

HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS DE APOYO A LA EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD DE LA COSTA, CUC



UNIVERSIDAD
DE LA COSTA
1970

Olga Martinez Palmera
Directora CENTAE

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
Barranquilla, Octubre 4 de 2014

LAS TIC Y LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA

El modelo pedagógico de la CUC, expresa que los procesos de enseñanza y aprendizaje deberán ser orientados en la CUC teniendo en cuenta las diferencias profesionales y sociales y facilitando el desarrollo de competencias que le permitan a los egresados ejercer su profesión en los diferentes contextos regionales de Colombia o en ámbitos de otros países. Por lo tanto, las actividades formativas deberán provocar la consolidación de marcos mentales, conceptuales y comportamentales en los estudiantes que le permitan ajustarse, integrarse o transformar la realidad socio-laboral en la que le toque interactuar. En este sentido, los docentes se constituyen en un pilar valioso para el cumplimiento de estos grandes retos, por tanto, deberán estar atentos de incorporar estrategias didácticas innovadoras con el uso de las TIC que motive a los estudiantes por el aprender y aplicar su conocimiento en situaciones reales. La enseñanza en la sociedad de la información debe tener en cuenta al estudiante y sus procesos de aprendizaje, es decir, los docentes deberán abrirse al análisis pedagógico que permita su enriquecimiento, contando con las posibilidades que ofrecen las TIC.

Marqués, 2000), expresa que hoy aun encontramos docentes que no son conscientes de la importancia de las TIC y que el desarrollo tecnológico actual nos está situando en un nuevo paradigma de enseñanza que da lugar a nuevas metodologías y nuevos roles docentes, configurando un nuevo enfoque de la profesionalidad docente más centrada ahora en el diseño y la gestión de actividades y entornos de aprendizaje, en la investigación sobre la práctica, en la creación y prescripción de recursos, en la orientación y el asesoramiento, en la dinamización de grupos, en la evaluación formativa y en la motivación de los estudiantes, que en la transmisión de información y la evaluación sumativa como se entendía antes.

IMPORTANCIA DE LAS TIC EN EL AULA

En la actualidad es de vital importancia que el docente tenga una idea muy clara del potencial y limitaciones que tiene cada uno de los recursos tecnológicos que están a su alcance durante un proceso educativo, debe ser capaz de diseñar y poner en funcionamiento ambientes de aprendizaje que favorezcan el aprendizaje de sus estudiantes.

El uso de las TIC en el aula permite agregar valor a los procesos educativos, lo que implica conocer qué se está haciendo bien y mal, y cuáles son los estados deseados y por qué.? Puede tener sentido, dentro de este contexto, intentar agregar valor con una o más iniciativas. Se ha demostrado que cuando los estudiantes pueden escuchar una descripción verbal simultáneamente con una animación, aprenden más que cuando sólo oyen la descripción o ven la animación. Es bien conocido el supuesto, según el cual, la gente aprende un 10 por ciento de lo que lee, un 20 por ciento de lo que escucha, un 30 por ciento de lo que ve y un 50 por ciento de lo que escucha y ve.

La incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es de vital importancia porque permite:

- El aprendizaje colaborativo de los estudiantes.
- La apropiación del aprendizaje significativo de los estudiantes.
- La interactividad del estudiante con los contenidos y la interacción con los demás actores
- La interdisciplinariedad de las asignaturas.
- El ahorro de tiempo durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- La orientación y retroalimentación permanente e inmediata del docente al estudiante.
- La revelación del docente de nuevas dimensiones de sus objetos de enseñanza (fenómenos del mundo real, conceptos científicos o aspectos de la cultura) que su palabra, el tablero y el texto le han impedido mostrar en su verdadera magnitud.
- La alfabetización tecnológica de estudiantes y docentes.

- La elaboración de contenidos motivantes e interactivos por parte de los docentes.
- La creación de Comunidades Virtuales para debatir y compartir contenidos y conocimiento.
- La transformación de los estudiantes, de recipientes pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje.
- La cualificación del trabajo docente en el aula aprovechando las posibilidades que ofrecen las TIC
- La motivación del estudiante para profundizar y enriquecer su conocimiento indagando más fuentes de información.
- La posibilidad de una enseñanza más estructurada
- El fomento de la capacidad de trabajo en grupo mediante herramientas como el correo electrónico o el chat.
- La interactividad a través de varios dispositivos móviles y el computador
- La flexibilidad en el acceso y manejo de información.
- La variedad y riqueza de los contenidos.
- ahorro de tiempo en el aprendizaje
- La presencia de varios medios ayuda a incrementar el aprendizaje

Entre las consideraciones que deberán tener en cuenta los docentes para incorporar el uso de herramientas tecnológicas en la educación, podemos citar:

- Estar soportado bajo unos principios pedagógicos bien claros, selección de los medios y las tecnologías que se van a usar acorde con su intencionalidad pedagógica. Una buena enseñanza puede sacar adelante una mala elección en el uso de la tecnología, pero una tecnología nunca salvará una mala enseñanza; por lo regular ésta empeorará.
- Utilizar las TIC de manera correcta para que realmente se pueda formar y educar a los estudiantes y se obtenga el máximo rendimiento de cada una de las herramientas que hoy en día hay disponibles.
- Cuidar la estética del material educativo, procurando que el diseño y la producción del mismo sean acordes con sus características particulares.
- Hacer uso de un aula virtual dinámica, de fácil navegación, poco texto, con animaciones y diseñada con colores agradables.

- Favorecer la interacción, es perfectamente posible y deseable que en el proceso educativo hallan momentos expositivos, además es imprescindible que dicho proceso se realice a partir de la comunicación entre los actores involucrados. Es de gran importancia que a través de la comunicación, se dé la interacción entre los actores, ya que si ésta no está presente, la educación virtual se convertiría en educación a distancia de primera generación
- Ofrecer a los estudiantes la posibilidad de escoger la tecnología que quiere usar o bien usar la que él tenga posibilidad. Se debe tener en cuenta que no todos los estudiantes tienen a su disposición todas las herramientas para interactuar con dichos materiales.
- Utilizar la integración de las diversas formas de producción: audiovisuales (videos), multimedia (informática), sonoras (audiocasetes) y textos escritos (impresos). De esta forma son materiales que pueden estar almacenados en diferentes opciones, tales como, diskette, CD, casetes o papel; además que pueden ser transmitidos de diversas formas: Internet, vía satélite, correo, línea telefónica, micro ondas y fibra óptica.
- Entender que no siempre las últimas tecnologías son mejores que las viejas, y en el caso particular de la educación virtual no quiere decir que a mayor novedad tecnológica habrán mejores alternativas educativas. Un ejemplo, son las audio conferencias, que son utilizadas desde hace muchos, las cuales son una alternativa cuando es imposible llevar una videoconferencia para llevar a cabo una comunicación síncrona.
- Estar concienciados de que se trata de medios para educar y de que toda la acción que se realice debe formar en competencias técnicas e intelectuales, además de haber un nivel ético o social y un nivel emocional.
- Simplificar y repotenciar procesos de aprendizaje por indagación dejando a la tecnología la captura o el procesamiento de la información y a los usuarios la definición de qué hacer, cómo hacer y cómo saber que lo hecho está bien.
- Apoyar la toma de decisiones basada en información por parte de estudiantes, docentes y padres de familia, mediante el acceso a bases de datos y a sistemas de información relevantes, oportunos y precisos.

Se concluye que los docentes deben estar capacitados para usar las diferentes herramientas involucradas en el proceso educativo. La mejor de las tecnologías puede terminar siendo un fracaso, si los docentes no saben usarlas eficientemente. Y pueden generar resultados no deseados en el proceso de formación. La utilización de una tecnología fácil de usar es preferible que una de tecnología de punta que es desconocida por los actores involucrados en el proceso educativo. Cabe destacar que lo anterior también aplica para los estudiantes.

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE APOYO A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

USO DE LAS TIC COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

Tabla 1. Herramientas Tecnológicas de Apoyo al proceso de Enseñanza y Aprendizaje.

HERRAMIENTA : CHAT 	
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	USO DIDACTICO
<p>Es una herramienta que permite interacciones en tiempo real entre el docente y estudiantes o entre los estudiantes. Por su ejecución en un tiempo real (sincrónica) requiere de una planeación previa donde el docente le asigne a los estudiantes una lectura o una actividad evaluativa para ser tratada durante el CHAT ya sea a manera de interrogantes o mediante un tema de discusión, para ello es recomendable que esta actividad se realice con grupos pequeños no más de cinco (5) por sesión, se defina el tema, la hora, la fecha de la conversación y los roles de los participantes. Las herramientas tecnológicas utilizadas para este fin, generalmente permiten grabar los aportes que cada participante realiza por cada sesión.</p> <p>Recomendadas en Internet</p> <p>Chat de MOODLE Chat de Skype Chat de Google Chat de Facebook Chat de Cisco WEBEX</p>	<p>Una sesión de Chat posibilita el trabajo colaborativo, cooperativo, la evaluación formativa, la interacción grupal y la creación de comunidades virtuales de aprendizaje (Hernández, 2003). Favorece la construcción mutua de conocimientos mediante el diálogo y la reflexión compartida. La interacción con los otros y la retroalimentación favorecen un aprendizaje profundo (García, 2004).</p> <p>La planeación previa de una sesión de Chat posibilita el desarrollo del trabajo colaborativo, la evaluación formativa, la interacción grupal y la creación de comunidades virtuales de aprendizaje (Hernández 2003).</p> <p>La calidad de interacción es determinada por la cultura establecida para la reflexión, preparación y participación. La charla exige al docente salirse del formato de enseñanza tradicional y en cambio hacer un esfuerzo más fluido por llevar a los estudiantes a la adquisición de aprendizajes a través del medio escrito.</p> <p>Funciones del docente durante un Chat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar las posibles preguntas y/o las declaraciones provocadoras o desencadenantes de pensamientos que llevarán a los estudiantes a conseguir los resultados esperados. • Asignar grupos pequeños de estudiantes (no más de 5 participantes) para resolver problemas, trabajar en proyectos y desarrollar críticas al trabajo de otro grupo. • Indicar la fecha de la sesión, hora de inicio y finalización, nombre de los participantes • Explicitar los roles de cada participante, criterios de participación y evaluación, lecturas requeridas y todos aquellos elementos que considere se deben tener en cuenta para un trabajo efectivo y eficiente. • Posterior a la sesión del chat, se podría realizar un debate en el aula presencial. Así se encontrará un mayor potencial para que los

HERRAMIENTA : CHAT

Es una herramienta que permite interacciones en tiempo real entre el docente y estudiantes o entre los estudiantes. Por su ejecución en un tiempo real (sincrónica) requiere de una planeación previa donde el docente le asigne a los estudiantes una lectura o una actividad evaluativa para ser tratada durante el CHAT ya sea a manera de interrogantes o mediante un tema de discusión, para ello es recomendable que esta actividad se realice con grupos pequeños no más de cinco (5) por sesión, se defina el tema, la hora, la fecha de la conversación y los roles de los participantes. Las herramientas tecnológicas utilizadas para este fin, generalmente permiten grabar los aportes que cada participante realiza por cada sesión.

HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS

USO DIDACTICO

- estudiantes valoren su experiencia y obtengan el conocimiento deseado.

Protocolos para realizar un chat

Para el correcto funcionamiento de su Chat, es necesario que los estudiantes digiten los textos en letra minúscula (la mayúscula se utiliza en los medios electrónicos para llamar la atención y/o expresar alteración), se haga uso ordenado de la palabra (existe un rol que dirige la participación), se utilice la letra "F" cuando se termina una idea y se asignen por lo menos los siguientes roles a los estudiantes que participan en la sesión (dependiendo de la sesión de Chat que se realizará):

Coordinador: Se encarga de articular al grupo de participantes en lo que tiene que ver con manejo del tiempo para cada intervención (máximo 1 minuto por participante), da la palabra a cada estudiante y motiva permanentemente la sesión de Chat (rol desempeñado frecuentemente por el docente).

Secretario: Además de participar activamente en la sesión, va llevando un registro paralelo de los temas tratados, las inquietudes y soluciones presentadas y adicionalmente relaciona los conocimientos con la teoría.

Ejemplificador: Propone ejemplos o situaciones en las cuales se pone en evidencia el tema abordado.

Relator: Se encarga de publicar en un foro o remitir a los participantes un resumen de la sesión y adicionalmente expone una conclusión general de los temas abordados. Incluye teoría, participaciones, ejemplos y utilidad de los conocimientos adquiridos.

HERRAMIENTA : FORO

El foro es una herramienta de comunicación asincrónica utilizada para la interacción entre estudiantes y docentes para debatir sobre un tema de interés o realizar una actividad formulada por el docente en una sesión anterior, en un foro se podría encontrar mensajes importantes, trabajos colaborativos, resúmenes de las sesiones de Chat, trabajos en equipo, entre otros. Esta herramienta por su carácter asincrónico facilita la participación del usuario de acuerdo con su tiempo y preparación previa.

HERRAMIENTAS	USO DIDACTICO
<p data-bbox="243 516 407 571"><u>Recomendadas en Internet</u></p> <p data-bbox="243 636 407 753">Foro de Moodle WordPress bbPress PhpBB 3.0</p>	<p data-bbox="478 516 1915 630">Los foros de debate se constituyen en verdaderas herramientas que aportan al desarrollo del aprendizaje colaborativo autónomo y significativo y enriquecen el conocimiento, es una aplicación poderosa para la discusión alrededor de planteamientos. Esta aplicación le permite al docente organizar una discusión, anunciando una declaración tópica, cuestionamiento, problema, estudio de caso, entre otros temas, luego, debe dirigir a los estudiantes para que con base en sus conocimientos hagan sus respectivas declaraciones.</p> <p data-bbox="478 698 1915 812">Las asignaturas que incluyen foros de discusión aumentan al máximo las posibilidades de aprendizaje del estudiante de varias maneras, debido a que promueven el desenvolvimiento del estudiante y la retroalimentación. El foro de discusión permite a los estudiantes trabajar proyectos en grupos pequeños, participar en discusiones continuas enfocadas a los materiales del curso y presentar los productos del proyecto de grupo al resto de la clase. Todo esto se hace independiente de la situación del estudiante y tiempo de participación real en el foro de discusión.</p> <p data-bbox="478 850 1915 964">El foro es una buena herramienta para la adquisición de habilidades de negociación y construcción de conocimiento; es un ejemplo de uso de tecnología como una herramienta cognoscitiva y no simplemente como otro tipo de tablero o método de comunicación unidireccional. Estudiantes comprometidos con los materiales del curso en discusiones y trabajos en grupo con otros estudiantes, comprometen el proceso generador de información.</p> <p data-bbox="478 1003 1915 1084">Los foros maximizan el aprendizaje del estudiante de varias maneras, promueven el desenvolvimiento del estudiante y la regeneración de ideas, y mantienen un canal permanente de comunicación con el equipo docente y administrativo del curso.</p> <p data-bbox="478 1123 1915 1205">El foro de discusión les permite a los estudiantes trabajar en equipos pequeños alrededor de tareas previamente establecidas por el docente, participar en discusiones continuas enfocadas en dicha tarea y presentar los productos del trabajo realizado a los demás estudiantes de la clase.</p> <p data-bbox="478 1243 1915 1325">Otro tipo de actividad que podría realizarse a través de foros, es la de asignar proyectos de investigación en grupos pequeños de estudiantes. Dichos trabajos pueden abarcar una semana o pueden extenderse durante todo el periodo académico. Los estudiantes se convierten en los administradores de sus propias discusiones y pueden apoyarse en otros recursos como el correo electrónico o salas de charla.</p>

	<p>Los recursos de acceso pueden ser administrados de acuerdo con las estrategias del administrador. Posiblemente unos serán abiertos a todos los estudiantes, otros serán privados para determinado trabajo de grupo. Todas las discusiones son almacenadas en un archivo especial del Aula Virtual para su posterior utilización.</p> <p>La participación en foros requiere de una conducta responsable y el aprendizaje activo a través de las expectativas de participación regulares en discusiones en línea. Los estudiantes construyen y re-construyen su conocimiento a través de las experiencias compartidas que cada participante publica en el foro.</p> <p>Funciones del docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparar la temática que se tratará el foro • Diseñar una estrategia creativa para convocar la participación de los estudiantes • Crear y publica las reglas de juego y el alcance, en cuanto a objetivos de aprendizaje del foro propuesto. • Dirigir el flujo y dirección de los aportes del estudiante. • Supervisar y, si es necesario, reenfozar las discusiones proporcionando retroalimentación oportuna. <p>Funciones del estudiante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar las lecturas previas sugeridas por el docente para realizar el foro. • Leer los aportes de los demás participantes del foro. • Participar activamente durante la fecha establecida por el docente ya sea aportando un tema nuevo o complementar los aportes de sus compañeros. • Otras que le sean asignadas por el docente (realizar el resumen del foro, enviar un informe, ensayo sobre los aportes de sus compañeros).
--	--

HERRAMIENTA BLOG	
<p>Es una herramienta de interacción entre docentes y estudiantes utilizada para la publicación de información que se organiza automáticamente de manera cronológica para la gestión del conocimiento. Un blog deberá ser actualizado periódicamente con información de uno o varios autores bajo diferentes formatos: textos, artículos, imágenes, videos. En este espacio el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente con relación a un tema determinado.</p>	
HERRAMIENTAS	USO DIDACTICO
<p><u>Recomendadas en Internet</u></p>	<p>El Blog es un medio idóneo para el aprendizaje y desarrollo de las competencias digitales: buscar, conseguir, organizar, entender y comunicar información para crear conocimiento. Se rompen los “muros del aula” y abre espacios novedosos de comunicación e interacción con sus estudiantes. Es una herramienta en la cual pueden consultar e interactuar estudiantes y docentes con el fin de realizar trabajos colaborativos y cooperativos</p>

<p>Blogger Blogspot WEBLOG:</p>	<p>El blog podría ser utilizad como:</p> <p>Recursos Pedagógicos: Actúa como un medio fundamentalmente para la transmisión y la construcción colaborativa de conocimiento y para la interacción y la comunicación entre los diferentes usuarios. Es un elemento más para el aprendizaje</p> <p>Herramienta Web: Permite alcanzar una serie de objetivos a la hora de trasmitir el conocimiento que en ocasiones no se podría realizar por otros medios más convencionales.</p> <p>Acceso a Información: para aumentar las posibilidades de acceder al conocimiento, enriquece y favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Fortalecimiento del Aprendizaje: Es una excelente ayuda para el desarrollo de la construcción del aprendizaje de los estudiantes. La riqueza de contenidos y recursos que pueden integrarse en el blog, fomentan la autonomía del alumno, la interacción con otros actores, el trabajo en equipo y un aumento en diferentes destrezas de investigación, comprensión, análisis expresión y creación. El blog puede ser la recopilación de información, apuntes, evidencias de las experiencias en una asignatura, los comentarios de compañeros y docente, las reflexiones del autor y una expresión detallada del desempeño general del estudiante en el curso.</p> <p>Un blog también puede ser utilizado como portafolio de evidencias de aprendizaje o de evaluación de competencias, para ello el blog deberá contener: El propósito del blog, Metas educativas a alcanzar, Indicaciones generales sobre la estructura del blog, Rúbricas de evaluación del blog, Periodo de duración académica del blog y número de creadores o propietarios de cada blog</p> <p>Entre las metas del uso del blog, debe considerarse que sea un proceso continuo, que fomente la competencia digital y que promueva el aprendizaje a través de la retro comunicación, la reflexión, la autoevaluación y la metacognición, además de ser un esfuerzo cooperativo entre maestros y estudiantes.</p>
--	---

<p align="center">HERRAMIENTA BLOG</p> <p>Es una herramienta de interacción entre docentes y estudiantes utilizada para la publicación de información que se organiza automáticamente de manera cronológica para la gestión del conocimiento. Un blog deberá ser actualizado periódicamente con información de uno o varios autores bajo diferentes formatos: textos, artículos, imágenes, videos. En este espacio el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente con relación a un tema determinado.</p>	
<p>HERRAMIENTAS</p>	<p>USO DIDACTICO</p>
<p><u>Recomendadas en Internet</u></p>	<p><u>Ventajas de utilizar un Blog</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar la actualidad del aula y crear nuevos proyectos como grupo-clase • Realizar ejercicios interactivos (podcast, hotpotatoes)

**Blogger
Blogspot
WEBLOG:**

- Valorar el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Proponer ejercicios o lectura de textos
- Exponer interrogantes o resolver dudas que no se expresan de forma presencia
- Continuar con los temas que quedaron pendientes en el aula

Funciones del Docente

- Compartir la lectura de un libro: aportar citas, comentan fragmentos, añadir ilustraciones.
- Intercambiar experiencias entre lectores.
- Usarlo como soporte de proyectos de investigación.
- Construir poemas o cuentos breves, recopilar muestras de literatura de tradición oral, etc.
- Elaborar una revista de la clase.
- Mostrar una selección de los trabajos más representativos de cada alumno.

Funciones del Estudiante

- Ejecutar las tareas propuestas por el profesor en su blog de aula.
- Mostrar los trabajos significativos de la asignatura: textos literarios, informativos, de opinión, entre otros trabajos.
- Desarrollar temas de libre elección: aficiones, noticias de actualidad y opinión, tecnología, entre otros temas.
- Proporcionan motivos para escribir.
- Fomentan la reflexión sobre los factores del contexto social (comunidad discursiva).
- Llevan a tratar de adecuar el lenguaje a las diversas funciones y temas del artículo del blog.
- Motivan a comprender el valor de las normas y a usarlas.
- Enseñan a pensar en el escrito como hipertexto.
- Enseña a integrar diversos lenguajes.

¿Cómo organizo el blog en el aula?

La incorporación de esta herramienta dentro del aula no debe suponer un gran trastorno para la actividad docente, sino un apoyo a su trabajo. Se trata de gestionar el tiempo que se le va a dedicar a cada cosa e integrar el blog como un elemento más para el aprendizaje.

Es importante tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Temática y finalidad del blog de aula.
- Metodología de uso. Es decir, cómo se va a utilizar.
- Temporalización. Cuando se va a actualizar: semanalmente, mensualmente, diariamente.
- Localización: dentro del aula, como tarea escolar para casa...
- Destinatarios (quién lo va a utilizar): los/as alumnos/as del aula, la comunidad educativa, otras escuelas, otras clases.

Evaluación. De los objetivos marcados cuáles de pueden utilizar para la evaluación de las alumnas.

HERRAMIENTA WIKI

Es un sitio web colaborativo que permite la participación simultánea de diversos autores en la construcción de un documento y en la elaboración de contenidos que puede ser editado por varios usuarios. Los usuarios de un wiki pueden crear, editar, borrar o modificar el contenido de un documento o de una página web de una forma interactiva, fácil y rápida; es además una herramienta efectiva para la escritura colaborativa. Ejemplo Wikipedia.

HERRAMIENTAS

Recomendadas en Internet

Wiki de MOODLE

GoogleDoc

MediaWiki

SocialText

Wikispaces

Wetpaint

Pbwiki

USO DIDACTICO

Wiki, es una palabra hawaiana que quiere decir «rápido». Un WikiWikiWeb o simplemente Wiki son sitios webs que constan de varias páginas que pueden ser editadas por los usuarios para colaborar en su elaboración. Participación simultánea de diversos autores en la construcción del documento y en la elaboración de los contenidos.

En las Instituciones Educativas (IE), los Wikis posibilitan que grupos de estudiantes, docentes o ambos, elaboren colectivamente glosarios de diferentes asignaturas, reúnan contenidos, construyan colaborativamente trabajos escritos, creen sus propios libros de texto y desarrollen repositorios de recursos, entre muchas otras aplicaciones. En clases colaborativas, docentes y estudiantes trabajan juntos y comparten la responsabilidad por los proyectos que se realizan. En este sentido, dar control editorial del Wiki a los estudiantes puede infundir en ellos un sentido de responsabilidad y de pertenencia por este, minimizando así el riesgo de que alguno de ellos agregue algo inapropiado. Por último, los Wikis se pueden aprovechar en el aula para crear fácilmente un ambiente colaborativo en línea.

Los Wikis casi nunca son el mejor medio para publicar un borrador final. Se piensa en el Wiki más bien como si fuera un cuarto de trabajo y en el Blog o en la página Web, como sitio de exhibición. El Wiki es un entorno colaborativo en Internet, donde todos son coeditores de un tema específico. Esta herramienta podría ser de aplicación en el aula, para:

- La elaboración de antologías, selección, organización presentación de textos según determinados criterios, para el reparto de responsabilidades entre los autores del wiki.
- La recopilación y presentación de fuentes documentales, por ejemplo artículos de prensa sobre un tema sobre el que se está trabajando en clase.
- La elaboración de trabajos de investigación realizados en grupo.
- El intercambio de informaciones y opiniones entre estudiantes de diferentes Instituciones Educativas.
- La elaboración de un glosario de la asignatura con la participación de todos los miembros del grupo.
- La elaboración de un portafolio con la presentación de actividades y trabajos que se consideran significativos.
- La creación colaborativa de una revista digital
- El análisis de textos.
- La elaboración de resúmenes de un libro, para ello se selecciona un libro, se le asigna a cada estudiante un capítulo y en la wiki se elabora un resumen.

- La creación de charlas virtuales con los alumnos sobre vacíos legislativos de casos específicos.
- El manejo interdisciplinario de un tema, discusión, compartir experiencias con otros docentes acerca de un tema específico.
- Las construcciones colectivas de ensayos.
- La orientación personalizada a estudiantes de investigación para elaborar investigaciones en los semilleros.
- La asesoría de trabajos de grados
- El registro de proyectos de investigación en el aula.
- El fomento de trabajo colaborativo dentro del aula y con otros grupos donde se está impartiendo la misma asignatura.

Normas para escribir WIKIS

- Escribir de un modo sencillo y con un estilo formal.
- Facilitar la lectura:
 - Usar encabezados a lo largo del texto.
 - Elaborar textos que no sean muy largos: se pueden fragmentar y crear otras páginas enlazadas.
 - Confeccionar tablas de contenidos para artículos demasiado largos.
 - Usar párrafos cortos: una idea en cada párrafo.
 - Usar la función "listas" del editor de textos.
 - Usar la letra negrita para destacar palabras o grupos breves de palabras, pero sin abusar de ello.
 - Insertar imágenes para hacer más atractivas las páginas y para facilitar la lectura.

Funciones del docente

- Organizar el sitio para que se adapte a la estructura de su proyecto.
- Establecer algún sistema de turnos de participación para que se pueda llevar a cabo la labor correctamente; por ejemplo, trabajar en fuentes y colores diferentes por cada persona que realice sus aportes antes de pasarlas al lugar definitivo.
- Seleccionar la temática del trabajo que se va a desarrollar de manera colaborativa
- Entregar las reglas de participación de los estudiantes en el wiki
- Invitar y motivar a los estudiantes a participar.
- Buscar bibliografía, redactar correctamente, el wiki corregirlo, revisarlo y armonizarlo.
- Revisar los aportes de los estudiantes
- Retroalimentar a los estudiantes para realizar los ajustes que considere pertinente.

Funciones del Estudiante

- Atender las reglas de participación entregada por el docente.
- Leer antes de participar los aportes que otros participantes han realizado en el wiki
- Realizar sus aportes con argumentos válidos respetando los derechos de autor
- No repetir información que haya sido incluida por otro participante

HERRAMIENTA VIDEOCONFERENCIA

La videoconferencia es un sistema de comunicación sincrónica (en línea) ,que es utilizada para realizar ponencias, debates y reuniones colectivas entre usuarios que se encuentran en diferentes lugares. ES utilizada además para intercambiar datos, información gráfica y documental, vídeo, diapositivas, entre otros recursos.

HERRAMIENTA	USO DIDACTICO
<p>SERVICIOS DE VIDEOCONFERENCIAS a través de RENATA</p> <p><u>En Internet</u> Las herramientas más utilizadas son: Skype, Messenger GoogleMal, Iluminate.</p> <p><u>RECURSOS DE CENTAE</u> CiscoWebex.</p>	<p>El sistema de videoconferencia es sincrónico, que le permite a los docentes desarrollar el tema o tutoría y ser difundida, en tiempo real, a otras aulas distribuidas en la misma universidad o en diferentes partes del país o el mundo. Es utilizada además para dar una clase magistral o servirse de presentaciones de Power Point, escribir en el tablero digital, enviar y contestar e-mail, conectarse a una página web, poner un video y dialogar con los estudiantes y estos entre sí, pero siempre el docente es el que da paso a estas interacciones que pueden ser múltiples, tantas como aulas conectadas. Pueden ser utilizadas para tutorías y jornadas de formación en pregrado y postgrado, actividades académicas y eventos nacionales e internacionales con expertos invitados. El empleo de videoconferencias interactivas, permite: la interacción visual, auditiva y verbal; una comunicación variada; le demanda al docente una buena integración de medios para lograr una comunicación fluida y ayuda a reducir costos de desplazamiento de personal.</p> <p>Las videoconferencias a través de RENATA, es un Servicio de emisión de conferencias en las que se podrán conectar hasta 20 salas para interactuar, compartir archivos, recibir y enviar señales de audio y vídeo. Requiere que los equipos de videoconferencia utilizados por la institución organizadora puedan ser conectados a una MCU (Multipoint Conference Unit).</p> <p>Mediante este servicio los docentes y estudiantes podrán acceder a la trasmisión en línea de eventos, ponencias, conversatorios con el fin de llevar a cabo posteriormente debates sobre la temática tratada.</p> <p>El uso de esta tecnología por parte de profesores y alumnos supone la necesidad de un mínimo proceso formativo, sobre todo por parte del profesor, ya que este nuevo sistema de comunicación será eficaz cuando el profesor lo entienda como una herramienta más, en su quehacer profesional.</p> <p>Tipos de videoconferencias según el nivel de participación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Uno a uno: Videoconferencia con dos participantes.• Uno a varios: Situación en la que uno de los participantes difunde su información al resto, pero el resto no produce ninguna retroalimentación.• Varios a varios: Videoconferencia con 3 o más participantes en la que todos difunden su información al resto (videoconferencias interactivas) <p>Recomendaciones y protocolos para realizar una videoconferencia</p> <ul style="list-style-type: none">• Durante la VC :

HERRAMIENTA VIDEOCONFERENCIA

La videoconferencia es un sistema de comunicación sincrónica (en línea) ,que es utilizada para realizar ponencias, debates y reuniones colectivas entre usuarios que se encuentran en diferentes lugares. ES utilizada además para intercambiar datos, información gráfica y documental, vídeo, diapositivas, entre otros recursos.

HERRAMIENTA

USO DIDACTICO

Nivel oral: Hablar claro e intentar mantener un volumen constante. Utilizar a menudo pausas para hacer alguna reflexión. Permitir interrupciones por parte de los participantes. Indicar, claramente, cuándo ha terminado de hablar y se está esperando la réplica.

Nivel visual: Evitar excesivos movimientos o movimientos bruscos, puesto que la transmisión de las imágenes sufren un cierto retraso, de forma que los movimientos parecen estar ralentizados. Mantener los gráficos, imágenes o cualquier otro tipo de material que utilicemos durante un periodo de tiempo más largo de lo habitual. No mover los gráficos, transparencias, una vez posicionados. Evitar el uso de imágenes, gráficos de baja calidad (no utilizar segundas generaciones de vídeo). Ir vestido con ropas de colores poco llamativos.

- **Cómo mantener la atención.**

Nivel oral: Exponer claramente cada una de las áreas del tema. Hacer constantes resúmenes de cada unidad temática. Propiciar las pausas para que se planteen cuestiones. Formular preguntas a los participantes. Crear debate para romper el hielo entre las diferentes aulas que participan en la VC. Intentar involucrar a toda la audiencia (participación de estudiantes de cada una de las aulas). La persona que quiera intervenir, en primer lugar tiene que esperar a que la cámara lo encuadre y enfoque, en segundo lugar tiene que identificarse.

Nivel visual: Utilizar diferentes medios para atraer la atención (transparencias, diapositivas, vídeo)

- **Después de la VC:** Una vez terminada la videoconferencia evaluar la experiencia, lo que supone obtener elementos de feedback que servirán de ayuda para posteriores sesiones. Desde el punto de vista pedagógico, la evaluación comportaría dos vertientes: evaluación de la experiencia tecnológica, de la metodología empleada y del profesorado -por parte del alumno-, y evaluación de la eficacia del aprendizaje, -por parte del profesor o profesores.

Funciones del docente

- Elaborar un programa para ser enviado con anticipación al sitio remoto en el que figuren los objetivos.
- Preparar y formular preguntas sobre los aspectos más relevantes.
- Seleccionar lecturas complementarias.
- Organizar logística de la videoconferencia
- Informar a los estudiantes y demás participantes la fecha y hora de la videoconferencia
- Dar a conocer a los participantes remotos los aspectos técnicos para la conexión a la videoconferencia

HERRAMIENTA VIDEOCONFERENCIA

La videoconferencia es un sistema de comunicación sincrónica (en línea) ,que es utilizada para realizar ponencias, debates y reuniones colectivas entre usuarios que se encuentran en diferentes lugares. ES utilizada además para intercambiar datos, información gráfica y documental, vídeo, diapositivas, entre otros recursos.

HERRAMIENTA

USO DIDACTICO

- Dar a conocer las reglas de interacción durante la videoconferencia
- Contar con un participante local o remoto que asigne a los usuarios que deseen participar (dar la palabra)
- Planificar la videoconferencia: Antes **de la VC** : Tiene que planificar y ensayar la presentación. Familiarizarse con el equipo y los diferentes medios que utilizará (scaner, retroproyector, videopresentación). Simular con la mayor fidelidad posible el aspecto presencial. Conseguir que todos los participantes se impliquen. Prestar especial atención al tiempo establecido para la presentación. Fomentar la interacción informal entre las distintas aulas que participen en la VC.: Hacer una introducción personal. Recorrer la sala con la cámara, haciendo panorámica (si es posible).
- Iniciar la videoconferencia en la fecha y hora programada
- Elaborar la evaluación correspondiente y su estrategia de aplicación.
- Acordar con el coordinador del sitio remoto un plan de contingencia por si fallara en algún momento la conexión

Una vez terminada la videoconferencia el docente deberá:

- Iniciar una reflexión y debate con los estudiantes, aclara las dudas existentes. Hace énfasis en lo planteado en las orientaciones metodológicas.
- Aproveche todas las intervenciones y el debate para reforzar las consideraciones que debe tener el futuro profesional para el desempeño de la profesión.
- Debe darse un espacio para poder establecer debate en el grupo y comprobar que el estudiante se ha apropiado del conocimiento. Realice así las preguntas de comprobación.

Funciones del Estudiante

- Realizar de antemano las lecturas sugeridas
- Mantener un rol activo durante la videoconferencia respetando las reglas dadas por el docente

HERRAMIENTA PARA CREAR Y SUBIR VIDEOS EN INTERNET

Son herramientas utilizadas por docentes y estudiantes para crear y subir videos en Internet, que podrían ser utilizados con fines pedagógicos, evaluar las competencias comunicativas de los estudiantes, documentar procesos, grabar clases magistrales o para el desarrollo de otras actividades de aprendizaje, siempre y cuando el video tenga una intencionalidad pedagógica

HERRAMIENTAS	USO DIDACTICO
<p data-bbox="228 386 426 443"><u>Recomendadas en Internet</u></p> <p data-bbox="228 477 426 561">Youtube Camtasia Screen Cast Matic</p>	<p data-bbox="478 386 1917 505">Con el uso de youtube se pueden trabajar estrategias didácticas innovadoras mediante la producción , publicación y socialización de videos elaborados en clase. No sólo filmados, sino también desarrollados bajo diferentes técnicas y editados posteriormente. Un video de Youtube puede usarse en la clase como material de apoyo para ilustrar y ampliar, mediante el lenguaje audiovisual, los conceptos y unidades académicas que se presentan al estudiante durante la clase o por fuera de ella. Es una forma de prolongar el salón de clase a otros espacios de aprendizaje fuera del aula.</p> <p data-bbox="478 539 1917 657">Para hacer un buen uso de estos vídeos o de otros que puedan proyectarse en el aula es importante que las actividades no se limiten a un visionado pasivo. Se puede pedir a los estudiantes que comenten el vídeo en el propio canal o blog de la asignatura o que creen otro vídeo relacionado. Se puede utilizar los móviles para grabar un corto video o mensaje en el que los estudiantes expresen sus ideas sobre un tema de interés.</p> <p data-bbox="478 724 1917 842">Si el docente cuenta con los recursos básicos como son una cámara de video o una cámara fotográfica digital con la opción de grabar video y un computador con conexión a Internet, puede empezar a grabar sus clases, o los fragmentos más relevantes, para luego descargarlas en el computador, hacer una edición sencilla con los programas utilizados para este fin, una vez editado el video podrá ser compartido con sus estudiantes a través de youtube como parte de una actividad académica.</p> <p data-bbox="478 876 1917 1027">El docente podrá realizar un tutorial con Youtube para enseñar un tema que requiera de paso a paso, sobre todo en Informática para aprender a manejar cualquier tipo de programa del computador como word, excel, power point, photoshop, flash, entre otros. Youtube y Camtasia ofrecen múltiples oportunidades y alternativas para la educación, donde el docente puede combinar de forma efectiva el uso de videos o video tutoriales para hacer más amenas sus clases, brindar gran cantidad de referentes e iniciar un proceso paulatino de vinculación de las TIC en sus prácticas pedagógicas.</p> <p data-bbox="478 1062 1917 1219">Hoy se dispone de un apartado específico de Youtube para Escuelas (YouTube for Schools) para su uso en las IE, que permite el acceso a vídeos de distintas materias formativas, de manera que se impide el visionado de otros vídeos no educativos. Google ha creado YouTube Escolar. Este nuevo servicio permite al profesor seleccionar los contenidos a los que podrán acceder los estudiantes. Los vídeos a los que se accede pertenecen a unas listas de vídeos que están agrupadas y por materiales como matemáticas o lengua, que forman parte de, Youtube EDU un canal que está específicamente diseñado para contenidos educativos.</p>

HERRAMIENTA PARA CREAR Y SUBIR VIDEOS EN INTERNET

Son herramientas utilizadas por docentes y estudiantes para crear y subir videos en Internet, que podrían ser utilizados con fines pedagógicos, evaluar las competencias comunicativas de los estudiantes, documentar procesos, grabar clases magistrales o para el desarrollo de otras actividades de aprendizaje, siempre y cuando el video tenga una intencionalidad pedagógica

HERRAMIENTAS

USO DIDACTICO

Funciones del Docente

- Crear la actividad con el uso de Youtube o campatsia, donde se incluya: Objetivo, Descripción, lecturas sugeridas, Fecha de inicio y Fecha de finalización.
- Proporcionar las reglas de juego para la creación o análisis del video.
- Invitar y motivar a los estudiantes a participar.
- Retroalimentar la actividad.

Funciones del Estudiante

- Realizar las lecturas sugeridas por el docente
- Grabar o analizar el video
- Participar activamente aceptando las reglas impartidas por el docente y respetando las ideas de sus compañeros

HERRAMIENTA PODCAST

Consiste en crear archivos de sonido (generalmente en formato mp3 o mp4) y distribuirlos mediante un archivo RSS de manera que permita suscribirse y usar un programa que lo descargue para que el usuario lo escuche, en el momento que desee, generalmente, en un reproductor portátil.

Herramientas en INTERNET AUDACITY

Para el fomento de las competencias comunicativas, más específicamente la Oralidad.
Características de los PODCAST

- Archivos digitales pregrabados, pueden ser sonoros o de video.
- Fácil de transportar ya que al poder descargarlo no hace falta ningún tipo de conexión.
- Distribución a través de la web usando la tecnología RSS.
- Es interactivo.
- Contenido:
 - Público específico
 - Variados, pero cada Podcast va sobre un tema concreto.
- Gratuito
-

Los Podcast podrán ser usados por el docente para:

- Suplir sus propias necesidades.
- Usar recursos de terceros con los estudiantes.
- Crear sus propios materiales y recursos. (*Alumnos con dificultades*).

Son usados por los estudiantes para:

- Crear sus propios contenidos. (Preparación de trabajos).
- Participar de una actividad de Audio

Recomendaciones: Crear materiales con un Podcast no es grabar sus clases, sino explicar conceptos de la asignatura. El podcast debe durar máximo 5 minutos, incluir música e imágenes o vídeo. Así facilitamos el repaso y motivamos.