UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

PROGRAMA MÓDULO TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE Y LA COMUNICACIÓN

Presentación

Bienvenidos a su Módulo de Tecnologías para el aprendizaje y la comunicación, en él se retoma la importancia del uso de la tecnología en los procesos de enseñanza–aprendizaje no sólo como herramienta didáctica, sino como un conjunto de posibilidades digitales que permitan reforzar en los niños de educación inicial y preescolar los canales de comunicación y comprensión de la cultura digital. Se espera que los alumnos y las alumnas de este nivel educativo asocien sus actividades cotidianas con la cultura digital y se apropien de ellas, que maximicen estos recursos y los utilicen como una posibilidad de mejora en la propia relación humana.

La transportación del ambiente áulico a espacios virtuales, hace de este módulo un espacio de oportunidad para explorar, aprender y reconocer las herramientas que esta época innovadora nos otorga a los docentes.

Datos generales

Número total de horas en el módulo: 150 hrs.

Carga crediticia: 15 créditos.

Propósito formativo del módulo

Reconocer lo conveniente que es para el proceso educativo que el docente se renueve en el conocimiento y buen uso de los recursos tecnológicos. Emplear los recursos de la Web 2.0 en su práctica docente en el aula y en proyectos extraclase. Construir objetos de conocimiento en ambientes virtuales de aprendizaje. Compartir sus construcciones de objetos de conocimiento con sus pares y crear un reservatorio que pueda utilizar con sus alumnos.

Contribuciones del módulo al logro del perfil de egreso

El presente módulo dotará de habilidades en el uso de recursos digitales que complementen la práctica docente. En la actualidad, un docente debe tener la pericia en el manejo de la Web y de sus recursos para el desarrollo de habilidades digitales propias y de sus alumnos.

Campo problemático y objeto de transformación

El uso de recursos y herramientas digitales en la actividad académica

Objeto de transformación

El uso de recursos y herramientas digitales en la actividad académica.

Red de saberes profesionales integrados

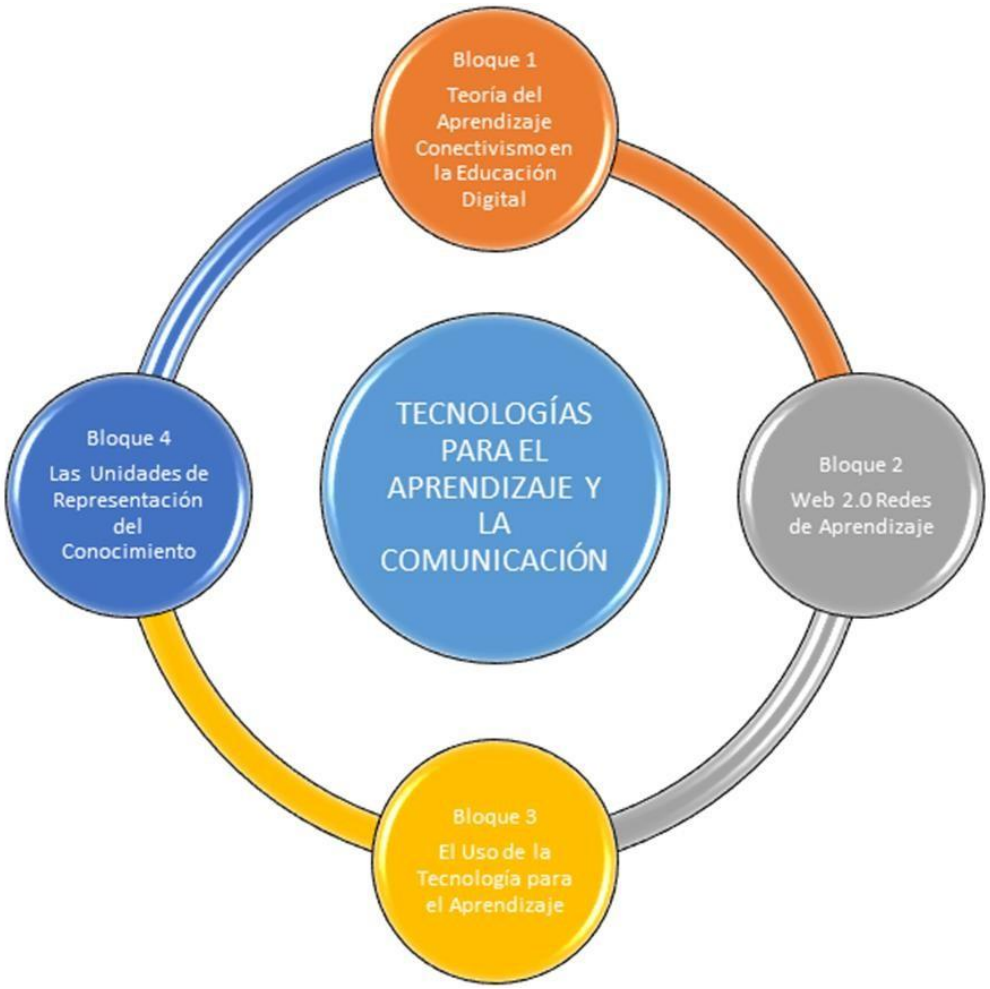

Figura 1. Red de saberes profesionales integrados

Fuente: Elaboración propia retomando los saberes profesionales integrados de los cuatro bloques que constituyen el módulo.

Orientaciones metodológicas

La dinámica de trabajo del módulo es a través de entregas consecutivas que son integradas en una actividad al final de cada módulo, las cuáles consisten en realizar actividades vinculadas a los propósitos formativos, que en este caso se relacionan con el uso de lo virtual y digital.

Bloque I. Teoría de Aprendizaje Conectivismo en la Educación Digital

“El Conectivismo” como teoría del aprendizaje está constituida por los preceptos relacionados con el logro del conocimiento mediante la experiencia en red, o el enfrentamiento con la complejidad y la forma en que cada persona decide organizarse a través de la información que percibe en internet.

Propósito formativo del bloque:

Reconocer lo conveniente que es para el proceso educativo que el docente se renueve en conocimiento y buen uso de los recursos tecnológicos.

Eje Problematizador	¿Qué implicaciones tiene la aplicación de la Teoría de Aprendizaje Conectivismo en mi aula de clase?	**Número de horas** hrs. (3 semanas)	30
Saberes profesionales integrados	Manejo de la web y conocimiento de TIC		

Contenidos temáticos	Actividades de aprendizaje	Producto esperado
	Foro: El conectivismo (Inicio) Investiguen en Internet, en diferentes recursos: Blogs, videos o documentos lo que es "El Conectivismo". Una vez que han revisado en Internet acerca del "conectivismo", compartan en este foro lo que les parezca más interesante y/o atractivo. Revisen las aportaciones realizadas por los compañeros. Lean, por lo menos, a dos de ellos y déjenles su opinión. Después regresen al foro para dar respuesta a quienes les regalaron su comentario.	Investigación y diálogo en Foro
	Mapa Mental "El Conectivismo" (Desarrollo) En el foro trabajamos con respecto al Conectivismo y realizamos en Grupo una “lluvia de ideas” , relean los comentarios y aportaciones del foro, con ellos elaboren, de manera individual un mapa mental. Para realizar la tarea consulten el siguiente link: SEP. (2018). Los mapas mentales	Mapa mental
	Wiki (Desarrollo) Probablemente la siguiente actividad es completamente nueva para ustedes, en ese sentido, para informarse de cómo participar en la Wiki vayan al siguiente Programa de Aprendizaje en Línea. (2016) Reproducción Vídeo Tómense su tiempo, es probable que necesiten verlo varias veces. https://youtu.be/HfC1vp1LzjM 1. Participen en la wiki después de haber leído el documento: Siemens, G. (2016) “Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital”.	

	2. De forma colaborativa se debe contestar a los elementos, no borren ni cambien lo que otros compañeros hayan escrito, escriban su reflexión mencionando en lo que están de acuerdo y en lo que no. 3. Para participar en el Wiki, primero deben ingresar a la pestaña "mapa", seleccionen el apartado en el que quieren participar, luego tendrán que ir a la pestaña "editar", aparecerá un cuadro en que que podrán agregar, cambiar y borrar texto, al finalizar de escribir su aportación da click en "guardar". 4. Elaboren, en grupo, un reporte de la lectura con los siguientes elementos. Su Asesor del Grupo les indicará tiempos y formas de organización. . Definición · Características · Implicaciones . Rol del docente . Rol del estudiante . Recursos tecnológicos · Modelo de aprendizaje · Principios del conectivismo · Ventajas · Aplicaciones didácticas del conectivismo en el aula. . Conclusiones	
	Actividad integradora Bloque I **Implicaciones del uso pedagógico de los recursos de Internet (Cierre)** Lea el blog: Conectivismo aplicado: 2 ejemplos prácticos de esta teoría del aprendizaje. Con base a la lectura del blog diga si es aplicable el conectivismo en su práctica docente. Explique en un ensayo el cambio que ha de hacer a su rol como docente. En el ensayo considere los siguientes aspectos: Título, Introducción, objetivos, líneas argumentativas, propuestas, conclusiones, bibliografía, citado en formato **APA**	Ensayo

Bloque II. Web 2.0 Redes de aprendizaje

En este bloque el alumno analizará y empleará las herramientas de Web 2.0 para la construcción de objetos de conocimiento en el aula. El uso de las TIC requiere también de un ejercicio de evaluación continua referente a las necesidades de aprendizaje y una planeación adecuada para la maximización de los recursos. Su utilización encamina las acciones de la práctica formativa a estas herramientas, surge de ejercicios de diagnóstico y de adecuación que permitan obtener los resultados esperados, en el nivel educativo de educación inicial y/o preescolar. Es importante reivindicar la relación de los alumnos con la interacción que tienen con estas herramientas. En ocasiones, usan la tecnología para la resolución rápida de tareas mecanizadas.

Propósito formativo del bloque:

El estudiante empleará los recursos de la Web 2.0 en su práctica docente en el aula y en proyectos extraclase.

Eje Problematizador	¿Cómo propiciar la construcción de objetos de conocimiento en la educación inicial y/o preescolar desde el uso de las TIC?	**Número de horas** 40 hrs. (4 semanas)

Saberes profesionales integrados	Manejo de la web y conocimiento de TIC Diseño de actividad Adecuación curricular

Contenidos temáticos	Actividades de aprendizaje	Producto esperado
	Actividad diagnóstica Elabore un listado con las características principales de la Web 2.0 y cuáles son los principales beneficios que se obtienen en el ámbito educativo en el trabajo con sus alumnos. Elabore un documento Word o PDF (máximo 3 cuartillas) .	Listado
	Actividad tipo Tarea Realizar una revisión de materiales relacionados con Web 2.0 y Web 3.0 a manera de encaminar los trabajos a las nuevas propuestas en estas tecnologías de la información . Enviar 1 cuartilla con observaciones y hallazgos en relación a estos materiales , así como links relacionados. Agregar portada.	Observaciones, Hallazgos y Links
Manejo de la Web 2.0	**Actividad 1. (Inicio)** Realizar un ejercicio de acercamiento con los alumnos y docentes de tu centro educativo, con la finalidad de elaborar un diagnóstico de necesidades y posibilidades del uso de los recursos de Web 2.0 **Actividad 2. (Desarrollo)** Elabora un cuadro o esquema donde explique las principales herramientas de la WEB 2.0 y su aplicación. Elabora el documento en Word, PDF o Presentación electrónica. Elaborar en formato de informe de hallazgos en un documento Word o Power Point apoyados con elementos multimedia como evidencia de la participación de alumnos y docentes.	Ejercicio previo Cuadro o esquema
Diseño de actividad	**Actividad 3. (Desarrollo)** Incluye en una actividad dentro del aula al menos una herramienta de WEB 2.0 y analiza los procesos generados y la participación estudiantil y elabora una narrativa sobre esta experiencia y las expectativas que se generan para actividades futuras. Desarrolla el documento en el formato de su preferencia, anexando fotografías y evidencias de esta actividad.	Narrativa de experiencia
Adecuación curricular	**Actividad 4. (Desarrollo)** Realiza una revisión a las planeaciones que se tienen para la organización de contenidos y rediseña al menos una actividad con el uso de las herramientas de WEB. 2.0, argumenta la adecuación propuesta. Elabora una presentación electrónica con la adecuación curricular	Presentación electrónica
	Actividad integradora Bloque II (Cierre) Elabore la planeación de un bloque temático del programa que actualmente está aplicando, en donde incluya herramientas de WEB 2.0. Considere el diagnóstico realizado en las actividades previas así como su propia experiencia en el diseño y la aplicación de estas herramientas en una actividad de clase. Utilice herramientas Web 2.0. en la elaboración del documento donde presenta dicha planeación.	Planeación

Bloque III. Objetos de conocimiento en ambientes virtuales de aprendizaje

Mucho se ha hablado de que la sociedad actual se caracteriza por disponer de grandes volúmenes de información y posibilidades variadas de comunicación que acortan tiempo y diluyen fronteras a través del Internet. Sin embargo, la utilidad que pudiera tener no se ha reflejado totalmente en los contextos escolares; aunado a esto podemos agregar que cada elemento de información que se proporciona en el ciberespacio tiene distintos propósitos.

En el presente bloque se pretende que el estudiante de la Licenciatura en Educación Inicial o Preescolar se dé cuenta de que puede crear información a partir de sus experiencias en el ambiente virtual y con ello gestionar el conocimiento con el uso de estos recursos. Es decir, el alumno dispondrá de una información adecuada al construir un reservorio para potenciar los aprendizajes de sus alumnos.

Finalmente, es una tarea colaborativa que mejora la creatividad y la construcción de innovaciones significativas al compartir información de la construcción de objetos de conocimiento.

Propósito formativo del bloque:

Que el estudiante construya objetos de conocimiento en ambientes virtuales de aprendizaje

Eje Problematizador	¿Cómo construir objetos de conocimiento en ambientes virtuales de aprendizaje?	**Número de horas** 40 hrs. (4 semanas)
Saberes profesionales integrados	Objetos de conocimiento Ambientes de aprendizaje Virtuales Web Quest	
Contenidos temáticos	**Actividades de aprendizaje**	**Producto esperado**
Objetos de conocimiento	**Los objetos de aprendizaje y los objetos de conocimiento** **Actividad diagnóstica** Reflexione sobre los ambientes de aprendizaje que puede incluir en su práctica y cómo construiría objetos de conocimiento con sus alumnos. Redacte un texto no mayor a 200 palabras.	Reflexión
Ambientes de aprendizaje virtuales	**Foro: Ambientes virtuales.** Comente de manera colaborativa en el foro qué son los objetos de aprendizaje y si son lo mismo objetos de conocimiento y elabore un cuadro comparativo. Identifique en la web sitios que enriquezcan su concepto y cite las fuentes. **Ambientes virtuales (Desarrollo)** Localice una fuente en internet que describa el proceso a seguir para crear ambientes de aprendizaje virtuales que podría utilizar, comparta en el espacio de tareas argumentando sus razones.	Cuadro comparativo
Web Quest	**La WebQuest como recurso pedagógico (Cierre)** **Actividad integradora: Web quest** Revise en la web https://definicion.de/webquest/	Webquest

	Forme pequeños equipos y elaboren cada uno una web quest pensando en sus alumnos como destinatarios. Colóquela en el espacio de tareas. La actividad es individual, deben tener cuidado que se conserve la siguiente estructura: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusiones, Créditos y Referencias. Incluyan en la Actividad Integradora una breve descripción del contexto en que será aplicada la WebQuest, las conclusiones del presente Bloque así como la bibliografía consultada.	

Bloque IV. Las unidades de representación del conocimiento.

En cada área de conocimiento y en cada nivel de la enseñanza el docente se cuestiona en cómo ha de hacer, a través de diferentes recursos, para propiciar aprendizajes más duraderos, más profundos en los alumnos.

En este bloque se trabajan recursos de las Tecnologías y de la Información con el fin de que el estudiante de la licenciatura muestre su acervo de las situaciones, con la ayuda de los recursos telemáticos, que ha diseñado con relación a un tema o problema de su tarea educativa.

Se entiende que el proceso de apropiación del conocimiento es complejo y por tanto no es automático porque en ellos inciden los procesos internos de los alumnos. Sin embargo, con la ayuda de estos recursos, se pretende que al alumno se le facilite hacer la transferencia de los conocimientos aprendidos.

En resumen, para que el alumno aprenda, es necesario incitarlo a que sea activo en su proceso de aprendizaje. Se tiene la seguridad de que los alumnos adquieren el conocimiento cuando organizan, buscan y diseñan vinculaciones entre los datos nuevos con los ya reconocidos a diferencia de cuando solo reciben la información sin actividad cognitiva alguna. Con base a ello en el Bloque IV los estudiantes de este Módulo, diseñan objetos de conocimiento virtual para trabajar con sus alumnos y a la vez se enriquecen con los presentados por los compañeros que cursan dicho módulo.

Propósito formativo del bloque:

Que el estudiante comparta sus construcciones de objetos de conocimiento con sus pares y crear un reservorio que pueda utilizar con sus alumnos.

Eje Problematizador	¿Cómo puedo solucionar un problema pedagógico mediante un objeto del conocimiento virtual?	**Número de horas** 40 hrs. (4 semanas)
Saberes profesionales integrados	Inteligencia artificial Tecnologías de la información Recursos virtuales para el aprendizaje	

Contenidos temáticos	Actividades de aprendizaje	Producto esperado
Inteligencia artificial	**Foro: La Inteligencia Artificial (Inicio)** **Actividad diagnóstica** Actividad de recuperación de conocimientos previos. Observa el vídeo: Las Unidades de Representación del Conocimiento que se encuentra en: https://youtu.be/GLxjA0UBTLI Contesta con base en el: ¿Qué es la Inteligencia Artificial? ¿Qué dudas te surgen con respecto al tema que no ocupa en el presente bloque? ¿A qué te compromete como ciudadano, persona y docente? Redacta las respuestas en un documento word y súbelo a este espacio. **Foro de debate sobre la actividad diagnóstica.** **Actividad en foro:** Comparte con los compañeros el trabajo que realizaste en la actividad diagnóstica. Lee, por lo menos, a dos de ellos y déjales tu opinión.	Conocimientos previos
Tecnologías de la información	**Actividad. (Desarrollo)** Con base al video observado: ¿La Tecnología mejora la educación? Fran García https://www.youtube.com/watch?v=0jjumkWX2q4 Busca en tutoriales, blogs, videos o web que proporcionen un recurso virtual que ayude a mejorar tu práctica docente y al desarrollo de conocimientos de los alumnos en el aula en la que laboras. Establece un plan de cómo se usará ese recurso, con cuál grupo de estudiantes, qué contenidos académicos se abordará, qué resultados se esperan, etc. Sube a este espacio dicho plan de trabajo.	Objeto de conocimiento
	Foro de bloque IV Presenta en el foro, el objeto de conocimiento que hayas diseñado con base a las Tecnologías de la Información. Anota todos los datos del mismo. Comenta, por lo menos, a dos compañeros.	
Recursos virtuales para el aprendizaje	**Creación de recursos virtuales para el aprendizaje (Cierre)** **Actividad integradora Bloque IV** Expresa lo aprendido, durante el presente módulo, mediante un video grabado o bien una presentación. Cuida que tu trabajo integre los cuatro bloques y la aplicación que hayas podido hacer en tu centro laboral. El trabajo debe llevar los siguientes elementos: - Portada con datos del estudiante, del módulo y título del trabajo. - Introducción. - Motivación que tiene el estudiante para realizar el trabajo. - Objetivos - Redactar un informe del trabajo realizado. - Fundamentar sus conocimientos. - Presentar su propio discernimiento de acuerdo a los autores consultados. - Acompañar el trabajo de esquemas u otros recursos.	Video grabado

	- Bibliografía. Adjunta tu archivo para subirlo a la plataforma. Recuerda asignar un nombre que permita identificarlo fácilmente. Puede ser "Nombre_apellido_número de bloque_número de tarea	

Evaluación del Módulo

Cada bloque será evaluado con una actividad integradora que valdrá el 25% y se evaluará con una rúbrica.

Cuadro 1. Esquema de evaluación

BLOQUE	DIAGNÓSTICA	FORMATIVA	SUMATIVA
BLOQUE I	ACTIVIDAD DE INICIO	ACTIVIDADES DE DESARROLLO	ACTIVIDAD INTEGRADORA
BLOQUE II	ACTIVIDAD DE INICIO	ACTIVIDADES DE DESARROLLO	ACTIVIDAD INTEGRADORA
BLOQUE III	ACTIVIDAD DE INICIO	ACTIVIDADES DE DESARROLLO	ACTIVIDAD INTEGRADORA
BLOQUE IV	ACTIVIDAD DE INICIO	ACTIVIDADES DE DESARROLLO	ACTIVIDAD INTEGRADORA

Bibliografía básica y recursos de la red

- García, F. ¿La Tecnología mejora la educación? https://www.youtube.com/watch?v=0jjumkWX2q4
- Farnós, J.D. 100 herramientas en la web 2.0 https://juandomingofarnos.wordpress.com/2011/02/28/100-herramientas-dela-web-2-0-para-el-aula/
- Posada Prieto, F. Ideas prácticas del conectivismo. https://canaltic.com/blog/?p=800
- Ruiz Rey, F.; Web 2.0. un nuevo entorno de aprendizaje en la red en: http://dim.pangea.org/revistaDIM13/Articulos/pacoruiz.pdf. Consulta nov. 2016.
- Siemens, G. (2016) Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Traducción: Diego E. Leal Fonseca1 (diego@diegoleal.org) Febrero 7, 2007 https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf*
- Siemens, G. (2012) Conectivismo. https://youtu.be/s77NwWkVth8