

Módulo 3

El objetivo del módulo 3 es identificar una situación para construir un recurso educativo digital con su respectiva planeación y diseño de aprendizaje, para realizarla desde las posibilidades que ofrecen las TIC, para apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje, además de los derechos de autor.

COMPETENCIA TECNOLÓGICA:

"Capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional". MEN (2013, Pag 36)

INDICADOR DE DESEMPEÑO: MOMENTO INTEGRADOR

"Diseño y publico contenidos digitales u objetos virtuales de aprendizaje mediante el uso adecuado de herramientas tecnológicas". MEN (2013, Pag 37)

"Analizo los riesgos y potencialidades de publicar y compartir distintos tipos de información a través de Internet". MEN (2013, Pag 37)

ESTRATEGIA DIDÁCTICA: RETO Planear y diseñar un recurso educativo digital abierto según su área de conocimiento.

CONTENIDOS: Recurso Educativo Digital (RED informativo)

RESULTADO ESPERADO DE APRENDIZAJE

Identifica una situación de aprendizaje para realizar un recurso educativo digital abierto con respectiva planeación y diseño.

CONTENIDOS

1. LECTURA Y VIDEO

Lee: 2.2 ¿Cómo integrar el uso de tecnología en la práctica pedagógica cotidiana?
Orientaciones, ejemplos y algo más. Pág. 55-70

Por: M. Eugenia Vallejo Montoya y Oswaldo Ospina Mejía pág. 55-70

2. FORO

Desde su contexto ¿Cuál RED o REDA a utilizado en procesos de enseñanza aprendizaje?, tenga en cuenta autores para sustentar la respuesta

Para implementar los RED que faciliten el aprendizaje hay que tener en cuenta los objetivos educativos, una planeación clara de la actividad, un proceso metodológico, un tiempo estimado de duración, el uso de unos recursos, como aspectos necesarios de un proceso formativo (Ramírez, 2000).

Los recursos educativos digitales son utilizados con más frecuencias en las instituciones educativas debido a que permite una interconectividad entre el docente y los alumnos manteniendo la distancia por la pandemia. Este 2021-1 algunos de los recursos educativos

digitales más usados para el proceso de aprendizaje en el curso de Contextos de Desarrollo y Aprendizaje en la universidad de La Sabana son:

1. Planeación: Para evitar el uso de “Copiar y pegar”
 - a. Durante la búsqueda de los contextos situacionales de cada estudiante se utilizó Google Earth para posteriormente enlistar 20 aspectos del contexto situacional en el que me encuentro. (RED Visual)
2. Ejecución: Con la ejecución de la actividad se pone a prueba el diseño del proceso educativo (Ramírez, 2000).
 - a. Durante el desarrollo de la planeación de la clase y la implementación de la clase durante el Reto 1 y el Reto 2 se eligieron diferentes recursos educativos que permitieron la enseñanza de los temas abordados. Ejemplo: Algunos estudiantes usaron Genially, Canva o diapositivas en Power Point. El profesor Carlos Barreto hizo control del tiempo. (RED audiovisual)
3. Evaluación: Es importante tener presente en cualquier proceso educativo tres niveles de evaluación: coevaluación, autoevaluación, heteroevaluación (MinTIC, 2005)
 - a. Coevaluación: Cada estudiante tiene su propio blog para anotar sus aprendizajes en clase y mostrar evidencia de lo aprendido. (RED textual)
 - b. Autoevaluación: Al final de cada corte el profesor les otorga a sus alumnos un formulario de autoevaluación en Word. (RED textual)

También se utiliza el RED multimedial que permite conectarnos de forma asincrónica a las clases anteriormente grabadas.

Desde su perspectiva, de acuerdo con el video y la lectura realizadas ¿Cuál podría ser su propuesta para el RED?, desde las diversas perspectivas antes nombradas.

Mi propuesta para el RED es un video-tutorial debido a que da soporte audiovisual y le otorga capacidad de comprender cada proceso mediante las instrucciones que el docente da y así estimular el autoaprendizaje dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera (Martha Zapata, 2012) Este recurso digital promueve el desarrollo de capacidades, habilidades y competencias.

3. RETO

Documento aparte