

Medios, Recursos Didácticos y Tecnología Educativa

TUTOR: RAMÓN RODRIGO RUIZ

2º GRADO PEDAGOGÍA

TUTORÍA 3

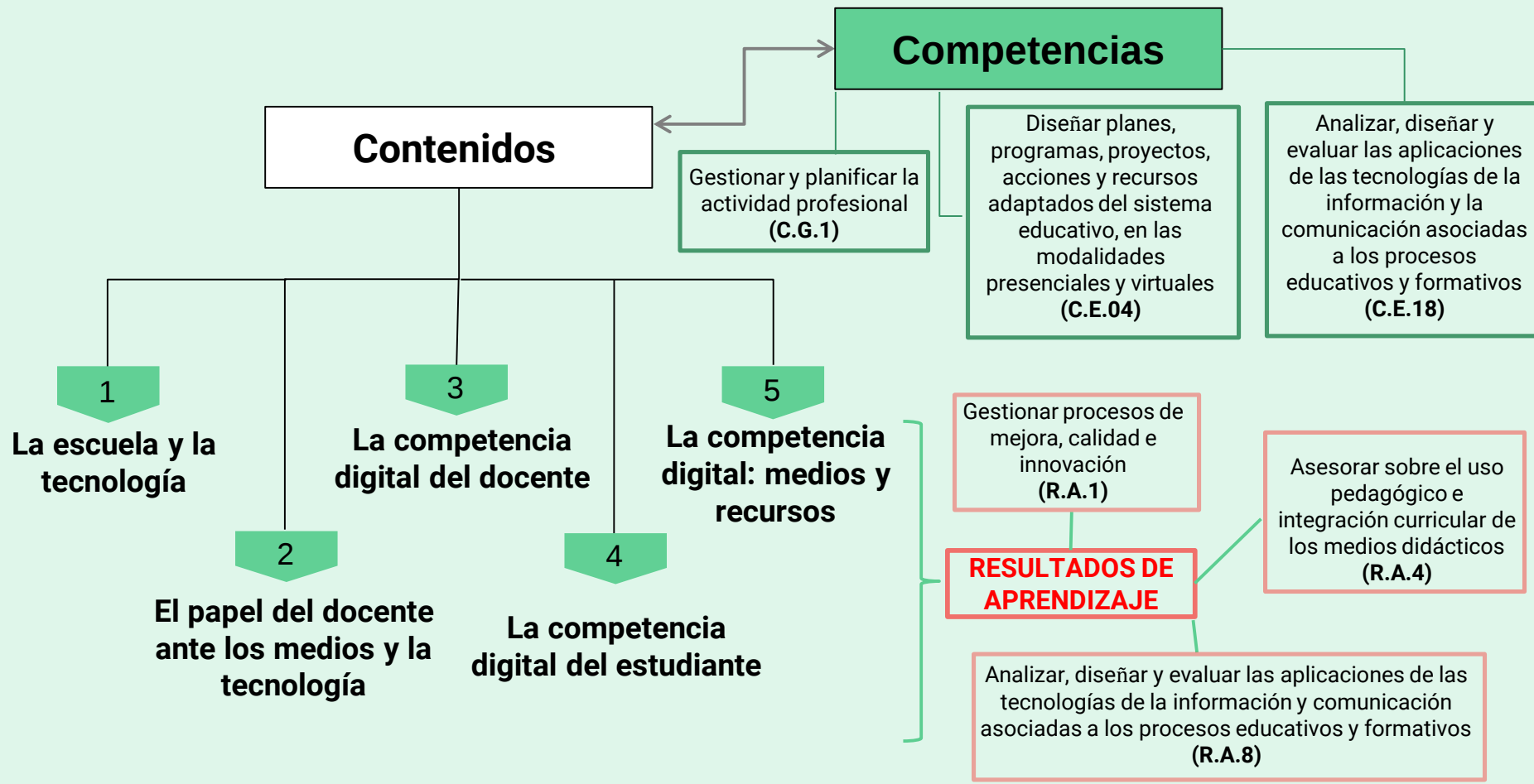


LA ESCUELA, EL CUERRÍCULO Y LA TECNOLIGÍA: COMPETENCIAS DOCENTES Y DISCENTES

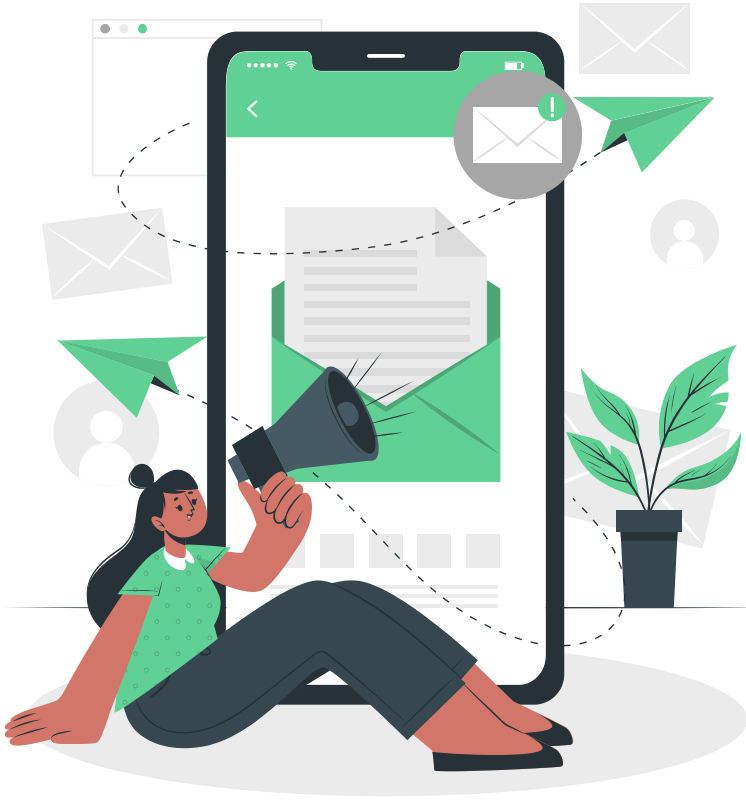
I. Mapa conceptual

1. La Escuela y la Tecnología
2. El papel del docente ante los medios y la tecnología
 - 2.1 El docente: ¿consumidor, creador o difusor de contenidos multimedia?
 - 2.2 Las competencias mediales del docente y su vinculación curricular
3. Regulación y objetivación de las competencias tecnológicas del docente
 - 3.1 DigCompEdu
 - 3.2 INTEF. Marco Común de Competencia Digital Docente
4. La competencia digital del estudiante.
 - 4.1 DigCom 2.1 y su ejemplificación en el ámbito educativo
5. Implicaciones didácticas del enfoque competencial de las tecnologías
6. La competencia digital: entornos, medios y recursos
7. Actividades

CONTENIDOS, COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE



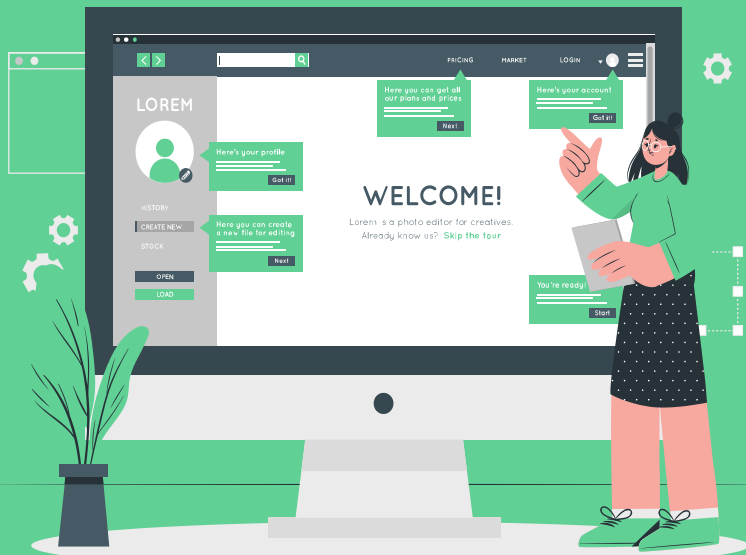
LA ESCUELA Y LA TECNOLOGÍA



- Educador como mediador y facilitador del proceso **E-A**.
- Establecer las medidas oportunas que garanticen que el entorno cuente con **los recursos y materiales** necesarios.
- Los alumnos han de **aprender** a conocer, a hacer, a convivir, a colaborar y a ser (UNESCO, Delors 1996).
- Destaca las oportunidades que proporciona para la **cooperación y colaboración**.
- Promueve el **aprendizaje y participación**.
- Existen **reglas y normas** estrictas, falta aplicarlas y cumplirlas.
- Es necesario conocer el currículo y saber aplicarlo.
- Compartir recursos.



El papel del docente ante los medios y la tecnología



Crear “Escuela Digital” implica explorar nuevos enfoques metodológicos con nuevas herramientas digitales que se utilizan con fines didácticos:

Realidad aumentada

Trabajo compartido y colaborativo en red

Creación de vídeos

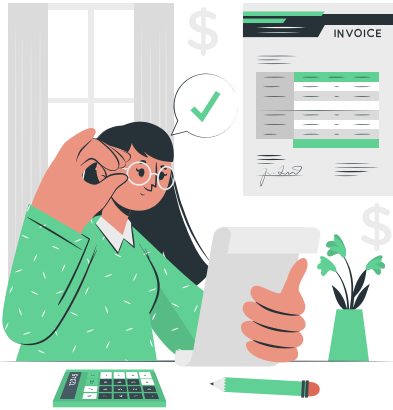
Presentaciones

Uso educativo de blogs

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Suficientes **recursos tecnológicos** (para los docentes, familias, estudiantes y equipos directivos).
- **Desarrollo efectivo del currículo** (contenidos, valores y competencias).
- **Herramientas digitales para la evaluación de docentes**, alumnado y el proceso educativo (la tecnología es fundamental para formar nuevos contextos y formas de evaluar).
- **Investigación, formación y desarrollo profesional** con base en proyectos y herramientas tecnológicas y entornos visuales en red.
- **Recursos tecnológicos** para la difusión de las buenas prácticas.
- **Estrategias tecnológicas** para la mejora de la **diversidad e inclusión**.
- Fomento del **Trabajo en Equipo y colaborativo** mediante redes digitales y proyectos virtuales.
- **Herramientas y recursos digitales** que favorezcan la mejora de la organización escolar y la gestión académica de los centros educativos.
- **Aprovechar las facetas y nuevos roles** de productores, editores y publicadores de contenido digital web.

EL DOCENTE: ¿Consumidor, creador o difusor de contenidos multimedia?



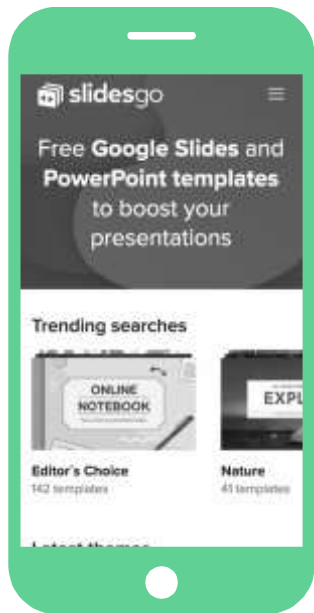
- Docentes actualizados, en continua formación.
- Capacitados para diseñar contenido, mediante diferentes herramientas y recursos digitales, que sea atractivo, colaborativo, cooperativo, etc.
- Escenarios más participativos, interactivos, lúdicos, camino a un mundo más abierto y plural.

Tareas como creador de contenido multimedia

- Orientar el trabajo hacia realidades académicas, personales y profesionales que impliquen procesos de diagnóstico, investigación y evaluación.
- Plantear objetivos asumibles y claros.
- Grupos de trabajo contruidos con criterio claro y productivo.
- Procedimientos de evaluación variados.
- Oportunidad de interacción grupal.
- Seguimiento constante de la actividad TIC (grupal e individual) o plataforma.
- Constituir una metodología de forma concisa favoreciendo los diferentes estilos de aprendizaje y adecuada atención a la diversidad.



Competencias mediales del docente y su vinculación curricular



El papel que adopta el docente ante la tecnología en la enseñanza precisa de una propuesta integral que abarque al menos los siguientes ámbitos:

1

Metodología
didáctica

2

Funciones del
profesorado

3

Actitud, formación e
investigación y
evaluación y
atención a la
diversidad y a la
equidad

Competencias mediales del docente y su vinculación curricular

El docente no debe ser un activo productor de contenido multimedia, basta con qué sepa **Buscar, Adaptar, Crear y Compartir** contenido digital. Utilizar de forma crítica y constructiva las herramientas tecnológicas en el desarrollo de contenidos y en el fomento de competencias teniendo en cuenta lo siguiente:

1

Construir conocimiento

No una simple transmisión; incentivando la motivación ante un aprendizaje **significativo**

2

Prácticas reflexivas

Conexión entre memorización de los hechos e investigación

3

Construcción colaborativa del conocimiento

A través de la negociación social de los participantes en el proceso de instrucción

4

Tecnología y diversidad

Presentaciones, prácticas, comunicación, expresión y elaboración de entornos para el aprendizaje, etc.

Regulación y objetivación de las competencias tecnológicas del docente

1

DigCompEdu

Proyecto que intenta objetivar el nivel de competencias de los docentes. Pudiendo orientar la formación y promover una integración efectiva y educativa de las competencias digitales

2

INTEF. Marco Común de Competencia Digital Docente

Documento que sienta las bases para determinar qué **destrezas y habilidades** con respecto al uso de la tecnología serían deseables en el docente del siglo XXI y, también, para el desarrollo profesional continuo.



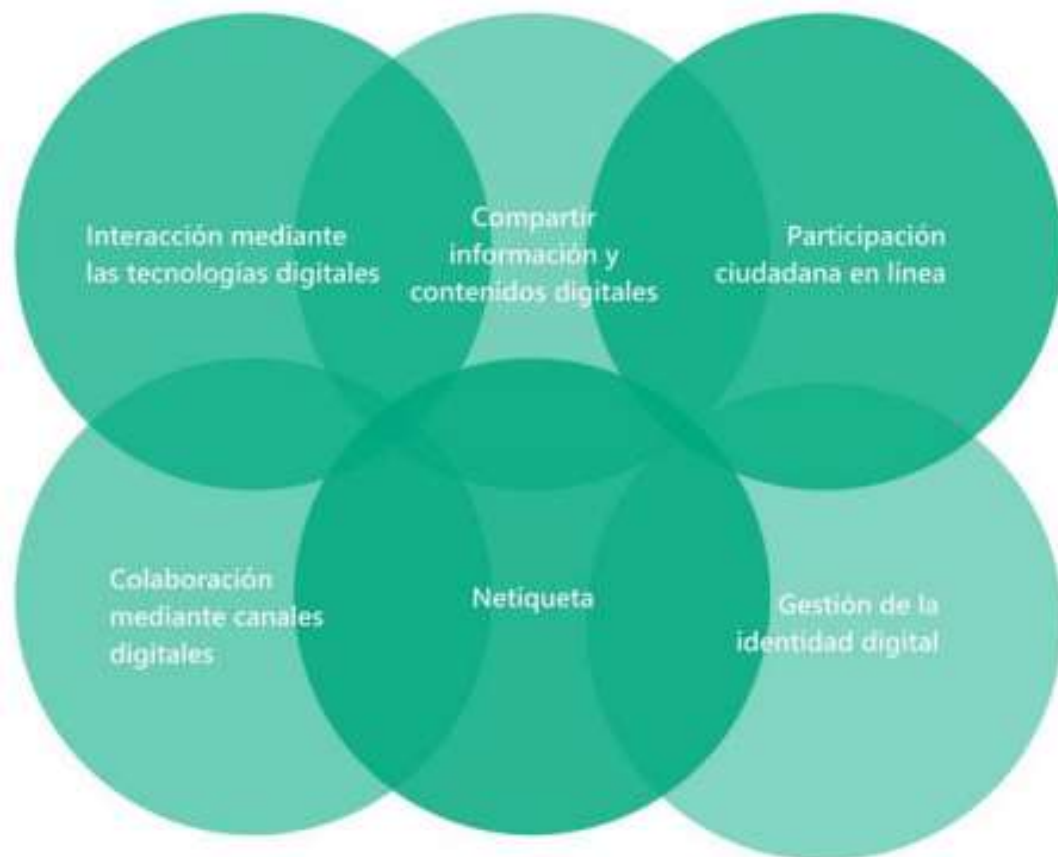
Marco Común de Competencia Digital Docente



Área de información y alfabetización informacional



Área de comunicación y colaboración



Área de creación de contenidos digitales



Área de seguridad



Área de resolución de problemas



La competencia digital del estudiante

Implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Principales descriptores:

1

Uso crítico y seguro

2

**Tratamiento y gestión
de información**

3

**Comunicación e
interacción**

Para el adecuado desarrollo de la competencia digital es necesario:

INFORMACIÓN

COMUNICACIÓN

**CREACIÓN DE
CONTENIDOS**

SERGIURIDAD

**RESOLUCIÓN DE
PROBLEMAS**

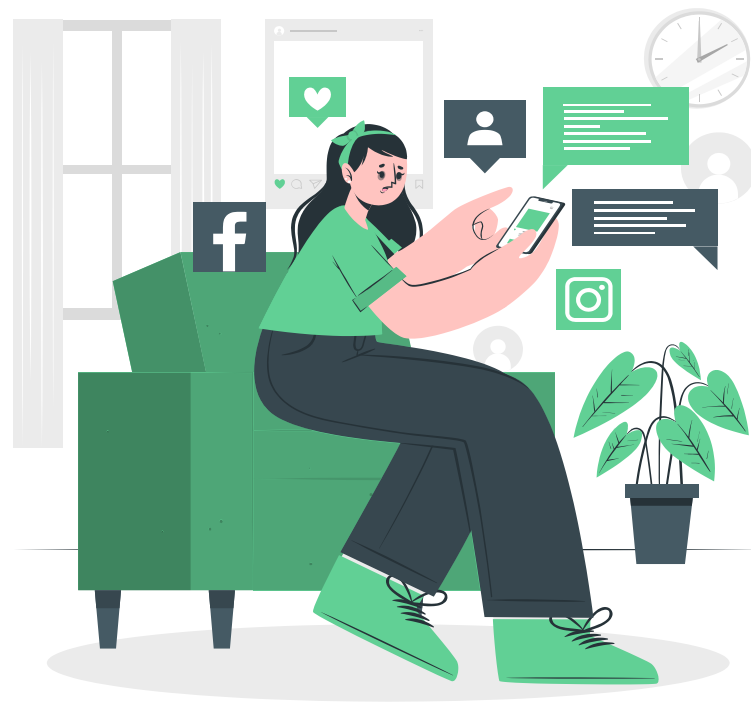
DigCom2.1

Pag 129, ver ejemplos y su estructura en ocho niveles.



Implicaciones didácticas del enfoque competencial de las tecnologías

- Hemos visto y vivido la importancia de las TIC.
- Debemos potenciar escenarios interactivos y la creación de entornos más flexibles para el aprendizaje.
- La flexibilidad temporal y espacial que posibilitan las tecnologías aumenta la interacción y recepción de información.
- Son necesarios los cambios de estrategias didácticas, de evaluación y atención a la desigualdad y equidad; también en los sistemas de comunicación y distribución de materiales de aprendizaje.



DECÁLOGO PARA EL USO DE LAS TIC EN EL AULA

Jun 24, 2014 / Manuel Area

<https://ined21.com/p6808/>



La competencia digital: entornos, medios y recursos

- Ofrecer un sistema que facilite la orientación y el seguimiento del aprendizaje del alumnado.
- Contemplar tareas motivadoras que desarrollen contenidos y competencias, así como una efectiva promoción de la educación en valores.
- Promover la investigación y la autonomía de aprendizaje mediante herramientas de uso intuitivo que estimulen la faceta colaborativa y creativa en el aprendizaje.

Propósitos educativos para la propuesta didáctica con base en recursos y herramientas tecnológicas

Objetivo: evitar actividades memorísticas

La competencia digital: entornos, medios y recursos

- Estimular la comunicación entre el docente y el estudiante.
- Promover metodologías activas que favorezcan la cooperación y la interacción entre los agentes de la acción educativa.
- Mejorar y agilizar la retroalimentación del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Optimizar los tiempos para el aprendizaje.
- Favorecer procesos de aprendizaje variados.
- Aumentar La motivación hacia el objeto de aprendizaje.

Aspectos susceptibles de mejoras,
Sangrá y González (2004)

La competencia digital: entornos, medios y recursos

- Aulas digitales. Recursos educativos digitales a estudiantes y centros.
- Garantizar la conectividad a Internet y la interconectividad en el aula para todos los equipos.
- Formación del profesorado en aspectos tecnológicos, metodológicos y sociales de la integración de estos recursos en su práctica docente cotidiana y en colaboración con las familias.
- Generar y facilitar el acceso a materiales digitales educativos ajustados a los diseños curriculares a docentes, alumnos y familias.

Para generar conocimiento tecnológico, los programas y acciones formativas deben respetar los siguientes ejes de intervención:

La competencia digital: entornos, medios y recursos

- Insertar el proyecto en red dentro de los documentos programáticos del centro (PECe, PGA y PD)
- Realizar el plan formativo en red con los diferentes elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias y criterios de evaluación.
- Realizar la justificación del desarrollo de la competencia digital desde los principios de autonomía personal y de aprender a aprender para que las capacidades y competencias promovidas sean fructíferas en el desarrollo de las diferentes áreas y materias del currículo.

Un aprendizaje con apoyo de recursos digitales deberá tener en consideración los siguientes aspectos fundamentales (Vázquez-Cano, Sevillano, Méndez, 2011)

Momento de valorar si hemos aprendido algo

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=SHBYtXCgrU02VCCjHpstmWsc0KuasyFDrB90UJFsu-IUNFk5SjiYUU0yUUIPU0pMNVhZTjZQQjNOUC4u>

Accede a este link o bien, escanea el siguiente código QR y contesta la encuesta que te propongo para autoevaluar tu conocimiento.



BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

**MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y
TECNOLOGÍA EDUCATIVA. Esteban Vázquez
Cano (2021). UNED.**

DIGICOMP:

https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_folleto_10-11-20_es.pdf

MCCDD:

http://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf

INED 21:

<https://ined21.com/p6808/>



¡MUCHAS
GRACIAS!