



Universidad
Tecmilenio®





ATENCIÓN PLENA



Te invito a realizar la siguiente actividad de bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Tecnologías aplicadas
a la educación



INTRODUCCIÓN



Algunas de las tecnologías que pueden ser aplicadas en la educación, como la realidad virtual y la realidad aumentada, las veíamos hace pocos años como un modelo futurista, sin embargo, hoy en día son parte de las herramientas utilizadas en la educación y que tienen un gran impacto al presentar la información de una manera vivencial y real que provoca un aprendizaje inclusivo.







Aplicación de las tecnologías en la educación

Creación de
escenarios

Impulsión de
aprendizaje
autónomo

Fomento de
uso de
imaginación

Agilización de
procesos de
enseñanza-
aprendizaje

Difusión
espontánea de
información



Características de las tecnologías



ACTIVIDAD



Responde y comparte lo siguiente:



- Describe algunas de las tecnologías aplicadas en la educación que has utilizado en alguna de las asignaturas en línea que hayas cursado.
- ¿Cuál crees que es el impacto de estas tecnologías en el aprendizaje?
- ¿La tecnología asegura un aprendizaje continuo?



Es importante que las instituciones educativas investiguen y analicen la manera efectiva de incluir tecnologías en sus contenidos educativos, en los que su uso genere un apoyo real para potencializar el aprendizaje de los estudiantes, tomando en cuenta el fin y características que dichas tecnologías deben tener.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Desafíos en el uso de la tecnología educativa



INTRODUCCIÓN



EdTech es la abreviación de *Educational Technology*, la traducción a nuestro idioma es Tecnologías para la Educación. En este tema se profundizará sobre las aplicaciones y funciones de estas tecnologías.



Análisis y aplicación

Tecnología educativa

Aprendizaje inmersivo



Cómputo en la nube



**Aprendizaje basado en teoría
de juegos**



Comunidades de aprendizaje



Inteligencia artificial



Impresión en 3D



Beneficios





Desventajas

Distracción

Adicción

Aislamiento

Mal uso de las
redes sociales

ACTIVIDAD



Analiza y comparte lo siguiente:



- ¿Cuáles crees que son las tecnologías educativas que pueden generar mejor trabajo colaborativo entre estudiantes?
- ¿Cuáles son las tecnologías educativas que consideras que tendrán mayor auge en el futuro?



Las tecnologías aplicadas a la educación incorporan procesos y evaluaciones que innovan en el aprendizaje de los estudiantes. Es importante mencionar que con estas no solo se pretende mejorar la enseñanza, sino también la adquisición de competencias y habilidades que los estudiantes requerirán en el futuro.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Planeación, desarrollo e implementación de los ambientes de aprendizaje en línea



INTRODUCCIÓN



Pero si solo la tecnología impera en la educación a distancia, ¿por qué conformar este equipo de trabajo? La respuesta es simple, no podemos pensar que desarrollando la parte técnica ya podemos crear una educación integral.



KPI

EXPLICACIÓN



Recursos humanos contra recursos pedagógicos en la educación a distancia

PACIE



**Presencia/Alcance/Capacitación/
Interacción/E-learning**



Surge como una necesidad de llevar un proceso o metodología para migrar de los aspectos reales a los virtuales.





Proceso de la teoría instruccional y la comunicación para el aprendizaje

Docente facilitador.

El estudiante inicia la investigación de una manera más sencilla.



El docente facilitador complementa con información el resultado de indagación.



Cuando el estudiante domina un tema o práctica, el docente facilitador expone.



Aparece la introducción donde se pueden intercambiar experiencias.



El estudiante se encuentra preparado y puede construir datos más complejos.



Teoría general de sistemas para el aprendizaje



ACTIVIDAD



Analiza y comparte lo siguiente:



- En el desarrollo instruccional, ¿considerarías incluir a pedagogos y maestros expertos en diversas áreas del conocimiento?, ¿o solo considerarías a alguien que “domina” la tecnología y la creación de páginas web dinámicas?, ¿por qué?





Cuando se está hablando de educación a distancia no se puede pensar que surge o se trabaja sin capital humano de diversas áreas del conocimiento, pues se caería en un error conceptual muy grave para el éxito de cualquier proyecto.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Aplicaciones y
herramientas tecnológicas





INTRODUCCIÓN



En la educación a distancia se incluyen sesiones de videoconferencia en vivo (sincrónicas) con docentes facilitadores y expositores nacionales e internacionales, donde los estudiantes pueden aumentar su conocimiento y aclarar dudas, fomentando la colaboración. Por si fuera poco, las videoconferencias pueden ser grabadas para acceder a ellas en cualquier momento, de manera asincrónica.





Tecnologías educativas

01 Acceso y manejo inmediato de información

02 Innovación en prácticas

03 Trabajo de manera colaborativa

04 Vinculación a nuevas perspectivas

05 Posibilidad de incrementar capacidad y comprensión

06 Inteligencia en información

07 Acompañamiento personalizado

08 Autogestión de conocimiento



Características



EXPLICACIÓN



Herramientas tecnológicas en la escuela

-  Móviles
-  Multimedia
-  Videoconferencias
-  Colaboración
-  Plataformas educativas



EXPLICACIÓN



Herramientas tecnológicas en la escuela



La nube



Bibliotecas virtuales



Redes sociales

EXPLICACIÓN



Consideraciones tecnológicas para incorporar en la educación a distancia

- ✓ Intervención
- ✓ Alineación
- ✓ Acceso
- ✓ Adaptación
- ✓ Aprobación
- ✓ Adopción



ACTIVIDAD



Ventajas y beneficios:

Realiza una lista de apps y páginas web con las que te puedes apoyar en dinámicas para clases a distancia.



- Menciona en qué nivel educativo las implementas.
- ¿Qué facilidad te da la herramienta para utilizarla?
- ¿Se puede implementar de forma asíncrona?
- ¿Consideras que es fácil de utilizar para ti como docente?





Actualmente los egresados de todos los niveles educativos requieren dominar habilidades y competencias tecnológicas, las cuales se pueden obtener dentro de los planes educativos y, de manera adicional, gozar de todas las ventajas que brindan a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

