

Conceptos Taller 2

**Elizabeth Castro Santiago
Janessa Castro Santiago**

**ETEG 501
PROFA. LAYLANNIE TORRES GONZÁLEZ
23 de mayo de 2014**

INTRODUCCIÓN

- **La tecnología es el resultado de la actividad del hombre en sociedad en procura de la satisfacción de sus necesidades y deseos.**
- **La tecnología se concibe como conocimiento aplicado en casi todas las actividades. Estos conocimientos han desempeñado un rol importante en los logros materiales y culturales, y en la evolución de la sociedad.**
- **Las herramientas tecnológicas están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las organizaciones.**

OBJETIVOS

- **Al finalizar el taller 2, el estudiante podrá:**
 - **Analizar la trascendencia de la tecnología instruccional a la educación a distancia.**
 - **Evaluar una herramienta multimedia para el ambiente laboral o académico.**
 - **Comprender las tendencias de la tecnología instruccional en el siglo 21.**
 - **Identificar las nuevas tecnologías al alcance de la educación a distancia.**

CONCEPTOS

- **Herramientas multimedia**
- **Herramientas de fuente abierta**
- **Tecnologías del Siglo XXI**
- **Assessment vs. Evaluación**
- **Plataformas Educativas**
- **Plataformas de Webminar**
- **Web 2.0**
- **Netiquette**

HERRAMIENTA MULTIMEDIA

- **Es todo aquello que envuelve variados sistemas o múltiples medios que permiten la integración y la combinación de animaciones, imágenes, vídeo, sonido, televisión, radio, información y todo aquello que permita presentar, enseñar o instruir el aprendizaje e información.**
- **Dentro de la multimedia podemos encontrar varios elementos que integran el término en general como lo son: la multimedia digital, multimedia interactiva y la hipermedia.**

HERRAMIENTA MULTIMEDIA

- **Para la Real Academia Española, el término multimedia significa la utilización continua y simultánea de diversos medios, como imágenes, sonidos y texto en la transmisión de una información.**

HERRAMIENTA DE FUENTE ABIERTA

- **Según el artículo presentado en la Conferencia Internacional de Software Libre, define el término como un software cuyo código fuente ha sido difundido públicamente, está desarrollado mediante el esfuerzo de una comunidad de desinteresados voluntarios.**
- **Se dispone de él de forma gratuita bajo una licencia definida por la Iniciativa de la Fuente Abierta.**

HERRAMIENTA DE FUENTE ABIERTA

- **Sahoka (2003), habla de las fuentes abiertas como un trabajo colectivo de muchos programadores que utilizan las facilidades de comunicación que ofrece el Internet para trabajar de forma masiva y paralela para la elaboración de los mismos.**
- **Permiten elaborar los software con los siguientes requisitos: calidad, velocidad y la independencia de la revisión.**

TECNOLOGÍAS DEL SIGLO XXI

- **Son todas aquellas herramientas que han permitido evolucionar desde el área académica, profesional, intelectual y personal en el ser humano. Entiéndase computadoras, aplicaciones, celulares, pizarras inteligentes, “pendrive”, tabletas y todo lo que ha llegado con la evolución de la tecnología.**
- **Las tecnologías han cambiado la vida cotidiana y han transformado la educación. (Castell.1997)**

ASSESSMENT VS. EVALUACIÓN

- **El Assessment es un proceso que lleva a cabo diferentes técnicas para determinar el nivel de efectividad en el aprendizaje. Los educadores llevan a cabo diferentes actividades para saber que aprende el estudiante y como lo aprende.**
- **Un proceso mediante el cual se recopila información a través de diversas actividades en la sala de clase con el propósito de dar un seguimiento al aprendizaje y así poder mantener niveles óptimos de calidad durante el proceso enseñanza aprendizaje. (Vera. 2002)**
- **Es el proceso de obtener información sobre qué aprende el estudiante, cómo lo aprende y cómo sabemos que lo aprende para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje. (Dalia, I. 2001)**

ASSESSMENT VS. EVALUACIÓN

- **La evaluación es un proceso que va dirigido por metas y objetivos, los cuales a base de eso se determina el nivel o grado de aprendizaje en el estudiante.**
- **Proceso sistemático mediante el cual juzgamos y valoramos los logros alcanzados por los estudiantes para determinar el nivel o grado de efectividad en la realización de los objetivos de enseñanza. (Vera. 2002)**
- **Proceso que integra unos datos cuantitativos y cualitativos en relación con unos criterios ya establecidos para emitir juicio y tomar decisiones instruccionales. (Rodríguez, D. 2001)**

PLATAFORMAS EDUCATIVAS

- **Es un Software que permite a un profesor que tenga algo que contar, crear, con algún clic de ratón, en menos de (diez) 10 minutos, un espacio en Internet donde sea capaz de colgar todos los materiales que quiera, enlazar tantos otros, incluir foros, wikis, recibir tareas de sus alumnos, desarrollar exámenes, promover debates, chats, obtener estadísticas de evaluación y uso, etc. Esfuerzo físico e intelectual necesario: algunos golpes de ratón. (De la Torre, A.2005)**

PLATAFORMAS EDUCATIVAS

- **Son un entorno de trabajo que permite la capacidad de interactuar con uno o varios usuarios a través de diversas herramientas con fines pedagógicos.**
- **Se considera un proceso que contribuye a la evolución de los procesos de enseñanza y aprendizaje, que sirve como sustituto o apoyo a los procesos de la educación tradicional.**
- **Son de suma importancia en los entornos virtuales de aprendizaje y enseñanza que forman un espacio de interacción entre el profesor y alumno.**

PLATAFORMAS EDUCATIVAS

- **Se pueden mencionar como plataformas educativas las siguientes:**
 - a. Blackboard**
 - b. Web Page**
 - c. Blogs Educativos**
 - d. Redes Educativas**
 - e. Redes Virtuales**
 - f. Moodle**

PLATAFORMAS DE WEBMINAR

- **Un webminar es una conferencia, taller o seminario que se transmite por la web y que permite a los profesores planificar una clase, crear un curso, cargar contenido (presentaciones, vídeos, imágenes, documentos, compartir escritorio...) y crear pruebas.**
- **Facilita la interacción de los asistentes por medio del chat, pero además, el profesor puede activar el micrófono o cámara web o escritura en la pizarra de quien haya solicitado intervenir, teniendo así un control total del aula.**

PLATAFORMAS DE WEBMINAR

- **Es una plataforma dirigida a la interacción virtual mediante vídeos. Fue diseñada con el propósito de crear un espacio de construcción de aprendizaje, diálogos y encuentros. Su propósito es presentar un multimedio dinámico y no meramente tradicional.**
- **El mismo involucra aspectos educativos y tecnológicos que propicien una autonomía y participación en quien utilice la plataforma.**

WEB 2.0

- **La Web 2.0 es la siguiente generación web en donde las aplicaciones son más interactivas.**
- **La Web 2.0 provee una plataforma para crear aplicaciones dinámicas, ricas e interactivas (Ramírez.2009)**
- **Es un término que ha sido definido como una nueva generación de aplicaciones permitiendo la participación, colaboración e interacción de usuarios en línea. (Ramírez,2009,citado de O'Reilly Media.2004)**

WEB 2.0

- **Web 2.0 es lo que comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web.**
- **La importancia de la Web 2.0 es que: a reducido considerablemente los costos de difusión de la información y también ha originado la democratización de los medios haciendo que cualquiera tenga las mismas posibilidades de publicar las mismas noticias que un periódico tradicional.**

NETIQUETTE

- **(Pronunciado: ne-ti-quet) se refiere a las reglas de cómo comportarse adecuadamente en el Internet. Estas reglas se pueden incorporar en diferentes sistemas sociales basadas en la web como lo son foros, sistemas de comentarios en blogs, redes de videojuegos, correos electrónicos, chats, Newsgroups, entre otros.**
- **Netiquette proviene de la unión de las palabras en inglés Net + Etiquette (modo de portarse).**

NETIQUETTE

- Aunque diversos sistemas incluyen reglas que pueden variar entre sí, algunos de estos “netiquettes” son bastante básicos.
- Un buen “netiquette” incluye el evitar usar palabras soeces, insulto, frustración o agitación a otros miembros o usuarios, entre otras reglas.

CONCLUSIÓN

- **Podemos concluir que la informática educativa es concebida como la sinergia entre la educación y la informática, donde cada una de estas ciencias aporta sus más excelsos beneficios en una relación.**
- **Los docentes de hoy son conscientes de que su papel no se reduce a la mera transmisión y reproducción de una serie de contenidos carentes de valor sin una contextualización adecuada.**
- **Al entorno de los aprendices, existe por tanto, la necesidad de formar a los estudiantes para que sean capaces de utilizar los recursos y herramientas que les posibiliten la creación y la intercomunicación personal, pues estas serán claves para la excelencia profesional de la sociedad.**

PUNTOS A RECORDAR

- **Importancia de la tecnología en la educación:**
 - **Es una forma dinámica de introducir la enseñanza.**
 - **Permite la comunicación con los alumnos, compañeros a cualquier distancia y tiempo.**
 - **Se pueden establecer procesos de relación entre usuario y la máquina con distintos objetivos (evaluación de los alumnos, diagnóstico del estudiante, toma de decisiones).**
 - **Permite la elaboración de los materiales de clases y tareas académicas.**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Conferencia Internacional de Software Libre.(2004). Recuperado el 17 de mayo de 2014, de**
http://elpais.com/diario/2004/02/16/andalucia/1076887351_850215.html
- **Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos. (2005). Tecnología para los Sistemas Multimedia. Recuperado el 17 de mayo de 2014, de**
<http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>
- ***Real Academia Española.*(2001). Diccionario de la lengua Española. Recuperado el 17 de mayo de 2014, de** <http://lema.rae.es/drae/?val=multimedia>
- **Sistemas de Multimedia: Introducción a los Sistemas de Multimedia Para la Formación. (s.f.). Capítulo 9 Sistemas de Multimedia. Recuperado el 17 de mayo de 2014, de**
<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1608/TOL82D.pdf?sequence=4>
- **Saroka,R.(2003). Software de Código Abierto. Recuperado el 17 de mayo de 2014,de**
http://www.econ.uba.ar/www/departamentos/sistemas/plan97/tecn_informac/rota/Zimerman/Saroka.pd

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Lacruz, M.(s.f.) Educación y Nuevas Tecnologías ante el Siglo XXI. Nuevas Tecnologías y Cambio Escolar. Recuperado el 17 de mayo de 2014, de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/xxi.pdf>**
- **Vera,L. (2008). "Assessment" Medición y Evaluación del Aprendizaje. Publicaciones Puertorriqueñas. Recuperado el 18 de mayo de 2014, de <http://educ390.blogspot.com/2008/01/la-medicin-el-assessment-y-la-evaluacin.html>**
- **Ramírez, R. (2009) Herramientas Web 2.0 para el Aprendizaje Colaborativo. Ciencia y Tecnología para el Desarrollo. Recuperado el 18 de mayo de 2014, de http://remo.det.uvigo.es/solite/attachments/038_Web%202.0.pdf**
- **Aguilar, M. (2013). Definición, características y herramientas de la web 2.0. Recuperado el 20 de mayo de 2014, de <http://www.slideshare.net/manuel022/definincincharactersticas-y-herramientas-de-la-web-20>**
- **Orengo, J.(s.f). AVALÚO, MEDICIÓN Y EVALUACIÓN. Recuperado el 14 de mayo de 2014, de <http://repassopcmasumet.files.wordpress.com/2008/12/evaluacion-medicion-y-assessment.pdf>**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Milillo, C., Schwartzman, G., Tarasow, F. & Trech, M. (2010).** El Entorno tecnológico del Webinar: o cómo construir para que los demás también construyan. Recuperado el 18 de mayo de 2014, de <http://www.pent.org.ar/publicaciones/entorno-tecnologico-del-webinar-como-construir-para-que-demas-tambien-co>
- **Bermúdez, C. (2011).** Netiquette: definición de hoy. Recuperado el 20 de mayo de 2014, de <http://www.digitalika.com/2011/06/netiquette-definicion-de-hoy/>
- **Arturo (2011).** Plataformas educativas: características y ejemplos. Recuperado el 20 de mayo de 2014, de <http://www.slideshare.net/arturo100852/u1-internet>
- **Eugenia. (2012).** Como programar un webinar y no morir en el intento. Recuperado el 20 de mayo de 2014, de <http://profesoraeugenia.blogspot.com/2012/02/como-hacer-un-webinar-y-no-morir-en-el.html>
- **Schorborgh. (2009).** HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS. Recuperado el 21 de mayo de 2014, de <http://www.slideshare.net/schorborgh/herramientas-tecnologicas-1543885>
- **Luzquintanarredo. (2009).** Herramientas tecnológicas Diapositivas. Recuperado el 21 de mayo de 2014, de <http://www.slideshare.net/luzquintanarredo/herramientas-tecnologicas-diapositivas>