Escuela de Estudios Profesionales

Programa Ahora

Universidad del Turabo en Yabucoa

Taller 2

Diseño de la Comunidad de Aprendizaje

Odalys Gómez Millán

08 de marzo de 2015

ETEL 603

Profesora: Sylvia Esquilin Rivera

Conceptos

1. Modelo Instruccional

El modelo Instruccional son unas guías o conjuntos de estrategias en las que están basadas en los enfoques del aprendizaje por instructores. Los modelos instruccionales efectivos se basan en las teorías del aprendizaje. Sus fases son: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

1. Desarrollo del Diseño Educativo

El desarrollo del diseño educativo es el proceso donde se realizan las actividades relacionadas con el proceso de enseñanza/aprendizaje. Cuando se inserta o se realiza usando la tecnología al no estar presente el profesor este tiene que dar el desarrollo del curso y el proceso de forma consciente o rutinaria, con el fin diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad. Diseñar los materiales educativos, temas y estrategias de enseñanzas, metodología y los procesos de avaluó y evaluación para el curso.

1. Portales o Plataformas de Código Abierto

Una plataforma de código abierto, significa que es de libre acceso, con lo que el usuario es autónomo para manipular ese software puede ser usado, estudiado, cambiado y redistribuido libremente.

Algunas de sus características son: libre redistribución, posibilidad de hacer modificaciones, no discriminación de personas o grupos ni la restricción a ninguna actividad o línea de negocio y la licencia debe ser tecnológicamente neutra.

Plataformas Open Source:

* CLAROLINE
* DOKEOS
* MOODLE
* ATUTOR
* .LRN
1. Estrategias y métodos de enseñanza con herramientas web 2.0

La Web 2.0 es utilizada actualmente para el desarrollo de métodos donde se construyen estrategias de aprendizaje colaborativas, cooperativas con las herramientas que ofrece la Web 2.0 incorporando más la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas apoyan el aprendizaje significativo, sobre todo en la educación en línea. Con estas estrategias se busca que el usuario pase a ser un personaje activo, donde gestiona, crea información y la comparte.

Para diseñar estrategias y actividades con perspectiva colaborativa, es necesario seguir métodos altamente colaborativos usando herramientas Web 2.0 con las siguientes fases:

* Revisión de materiales o recursos similares.
* Diagnóstico de los participantes y estructura del grupo.
* Diseño Bases Instruccionales (Establecimiento de Objetivos de Aprendizaje, Contenidos, Estrategias de aprendizaje y de evaluación).
* Evaluación del entorno (Hipertextualidad, Dinamicidad, Creatividad, Originalidad).
* Selección del uso de la herramienta (Contenido, Portafolio, Proyecto Educativo, Espacio comunicacional, Mixto, otro).
* Factibilidad y Accesibilidad (Facilidad de uso).
* Elaboración de guiones de uso para docente y participantes.
* Selección de nivel de interacción y colaboración (bajo, medio y alto).
* Selección nivel de tutoría.
* Estructuración de la herramienta.
* Evaluación y prueba piloto.
1. Estrategias de evaluación y avalúo con herramientas web 2.0

La importancia de los avalúos y evaluación es ver como se efectúa el proceso enseñanza aprendizaje. Con esta información se trabaja para modificar el proceso de aprendizaje de ser necesario y poder ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje la cual les ayude a tener el mayor grado de conocimiento posible. Esto ha evolucionado con los assessment y las evaluaciones realizadas con las herramientas de la Web 2.0. Por medio de estas el profesor obtiene de inmediato los cambios que tiene que efectuar al aprendizaje capturando el conocimiento del estudiante. Esto provee una respuesta inmediata por la aplicación.

El estudiante aplica la técnica y la respuesta es diferida por profesor. Algunas de las estrategias electrónicas utilizadas son:

* Técnicas de pregunta abierta (diario reflexivo)
* Técnicas opcionales (lista cotejo, rubrica…) E-mail + Aplicaciones comerciales
* Web + Aplicaciones comerciales
* Text Box
* e-Mail
* Blog
* Foro
* Wiki
* Formulario
* Técnicas de construcción de conocimiento (Portafolio, mapa de conceptos…)
1. Tutoriales

Un tutorial es una lección educacional que conduce al usuario a través de las características y funciones más importantes de cosas como aplicaciones de software, dispositivos de hardware, procesos, diseño de sistemas y lenguajes de programación. Debe estar organizado en secuencias con significado completo.

Referencias:

Luzardo, H. (2014). Modelos de Diseño Instruccional. Recuperado de http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/modelos\_di.pdf

Chacón, J. (2012). Modelo para el Diseño de Actividades Colaborativas Mediante la Utilización de Herramientas Web 2.0. Recuperado de http://www.learningreview.com/noticias-tecnologias/3438-modelo-para-el-diseno-de-actividades-colabModelos

Quintana, J. (2010). Avaluó Electrónico. Recuperado de http://es.slideshare.net/jquintana/avaluo-electronico.

Minetti, M. (2013).Todo sobre Plataformas Open Source. Recuperado de http://www.learningreview.com/servplataformas-de-e-learning/2434-todo-sobre-plataformas-open-source-

Belloch, C. (s.f.). Entornos virtuales. Recuperado de http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf

Consuelo Belloch. (s.f.) Entornos Virtuales de Aprendizaje. Recuperado de http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf

Díaz, S. (2012). Qué es un programa tutorial. Recuperado de http://www.slideshare.net/susdigra/qu-es-un-programa-tutorial

Quintana, J. (2010). Avaluó Electrónico. Recuperado dehttp://es.slideshare.net/jquintana/avaluo-electronico.