Trujillo

Materiales didácticos y soportes de contenido en la educación virtual.

El imparable progreso tecnológico que sacude nuestra sociedad ha llegado a las aulas académicas y, con él, el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza. El avance de las TIC ha modificado la forma de elaborar, adquirir y transmitir conocimientos, promoviendo el uso de herramientas innovadoras para el aprendizaje.

Desarrollo de materiales didácticos para la educación virtual.

El diseño de los materiales didácticos con fines educativos exige que se elaboren o se seleccionen para ser usados en una actividad educativa mediada por las TIC, debiendo cumplir con los criterios básicos de la didáctica, tales como la interactividad, la motivación, la creatividad, la colaboración y la representación de conocimiento (García-Vázquez, 2016).

Tecnología de información y comunicación en el desarrollo de materiales didácticos.

El docente universitario debe considerar el uso de las TIC y la vez suministrarle a la tecnología educativa un sentido crítico y reflexivo para impedir ser controlados por la globalización, evitando así en los fundamentos de los conocimientos.

Tendencias en el desarrollo de software educativo.

La aplicación del software en los procesos de enseñanza-aprendizaje es uno de los grandes avances tecnológicos en la educación. Esta relación simbiótica entre tecnología y educación existe en un momento temprano en la historia de software, especialmente como un apoyo a la educación a distancia.

La conectividad, la nube y las transiciones tecnológicas.

La conectividad sólo está disponible en zonas urbanas de clase media y, específicamente, en espacios en donde se cuenta ampliamente con los servicios comerciales de telecomunicaciones.

¿Quiénes dominan más estas herramientas el docente o el alumno?

Considero que para poder responder a la pregunta anterior depende de varios elementos que son relevantes, la preparación de los docentes, la edad de los docentes, los entornos en los que se desarrollan los enseñados (rural-urbano, nivel de sofisticación de ambos, entre otros, pero hay sin duda algo que determina también esta condición es si que se desarrolle sin los nuevos digitales o inmigrantes digitales.

Aplicaciones educativas en entornos virtuales

Aplicaciones educativas en entornos virtuales

En el informe mundial de la educación la UNESCO (1998) establece que los EVA constituyen una nueva forma de Tecnología Educativa, que a nivel mundial ofrece una serie de oportunidades y tareas a las instituciones.

¿??? En el mismo orden de ideas, García (2007) explica que los EVA son espacios creados como derivaciones típicas de los campos virtuales.

De la misma forma, Opáide y González (2008) lo definen como un software diseñado por los estudiantes conjuntamente con otros medios o actividades para alcanzar metas educativas, sin objetivos, flexibles y pueden incorporarse a cualquier evento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La modalidad e-learning es el suministro de programas educativos y sistemas de enseñanza y aprendizaje a través de medios electrónicos. García (2004) lo define como aprendizaje electrónico mediado por diferentes tecnologías asociadas en soportes electrónicos para realizar todo el proceso formativo, mientras que a su vez es una combinación de la modalidad presencial y la educación a distancia o virtual.

De igual forma, la modalidad e-vita, también es considerada semi-presencial y presenta las ventajas de la formación e-learning, ya que ofrece ventajas como flexibilidad de planificación, flexibilidad temporal, reducción de costos, entre otras.

Con respecto a los elementos que constituyen un EVA, Delgado (2010) considera elementos claves al docente, a los estudiantes y a los contenidos de aprendizaje y a las acciones entre ellos, en los que el docente se considera responsable en cuanto a la selección, secuencia y estructuración, para mediar la información por medio de la tecnología, donde su participación es mayor que en la modalidad presencial.

También es importante destacar que el educador universitario debe utilizar las TIC como estrategia instruccional para facilitar el proceso de aprendizaje, cuando los entornos virtuales de aprendizaje, si están diseñados, resultan una forma precisa para ser utilizados.

El software ha ido conquistando diferentes campos de aplicación en los que se ha ido avanzando hasta el punto de haberse impuesto en nuestra sociedad actual, a lo que se le puede denominar Sociedad de la Información que centra toda una Sociedad del Conocimiento.

Los sistemas CAI tradicionalmente ligados al soporte CD-ROM también se han extendido ante la utilidad de los entornos web, usando el soporte CD-ROM y DVD relegado para diversos juegos educativos, que hacen un uso intensivo de las capacidades multimedia y para sus enciclopedias, aunque cada vez es más frecuente que estas ofrecen mecanismos de interacción y actualización vía web.

Características del software educativo.

El software educativo se caracteriza por ser altamente interactivo, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, aplicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

- Permite la interacción con los alumnos, retroalimentando y evaluando lo aprendido, a través de lo que se puede comenzar el problema como tal.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incluye en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo que se consume para impartir gran cantidad de conocimientos, introduciendo al alumno en el trabajo con los medios computarizados.
- Permite transmitir gran volumen de información en un menor tiempo, de forma ordenada y regulada por maestro.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias de comprensión con el diagnóstico de los estudiantes.
- Desarrollan los procesos lógicos del pensamiento, la imaginación, la creatividad y la memoria.

El uso del software por parte del maestro proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Enriquece el campo de la pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza aprendizaje.
- Construye una nueva, atractiva, e dinámica y rica fuente de conocimientos.
- Hace adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual permite elevar su calidad.
- Permite controlar las tareas docentes de forma individual y colectiva.
- Fomenta la interdisciplinariedad de las asignaturas.

Técnicamente la nube, que viene de inglés Cloud computing, es el nombre que se le dio al procesamiento y almacenamiento masivo de datos en servidores que alojan la información del usuario.

SERVICIOS QUE SE USAN EN LA NUBE

DROPBOX
Es básicamente un disco rígido pero en Internet. El servicio, completamente gratuito aunque también se puede pagar para tener una versión premium. Te ofrece espacio en sus servidores para que puedas guardar archivos de texto, videos, canciones o cualquiera de las cosas que tengas en tu PC.

GOOGLE DOCS Y CALENDAR
Si estás buscando una alternativa para el Microsoft Office, el Google Docs es lo ideal. Vas a poder crear o editar archivos de texto, hojas de cálculo, presentaciones, archivos PDF y más.

GROOVESHARK
Este servicio le cambió la vida a más de una persona. Grooveshark le permite escuchar música a través de Internet de manera completamente gratuita. Este sitio es ideal para los que no tienen mucha música alojada en su PC o aquellos profanos que gustan de escuchar música nueva constantemente.

PICASA - FLICKR
Son los dos servicios de almacenamiento de imágenes más famosos de la red de dos de las compañías más relevantes: Flickr es de Yahoo! y Picasa de Google. Desde que nacieron las cámaras digitales la fotografía cambió radicalmente pero en más de una oportunidad las cámaras se pierden porque, por ejemplo, un virus entra a la computadora y borra todo.

ZOH0
Es una plataforma que, como Google Docs, ofrece aplicaciones online para oficina pero mucho más profesional y con una mayor cantidad de opciones.

Los Nativos Digitales, que habitan el mundo de nuevo mundo de manera natural, y no entienden los métodos de sus profesores tradicionales. Todo va demasiado lento para ellos, no reconocen que el papel no es "responsable" como lo hace la parte a de sus dispositivos digitales y su atención cambia continuamente de foco.

Entonces, ¿en qué nos convertiremos a los docentes de nosotros que no nacimos en el mundo digital, pero que en algún momento más avanzado de nuestras vidas quedamos fascinados y adaptados muchos a la mano de los aspectos de la nueva tecnología como, siempre lo seremos en comparación con ellos, Tempranos Digitales.