

Sistema Universitario Ana G. Méndez

Universidad del Turabo

Programa AHORA

Taller #3, Informe Escrito y Diario Reflexivo

Por: Janine M. Díaz Cotto

Maestría en Educación

Especialidad en Diseño Instruccional e Integración Tecnológica con E-Learning

Curso ETEG 501

Fundamentos de la Tecnología Educativa

Dra. Digna Rodríguez-Facilitadora

27 de octubre de 2013

Conceptos y sus respectivas definiciones:

Informática- Nace en Francia en 1962 el término *informatique*, que es adoptado por España en 1968, refiriéndose a información automática. Si lo traducimos directamente del idioma inglés, podemos decir que se refiere a la ciencia de las computadoras. Es el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento racional y automático de la información. (Rodríguez, s.f.)

Hardware- Según Rodríguez (s.f.) es toda aquella parte física de las computadoras. Aquello que es periferal, que podemos tocar.

Tecnología- Según Falieres (2006) la tecnología data del siglo XVII. Para este momento es cuando la técnica comenzó a vincularse con la ciencia y se comenzaron a sistematizar los métodos de producción. El término tecnología mantiene unos lazos estrechos con la palabra técnica. Sin embargo, la tecnología en su enfoque etimológico quiere decir “discurso acerca de la técnica”. Nos lleva a decir que la tecnología son los conocimientos que, además de utilizar el método científico, crean y transforman materiales, brindando una aplicación práctica. Sus características son: la racionalidad, claridad, sistematización, planificación y control, optimización y eficacia, entre otros.

Interacción: Según Falieres (2006) no existe un aprendizaje colaborativo sin la interacción de las partes. No es que a mayor grado de interacciones mayor aprendizaje. Todo depende del grado de influencia que esa interacción haya ejercido en el proceso cognitivo y de aprendizaje de su 44 compañeros (Falieres, 2006). Pueden ser sincrónicos (donde se reciben respuestas inmediatas, en tiempo real) y asincrónico (donde realizamos una mayor reflexión y es más abarcador en cuanto a información e investigación se refiere).

Comunicación- Según la Enciclopedia Británica Moderna (2013) el término se refiere a la importancia de compartir con otras personas ideas, conocimientos o emociones. Este concepto ha evolucionado desde los símbolos primitivos hasta el intercambio de información en la red.

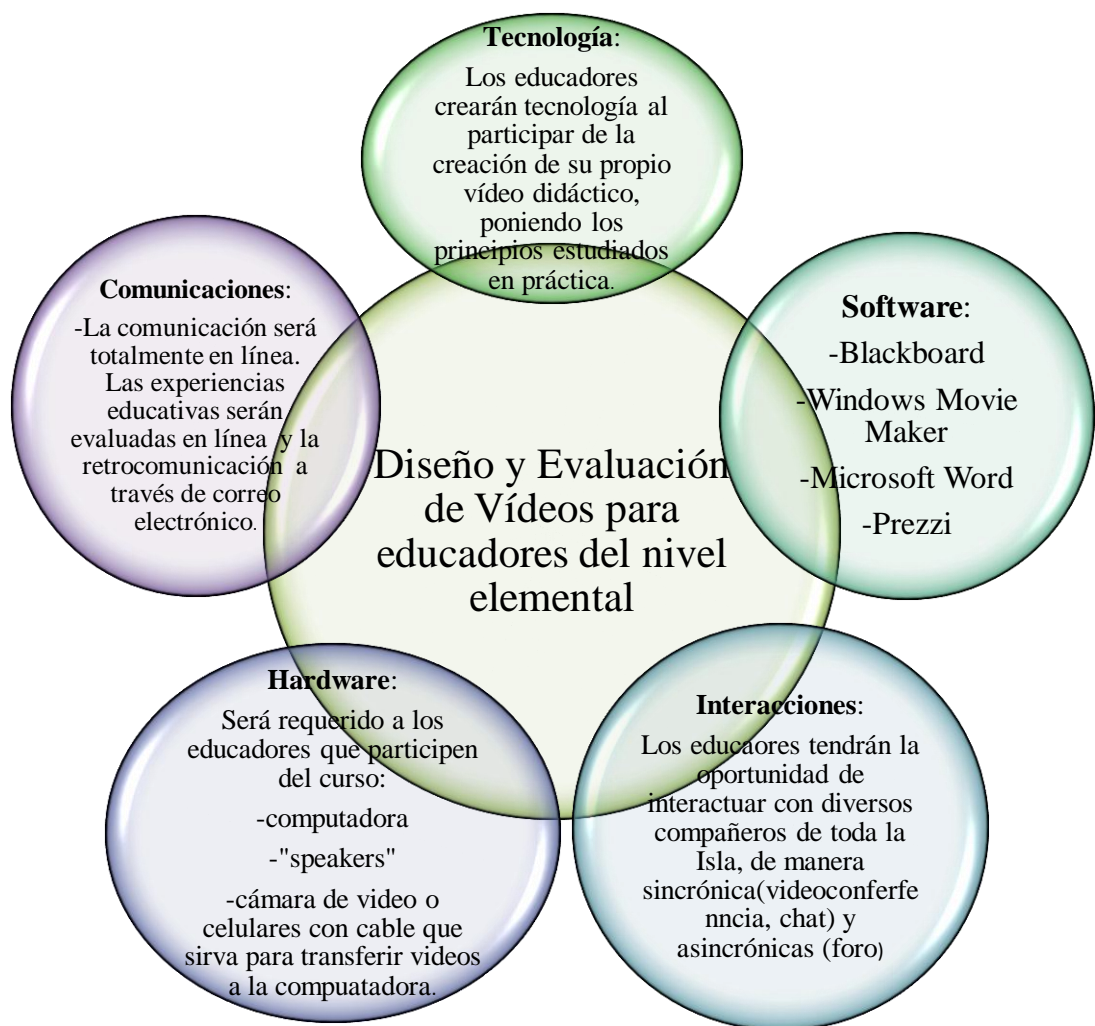
Integración curricular- En resumen, debe llevarse a cabo desde tres diversas perspectivas que son: la consideración del conjunto de destrezas y competencias en el uso de las TIC para docentes y alumnos, como potente recurso en manos del facilitador para impactar al estudiantado y la última como agente de cambio al brindarles el acceso al intercambio y acceso a conocimientos (Pariente, s.f). Es de suma importancia que este proceso sea planificado de forma intencional y que siga un diseño instruccional estructurado de acuerdo al modelo seleccionado para que sea eficaz. (Sánchez (2003) nos dice que la integración curricular de las TICS pretende que la tecnología sea parte del currículo, o sea, parte del todo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto quiere decir que en el proceso educativo desde las estrategias, recursos y evaluaciones deben permear las TICS.

Símbolos mediales- son los símbolos que conocemos como *media literacy*. Son los símbolos pertinentes al mundo virtual. Estos símbolos son una forma de comunicación en el entorno virtual.

Software educativo- Citamos de Rodríguez (s.f.): el software es la parte lógica o el programa/dato de una computadora. Los “software” educativos son programas que permiten cumplir o apoyar funciones educativas, como administrar y procesar recursos (por ejemplo: el sistema de gestión del campus virtual) o aquellos que asisten el sistema de enseñanza y aprendizaje. El software debe ser de la mejor calidad tanto tecnológica como educativa.

ISTE- Son los estándares que evalúan las destrezas que poseen los maestros para leer, trabajar y desarrollarse en una era digital como la que estamos viviendo. Según la página oficial de la ISTE (2000), un resumen de los estándares es el siguiente: utiliza la tecnología en la sala de clases, su currículo está basado en la integración de la tecnología educativa, conoce los diversos aspectos e *issues* que rodean la tecnología, utiliza la tecnología para mejorar sus estrategias de *assessment* y evaluación, entre otros.

Esquema para Mini-lección



Pasos a seguir para el desarrollo de la mini-clase basado en el modelo ADDIE

1. Obtener toda la información relacionada a los vídeos y su importancia en la sala de clases virtual como recurso para una mayor comprensión de conceptos abstractos.
2. Analizar a los alumnos tomando en consideración su trasfondo cultural, edades, género y opiniones respecto a la tecnología. Esta información será obtenida en la empresa donde se ofrecerá el taller de capacitación.
3. Se diseñará la mini-lección tomando en cuenta la información obtenida de los alumnos.
4. El facilitador estudiará las opciones que los empleados tienen para acceder la mini-lección, ya que será ofrecida en línea. El hardware y el software disponible. Se les ofrecerá una lista de los requisitos mínimos para el curso en cuanto a tecnología se refiere para que no tengan inconvenientes con el acceder a la lección.
5. La lección será implantada a través de la herramienta de *blackboard collaborate* y los estudiantes podrán participar de un mini-taller de diseño videos didácticos de forma colaborativa. Podrán comentar y ofrecer opiniones respecto al curso a través de foros y la mini-lección cerrará con la presentación de su video didáctico y reflexiones en cuanto al aprendizaje adquirido en el curso. El curso es “hands-on” por lo que los estudiantes no tendrán un examen. Sin embargo, la autoevaluación del estudiante y su proyecto final demostrarán los conocimientos adquiridos en el curso y las áreas de necesidad.

Informe escrito sobre la mini-lección de Diseño de Videos didácticos

Los videos son recursos que surgieron tiempo después de la televisión y el cine, pero por la facilidad de uso han cobrado mucho auge. Según Falieres (2006) el éxito de esta herramienta multimedia radica en su sencillo equipamiento. Al grabar ya tienes integradas las imágenes y el audio, lo que nos facilita el proceso al utilizarlo. El video es también muy beneficioso para facilitar la comprensión de conceptos abstractos o invisibles, ya que, se vale de imágenes simultáneas a sonido. El video es utilizado con recursos simples, pantallas de cualquier tamaño, tiene las imágenes en movimiento y sonido simultáneamente lo que facilita una comprensión, en fin estas son algunas de las cualidades de un video. Pero, ¿qué aspectos debemos tomar en consideración al evaluar un video didáctico o al diseñarlo?

La importancia del video en el ambiente educativo radica en que se planifique para integrarlo de forma apropiada. El facilitador debe tomar en consideración los siguientes aspectos mencionados por Salinas citado en Fariente (2006): los datos generales, contenidos, el ritmo de la presentación, la audiencia, los objetivos, los requisitos y metodologías relativas a su uso y la evaluación. Son muchas consideraciones, pero todas buscan que el video no sea uno más presentado, sino que cumpla su propósito educativo. Por ejemplo: el lugar donde fue creado, la duración, la calidad científica, organización, la velocidad en que brinda la información y a los alumnos que se les brindará la información (Fariente, 2006).

Pero, cuando no tenemos el video didáctico, debemos acudir a crear uno que dirija la experiencia educativa a los objetivos establecidos. Como educadores a la vanguardia de la tecnología debemos saber cuáles son los pasos a seguir en el diseño del mismo. Según Fariente(2006), estos son los pasos a seguir en el diseño de un video didáctico: en un nivel

elemental, un video debe fluctuar de diez a quince minutos. En un nivel secundario, los videos didácticos pueden tener una duración de veinte a veinticinco minutos. Debemos evitar que la información sea redundante, aunque si debe ser repetida de diversas formas para facilitar la comprensión del estudiantado. Además, deben ser incluidos elementos audiovisuales atractivos para que los alumnos se mantengan involucrados en la experiencia. El video debe ser de una alta calidad tecnológica. Un video didáctico debe incluir un breve resumen al final para que el receptor pueda recordar la información fundamental que se quiso transmitir. Los videos didácticos deben: involucrar emocionalmente al receptor, ofrecerle imágenes que le brinden refuerzo a la información y deben integrarse de forma apropiada todos los recursos narrativos, dramáticos, ciencia ficción, realismo, fantasía y otros (Fariente, 2006). Una integración adecuada de estos elementos nos dará como resultado un video didáctico de alta calidad y que cumplirá su objetivo.

En conclusión, el video didáctico es una herramienta multimedia que llegó para quedarse no solo por el fácil acceso que tenemos a ella, sino por los recursos que se utilizan para integrarla en el salón de clases. Existen diversas maneras de integrarlo a clase: como “*streaming*”, utilizando las herramientas en línea como *teacher tube* y muchos otros, con un DVD player y otras. Los videos didácticos tienen una infinidad de posibilidades y pueden ser vistos tanto de forma proyectada como en un televisor. No hay límites para su uso. El educador debe estar bien capacitado para integrar esta herramienta tecnológica de modo que cumpla con los objetivos establecidos. No parece fácil, pero es muy simple después de conocer los aspectos mencionados. Cuando tenemos el conocimiento necesario, podemos crear y revolucionar nuestra sala de clases virtual con la nueva tecnología.

Referencias

Dussel, I. & Quevedo, L., (2010). Educación y nuevas tecnologías. Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Fundación Santillana. <http://virtualeduca.org/ifd/pdf/ines-dussel.pdf>

Enciclopedia Británica Online (2013). Recuperado el 22 de octubre de 2013, de: <http://www.>

Falieres, N., (2006). Cómo enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy. Buenos Aires: Círculo Latino Austral.

ISTE (2000).International Society for Technology in Education.[Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación]. Recuperado el 26 de octubre de 2013, de:
http://www.iste.org/docs/pdfs/nets_for_teachers_2000.pdf?sfvrsn=2

Prendes, M., Amorós, L. (2001). Accesibilidad en aplicaciones informáticas. Recuperado el 25 de octubre de 2013, de: <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/paz10.pdf>

Rodríguez, L. (s.f).Información e informática. Informática básica. Recuperado el 21 de octubre de 2013, de:<http://www.uclm.es/profesorado/licesio/Docencia/IB/IBTema1.pdf>

Sánchez, J. (2003). Integración curricular de TICS. Concepto y modelos. *Revista Enfoques Educativos*, 1. Recuperado el 26 de octubre de 2013,de:
http://www.iste.org/docs/pdfs/nets_for_teachers_2000.pdf?sfvrsn=2

Diario Reflexivo del Taller #2

1. ¿Qué aprendí?
2. ¿Qué me faltó por aprender?
3. ¿Cómo fue la interacción con los compañeros vs. facilitadora?

Durante el Taller #2 aprendí sobre las diversas herramientas multimedia existentes como son: los videos, las videoconferencias, Audacity (Recording pen), Prezi, las imágenes, el audio, los e-books y las calculadoras, entre otros. De estas herramientas no solo aprendí su importancia para el proceso educativo sino los *softwares* que se pueden acceder de forma gratuita para trabajar con ellas. Me resultó un taller muy interesante, ya que muchas de estas herramientas para mi eran desconocidas y saber que están al alcance de la mano me resultó muy interesante. Además aprendí mucho sobre la Web 3.0 y las ventajas que ofrece, sobre la evolución histórica de las computadoras hasta lo que son hoy. Aprendí que existen supercomputadoras y descubrí la función del facilitador como moderador y los pasos a seguir al participar en las videoconferencias de *Blackboard Collaborate*.

A mi entender, el curso fue muy dinámico y promovió la adquisición de nuevos conocimientos y aplicaciones al área en la que me desempeño. Entiendo que no se quedó ningún detalle esencial según los objetivos del curso.

La interacción con los compañeros y la facilitadora fue muy dinámica y promovió el aprendizaje activo según el enfoque constructivista. La experiencia “hands-on” en *Blackboard Collaborate* para mí fue muy significativa y me dejó con mucho entusiasmo y deseos de repetirla. Fue un taller muy enriquecedor y la interacción entre ambas partes fue muy positiva.