
SABERES DIGITALES DE LOS DOCENTES

Marisol Camacho Hernández





INTRODUCCIÓN

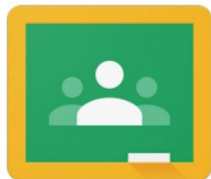
- El mundo contemporáneo vive una revolución tecnológica que está modificando diversas actividades de la sociedad; emerge una cultura digital en la que se reconstruyen las prácticas, las identidades y las representaciones sociales, lo cual hace necesario replantear el sentido de la educación. En consonancia con el retardo de varias profesiones y actividades sociales, especialmente las relacionadas con la comunicación humana, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han incorporado lentamente al trabajo docente y a la educación en México.





CAMBIO EN LA ORGANIZACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA.

- La cultura digital ha trastocado los procesos generales de comunicación y, específicamente, las prácticas e interacciones escolares cotidianas. Estudiantes y docentes utilizan cada vez más el correo electrónico, los programas de mensajería y las redes sociales, debido a que son fórmulas novedosas de comunicación interactiva que han desplazado al telégrafo, al correo postal e incluso al teléfono domiciliario.



Google Classroom



- Los dispositivos móviles permiten a los agentes educativos un uso y acceso casi ilimitado a comunicaciones instantáneas, datos e información, aplicaciones, redes sociales y contenido digital en tiempo real a través de baterías de mayor autonomía, movilidad y tiempo efectivo.



Kahoot

Aplicación para la creación de cuestionarios en línea con límite de tiempo para contestar.

Se genera un NIP que se comparte con los usuarios para que contesten el cuestionario en línea.

Genera mucha **entusiasmo** en los participantes.

Kahoot!

• <https://kahoot.com/schools-uj/>

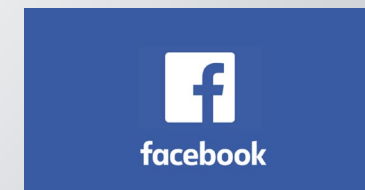
- Ir a la página Web, generar un usuario y crear un cuestionario
 - En propiedades del cuestionario, permitir que los usuarios pongan su nombre. Permite analizar estadísticas
- Compartir el NIP con los participantes
- Se puede contestar en Web, en la Tableta o Móvil (bajar antes la aplicación)
- Aplicar un cuestionario
- Ver resultados

Test aplicaciones móviles

Vic

2 1 3

1000 3 out of 3

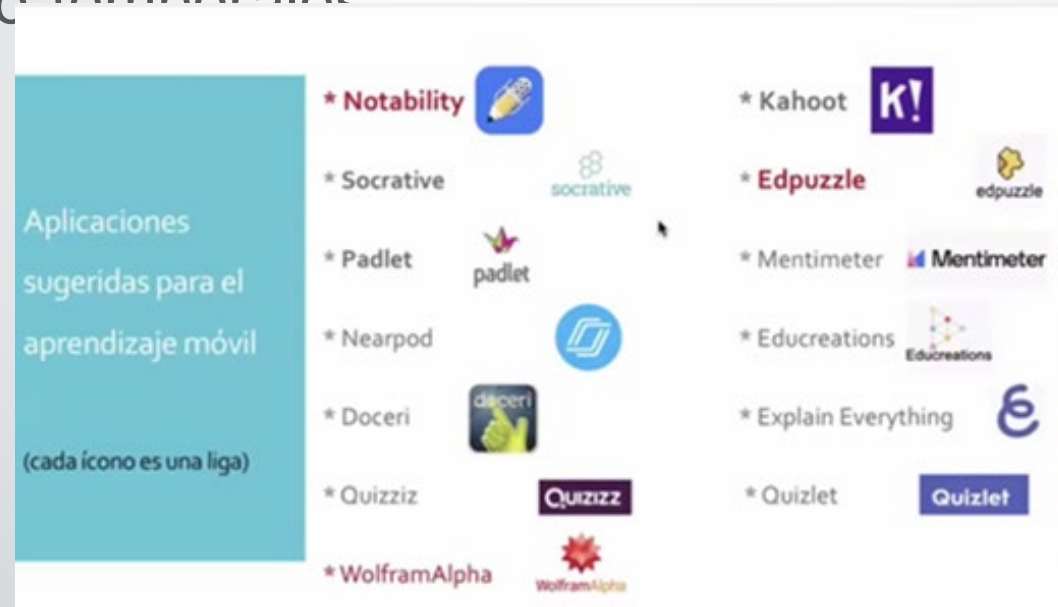


-
- Internet también ha venido a revolucionar las formas de intervención de los agentes educativos en la gestión de las organizaciones y los sistemas de educación.
 - Fórmulas de administración electrónica
 - Sistematización de procesos y digitalización de trámites
 - Pagos en línea
 - Cotizaciones
 - Expedición automática de documentos y gestión de servicios son acciones cada vez más frecuentes.



La cultura digital está modificando la noción de escuela y forzando el cambio educativo.

Las TIC son una oportunidad en cuanto a que facilitan y acercan al docente y estudiante, minimizando o haciendo desaparecer los límites espacio temporales.



- Los cambios que las TIC están provocando en la definición del espacio de enseñanza-aprendizaje un entorno que tiene unas dimensiones físicas unidas a un espacio en red o virtual soportado a través de las redes de telecomunicaciones y elaborado nuevos recursos tecnológicos: programas, herramientas, materiales electrónicos, libros y bibliotecas digitales.

Actividades
asincrónicas para
referencias y
exploración

Creación de
contenidos por
parte del estudiante
(fotos+vídeos)

Interacción-
prácticas
colaborativas



“EDUCAR EN COMUNIDAD” COMO EN TRABAJO CONJUNTO ENTRE PERSONAS

...para educar en comunidad?



Conectados



Diferentes



Ritmos distintos



Abiertos



Todos
juntos



Apoyándonos



Compartiendo



Trabajando en grupos



Organizados



EDUCAR EN COMUNIDAD

- Promueve el conocimiento y las habilidades colectivas.
- Distribuye el conocimiento entre profesores y alumnos/alumnas.
- Se basa en el aprendizaje autónomo y autorregulado, en la adquisición de habilidades y estrategias de aprendizaje metacognitivas y en el aprender a aprender.
- En ella existen altos niveles de diálogo, de interacción y de comunicación entre los participantes y asumen responsabilidades.
- Pone en marcha estrategias didácticas y procedimientos de aprendizaje colaborativo.



EDUCAR DENTRO DE UN MODELO DIDÁCTICO-TECNOLÓGICO SIGNIFICARÁ PARA EL DOCENTE:

- Formar alumnos capaces de ponerse al día por sí mismos, es decir alumnos que no precisen la tutela permanente del profesor.
- Trabajar por proyectos, por problemas, con situaciones auténticas, tarea auténticas, en ambientes reales de trabajo y de actividad social.
- Hay que entender en los procesos de formación docente la búsqueda de cambios en el sistema personal de valores apertura hacia nuevas ideas , automotivación, desarrollo de capacidades para organizar el tiempo, para adquirir técnicas de estudio, para comprender las razones de las dificultades, para usar los recursos de todo orden del entorno en la formación de un pensamiento crítico, adquirir habilidades para procesar y analizar información.

¿QUÉ NECESITA UN ESTUDIANTE A DISTANCIA?

- Conocer la **METODOLOGÍA** y aprender a manejar sus recursos
- Entrenar el **APRENDIZAJE AUTÓNOMO**
- Nivelar **CONOCIMIENTOS PREVIOS** necesarios en materias más difíciles
- Aprender a manejar **HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS** útiles para el estudio



Plan de Orientación integral



Objetivo
Propiciar la autonomía y la autorregulación del estudiante



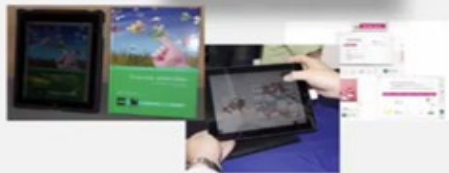
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Recursos para el aprendizaje

Materiales básicos
para el aprendizaje
autónomo



Ebooks-enriquecidos



Otros materiales
complementarios
para el aprendizaje
autónomo



Materiales
multimedia



Materiales sociales
Web 2.0



LA GAMIFICACION EN EL APENDIZAJE

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

A screenshot of a Wordwall activity titled "Ruleta de calculo mental Tablas de multiplicar". The activity is a colorful wheel with segments containing multiplication problems: 9×8 , 4×9 , 2×9 , 4×3 , and 4×7 . The center of the wheel contains the text "Escribe en tu ficha de respuestas el resultado correcto". Below the wheel are buttons for "Reanudar" and "Eliminar". The interface includes a navigation menu on the left with social media icons, a top navigation bar with "Inicio", "Características", "Comunidad", "Planes De Precios", "Crear Actividad", and "Iniciar Sesión", and a right sidebar with a video player showing a child and a list of interactive activities like "Rueda", "Carta", "Abre", and "Anag".

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS (REA)

Tal como es posible desarrollar materiales didácticos de creación propia para fortalecer y enriquecer la práctica docente y los procesos que conlleva, también se puede crear y acceder a una gran diversidad de recursos educativos abiertos (REA).



- Los REA son considerados “materiales didácticos, de aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que se publican con licencias de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y distribución gratuitos.” (UNESCO, s/f).
- Es decir, que cuentan con las siguientes libertades de uso:
- Ser ejecutado con cualquier objetivo
- Estudiar cómo funciona y ser adaptado a las propias necesidades
- Redistribuir copias
- Mejorarlo y divulgar las mejoras implementadas (UNESCO, 2015)





Elementos de una plataforma



**Es un entorno formativo: podemos trabajar
varios profesores y alumnos**