

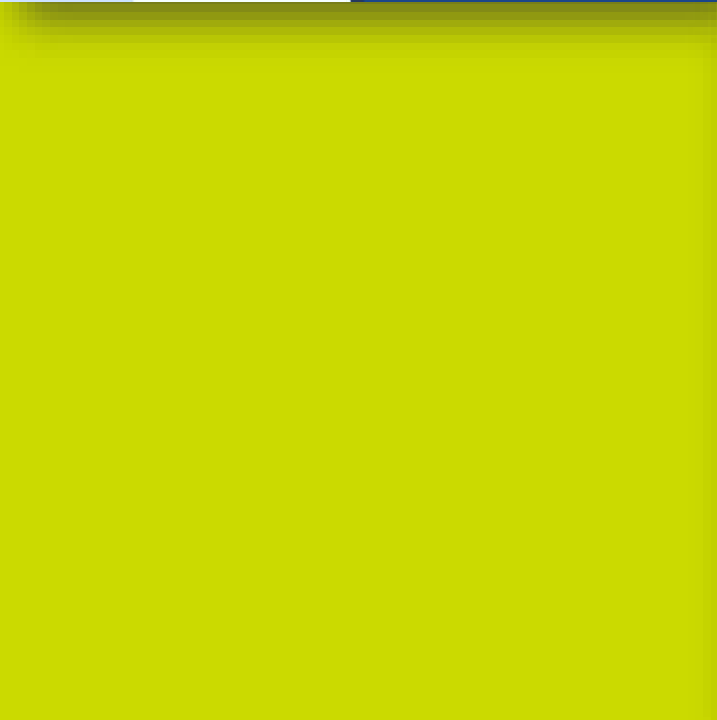
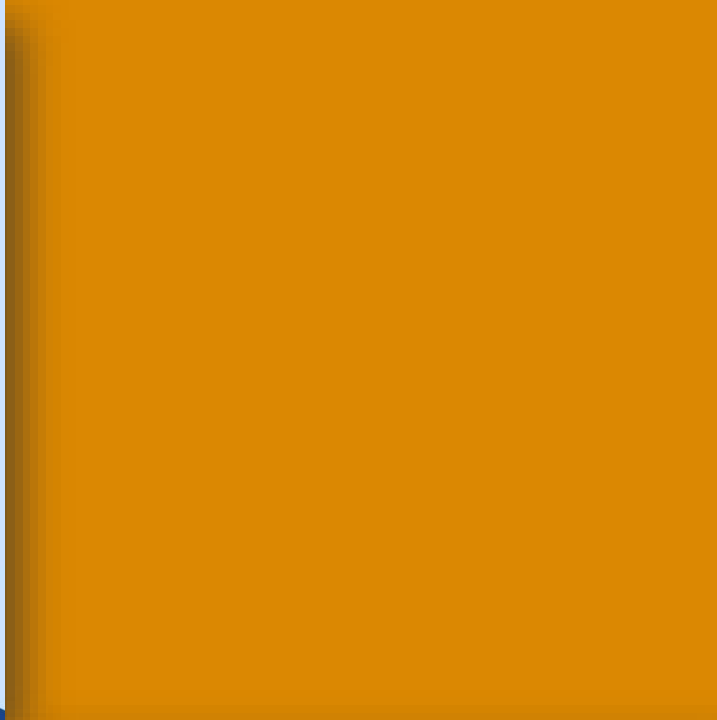


DIPLOMADO DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN SUPERIOR



Presentado a: MSc. Hermes Omar Martínez Castellanos

Presentado por: Equipo - 4



EQUIPO - 4

Lic. Alba Marvely Murillo Bustamante	0715197900013
Lic. Ana Dariela Gonzáles Mejía	0209200100743
Dr. Cesar Arowne Carrasco Sarabia	0801196705244
Lic. Cristhian Leonardo Cruz Ramos	0104199901150
Arq. Jorge Gustavo Serrano Quiñónez	0801198719547
Ing. Manuel Eduardo Jereda Serrano	0801199603110
Lic. Manuel Leonel Del Cid Diaz	1407199900032
Lic. Marcos Obrayan Buckley Guevara	05011985062489
Lic. Marta Irene Solorzano Bautista	0412199900012
Lic. Martha Isabel Arriaga Flores	1001199200081



“LA COMUNICACIÓN Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN”



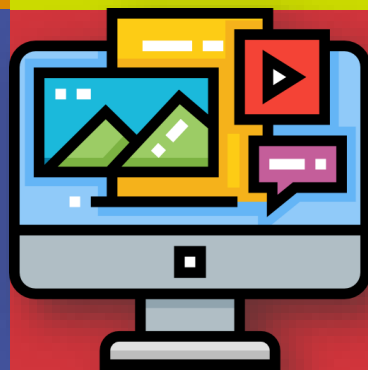
Módulo III

La Comunicación y la Generación de Aprendizajes Significativos en Instituciones Educativas



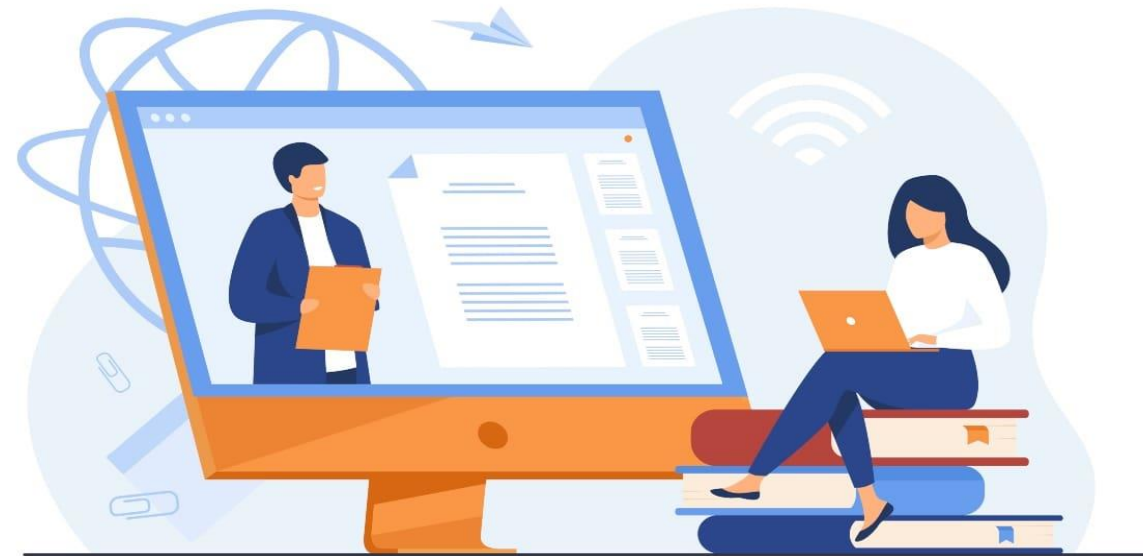
CAPÍTULO 13

“DISEÑO Y DESARROLLO DE MATERIALES MULTIMEDIA”



FACTORES CLAVE PARA EL ÉXITO DE LA FORMACIÓN CON TIC

1. La infraestructura tecnológica
2. Las competencias TIC del profesorado
3. Las competencias TIC de los estudiantes
4. La calidad de los contenidos
5. La interactividad



PERFIL DEL ESTUDIANTE QUE OPTA POR LA ENSEÑANZA EN ENTORNOS TECNOLÓGICOS



1. Autonomía y autorregulación
2. Competencias digitales
3. Motivación e iniciativa personal
4. Flexibilidad y adaptabilidad
5. Comunicación y colaboración virtual



DISEÑO Y DESARROLLO DE MATERIALES MULTIMEDIA

Los materiales didácticos para entornos tecnológicos, especialmente en modalidades semipresenciales o no presenciales.

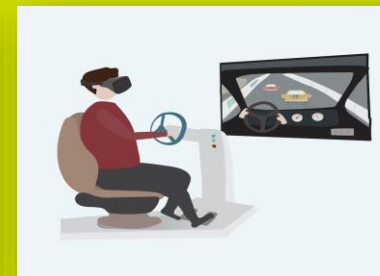
IMPORTANCIA DEL DISEÑO INTERACTIVO Y CENTRADO EN EL ESTUDIANTE:

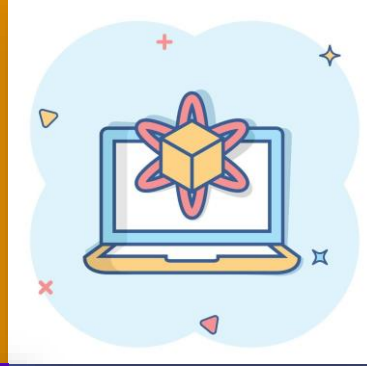
El diseño de sistemas multimedia debe trascender los modelos tradicionales:

1. Estructura y secuencia del contenido
2. El grado de control que el usuario tendrá sobre el aprendizaje
3. La personalización del material acorde a las necesidades individuales

MEDIOS Y FORMATOS

Los recursos educativos han progresado para incorporar una diversidad de medios y formatos multimedia que potencian la experiencia de aprendizaje. Estos recursos posibilitan tratar diferentes estilos de pensamiento, potenciar la motivación del alumno y simplificar la asimilación de contenidos complejos, algunos de estos son:





¿Qué aportan los medios al proceso formativo?
¿Se pueden utilizar los medios sin limitaciones?

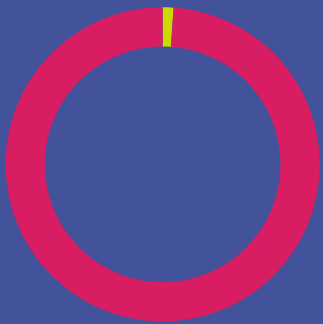


EL DISEÑO DE SISTEMAS HIPERMEDIA PARA LA FORMACIÓN

La hipermedia es un concepto informático que fusiona el hipertexto con multimedia.

Su característica principal es su capacidad para integrar diversos tipos de contenido en un mismo entorno

PRINCIPIOS GENERALES A TENER EN CUENTA EN SU DISEÑO:



Cuanto menos más

Nunca supeditar lo
técnico a lo didáctico



Evitar el aburrimiento

Legibilidad



Interactividad

Flexibilidad



Estructura
hipertextual

DESARROLLO DE MATERIALES DIDÁCTICOS HIPERMEDIA

Implica el diseño y producción de recursos educativos digitales interactivos que integran múltiples medios para favorecer el aprendizaje activo y personalizado.



ETAPAS DEL DESARROLLO DE MATERIALES HIPERMEDIA



Producción del material

Implementación



Diagnóstico y análisis del
contexto

Diseño instruccional

LIC, CRISTHIAN CRUZ



Presentación de conferencia

Evaluación y
retroalimentación

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS COMO RECURSOS DIDÁCTICOS:

RETENCIÓN
DE LO QUE LEEN



RETENCIÓN
DE LO QUE VEN



RETENCIÓN
DE LO QUE SE DICE Y SE REALIZA

10%

10%

10%

10%

20%

20%

20%

20%

20%

30%

30%

30%

30%

50%

50%

50%

50%

50%

70%

70%

70%

70%

90%

90%

RETENCIÓN
DE LO QUE ESCUCHAN



RETENCIÓN
DE LO QUE VEN Y ESCUCHAN

RETENCIÓN
DE LO QUE SE DICE Y SE DISCUTE

FUNCIONES VENTAJAS Y DESAFÍOS



Apoyar

Realidad

Afianzar

Interactividad y
participación

Personalización del
aprendizaje

Acceso a recursos
educativos

Desarrollo de
habilidades digitales

Inclusión y accesibilidad

Brecha digital

Distracciones y pérdidas
de concentración

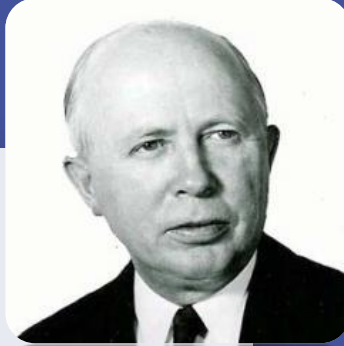
Sobrecarga de
información

Formación docente

Reflexión pedagógica



EDGAR DALE



Pirámide de aprendizaje de Edgar Dale



Más información en: blogposgrado.ucontinental.edu.pe

CATEGORÍA PASIVA

- Escuchar, leer y ver

CATEGORÍA ACTIVA

- Decir, discutir, hacer y enseñar a otros





CAPÍTULO 14

“EL PAPEL DEL PROFESOR Y DEL ALUMNO EN LOS NUEVOS ENTORNOS TECNOLÓGICOS DE FORMACIÓN”



EL PAPEL DEL PROFESOR Y DEL ALUMNO EN LOS NUEVOS ENTORNOS TECNOLÓGICOS DE FORMACIÓN

Los nuevos entornos tecnológicos de formación educativa son los espacios, herramientas, recursos y metodologías de aprendizaje que integran las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para potenciar, transformar o crear experiencias educativas.



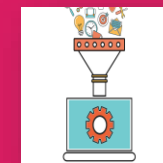
CARACTERÍSTICAS CLAVE DE LOS NUEVOS ENTORNOS TECNOLÓGICOS DE LA FORMACIÓN:



1. Flexibilidad y Accesibilidad
2. Interactividad y Personalización



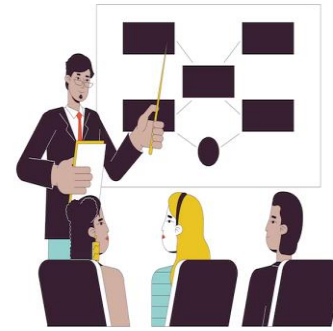
3. Colaboración y Comunicación
4. Enfoque de competencias y Habilidades del siglo XXI



5. Recursos abiertos y Big data educativo

ROLES DEL PROFESOR EN LOS NUEVOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

La educación ha experimentado una transformación significativa en los últimos años, impulsada principalmente por el desarrollo de las tecnologías digitales, la globalización, y más recientemente, por la pandemia del COVID-19. Estos factores han generado nuevos escenarios de aprendizaje que exigen una profunda revisión del rol tradicional del docente



ROLES DEL PROFESOR:

- Consultores de información
- Colaboradores en grupo
- Trabajadores solitarios
- Facilitadores de aprendizaje
- Desarrolladores de cursos y materiales
- Supervisores académicos



FUNCIONES DEL TUTOR VIRTUAL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR



ACOMPañAR



GUIAR



GUIAR Y
DINAMIZAR EL
PROCESO DE
APRENDIZAJE



Modelo Gilly Salmon

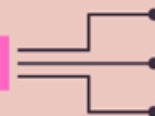
Las 5 etapas de la e-Moderación

Para que el aprendizaje en línea sea exitoso y feliz, los participantes deben recibir apoyo a través de un proceso de desarrollo estructurado. El modelo de cinco etapas proporciona un marco o andamio para un programa estructurado y a ritmo de e-Actividades.

El modelo de cinco etapas ofrece apoyo y desarrollo esencial a los participantes en cada etapa a medida que acumulan experiencia en el aprendizaje en línea.

Fuente de consulta:
<https://www.gillysalmon.com/>

Acceso y motivación



Preparar el acceso al sistema. Bienvenida y animación.

Socialización en línea



Familiarizar y proporcionar un "puente". Envío y recepción de mensajes

Dar y recibir información



Facilitar tareas y soportando el uso del material de aprendizaje

Construcción del conocimiento



Proceso facilitador

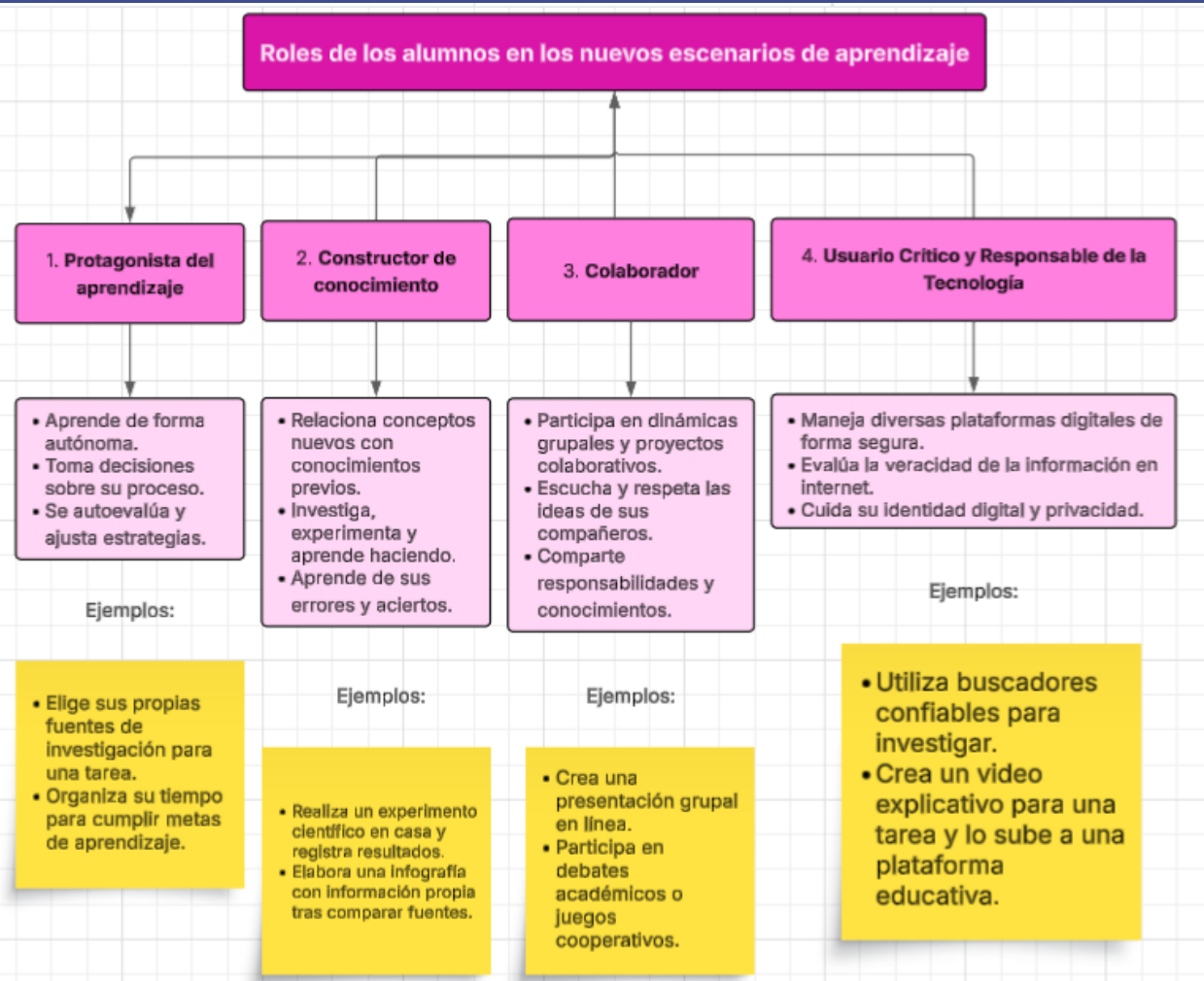
Desarrollo



Respuestas de apoyo

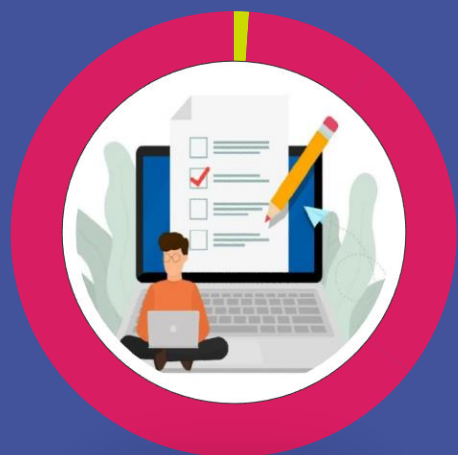
Presentación de conferencia

ROLES DE LOS ALUMNOS EN LOS NUEVOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE



El contexto educativo ha experimentado transformaciones significativas en las últimas décadas debido a factores como: el avance tecnológico, la globalización, y los cambios sociales.

ROLES DE LOS ALUMNOS EN LOS NUEVOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE



En este entorno, el estudiante deja de ser un receptor pasivo de información para convertirse en protagonista activo de su propio proceso de aprendizaje.

DESTREZAS Y COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS DE LOS INVOLUCRADOS EN NUEVOS ENTORNOS EDUCATIVOS:

No cabe la menor duda de que si los nuevos entornos formativos serán más tecnológicos, los Profesores y alumnos deberán tener unas mínimas competencia para desenvolverse entre ellos.



COMPETENCIAS Y ASPECTOS



Saber dominar la sobrecarga de información

Evaluar la información y discriminar la calidad de la fuente de información

Organizar la información



Conocer cuando hay una necesidad de información

Identificar la necesidad de información

Trabajar con diversidad de fuentes y códigos de información

LIC, MARTHA FLORES



Presentación de conferencia

Usar la información eficientemente para dirigir el problema o la investigación

Saber comunicar la información encontrada a otros



Diplomado de Formación Pedagógica en Educación Superior



Presentado a: MSc. Hermes Omar Martínez Castellanos

Presentado por: Equipo - 4