

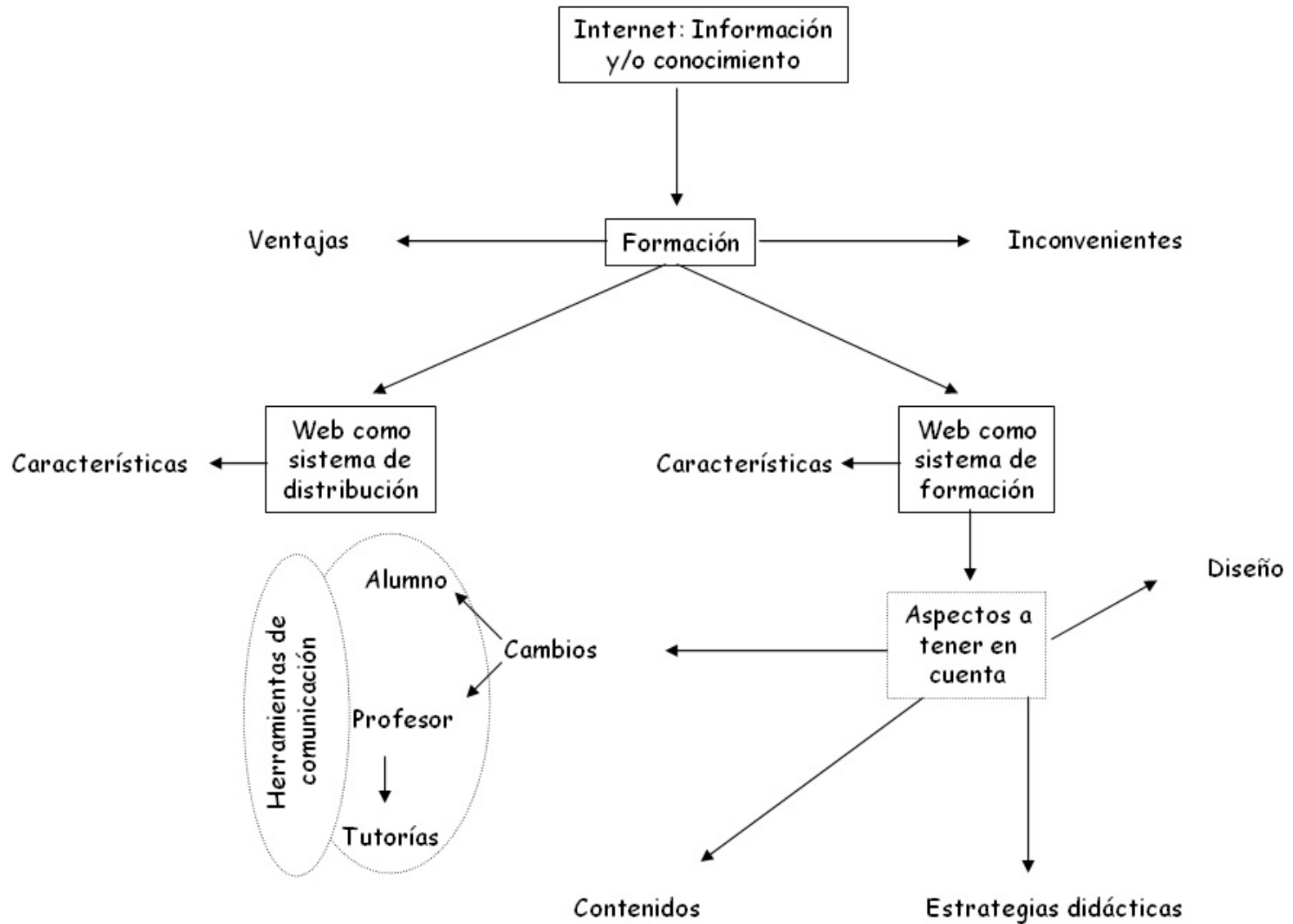


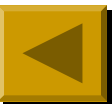
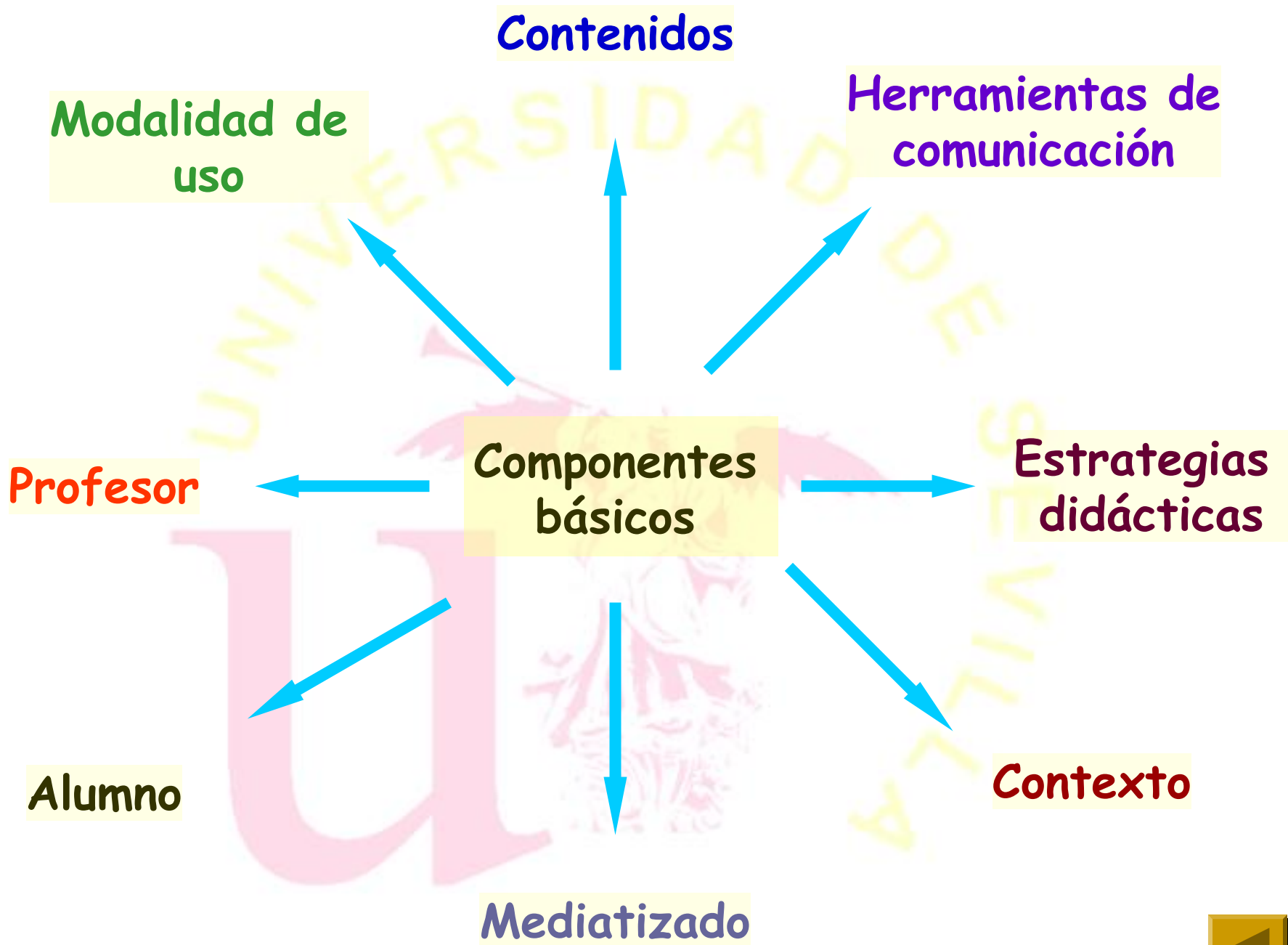
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Diseño de materiales para la red.

Acción formativa realizada en la Pontificia
Católica Madre y Maestra.
(5 – 9 de mayo de 2008 – Santo Domingo).

Mapa conceptual







Perspectiva general del diseño conductista

- ✓ El material de estudio es desarrollado como un "paquete completo de conocimiento" por expertos en cada tema.
- ✓ Énfasis en la memorización de los contenidos que son ofrecidos en el sitio web.
- ✓ Estructura rígida en el desarrollo de las actividades individuales.



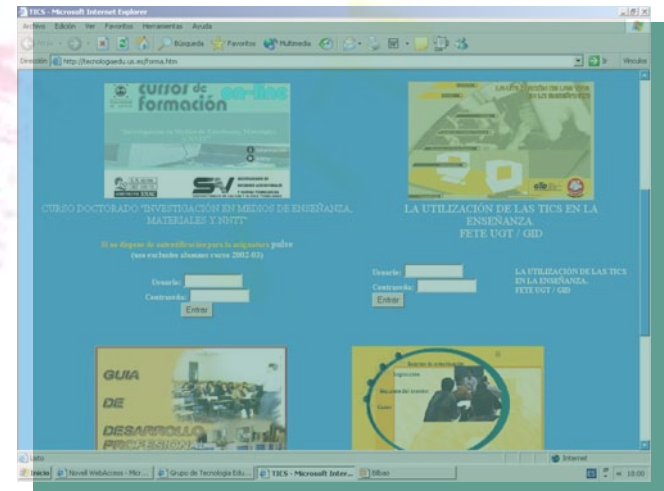
Perspectiva general del diseño constructivista

- ✓ El material de estudio se desarrolla a manera de guía por expertos en cada tema.
- ✓ Énfasis en la búsqueda individual del conocimiento para ser compartido posteriormente en grupos de trabajo.
- ✓ Flexibilidad en el desarrollo de actividades individuales que debían de ser enviadas al área de conferencia.



Principios para la producción de materiales en la red.(I)

- Tarea en equipo.
- Deben de poseer diferentes tipos de elementos: textos, gráficos, animaciones, vídeo, audio, ...



Principios para la producción de materiales en la red.(II)

- “Cuanto menos mejor”.
- “Lo técnico y estético debe de supeditarse a lo didáctico”.
- Legibilidad contra irritabilidad.
- Evitar el aburrimiento.
- Interactividad.

Principios para la producción de materiales en la red.(III)

- **Flexibilidad.**
- **Hipertextualidad**
- **Y participación del usuario.**

Principios para la producción de materiales en la red.(IV)

- La producción educativa de materiales en la red es diferente al hecho de incorporar textos planos y la descarga de ficheros.
- Objetivos.



Doctorado en Tecnología Educativa



1.- Poner en contacto al estudiante con las líneas y tendencias de investigación en medios de enseñanza y nuevas tecnologías, que fundamentalmente se han desarrollado.

2.- Plantear algunas de las experiencias que tenemos que aprender de las pasadas investigaciones en medios. Y errores a no cometer en las actuales.

3.- Ofrecer una lista de posibles investigaciones a realizar en el terreno de la Tecnología Educativa.

4.- Dar a conocer diferentes tipos de diseños metodológicos utilizados en las investigaciones en el terreno de la investigación en Tecnología Educativa.

5.- Revisar las actuaciones fundamentalmente desarrolladas en el terreno de la investigación en Tecnología Educativa en nuestro contexto científico español.

Activos

Temas

Programa

Psicología

o

ales

ción

Ir Vínculos >>

7 jcabero (teacher)

Modificación ^

5/02/03 13:45

s: 1

Principios para la producción de materiales en la red.(V)

- Recomendaciones para el seguimiento.
- Cronograma.
- Esquemas y mapas conceptuales.



LA UTILIZACIÓN DE LAS TICs EN LA ENSEÑANZA

- 
Inicio
- 
Glosario
- 
Cursos

CRONOGRAMA DEL CURSO Y CALENDARIO DE TUTORÍAS

Contenidos	Calendario de tutorías virtuales
Criterios generales para el diseño, la producción y la utilización de las TICs en la enseñanza. (Julio Cabero y Rosalía Romero)	
Utilización didáctica del retroproyector. (Julio Cabero)	<i>Del 16 del XII del 2002 hasta el 12 del I del 2003</i>
Utilización didáctica de las presentaciones colectivas informatizadas (Julio Cabero y Pedro Román)	
Utilización educativa de la televisión. (Ignacio Aguaded)	
El vídeo en la enseñanza. (Julio Cabero)	
La incorporación de la informática a la enseñanza. (Manuel Cebrián)	<i>Del 13 del I del 2003 hasta el 31 del I del 2003</i>
Los multimedia en la educación. (Rosalía Romero)	
Introducción a Internet. (Julio Barroso)	
Internet como fuente de formación y de información. (Julio Barroso)	
Estrategias didácticas para la red. (Julio Cabero)	<i>Del 1 del II del 2003 hasta el 16 del II del 2003</i>
Diseño de materiales formativos para la red. (Julio Cabero)	
Creación de sitios web para la enseñanza. (Fernando García)	<i>Del 17 II del 2003 hasta el 28 del II del 2003</i>
Entornos de trabajo colaborativo en la red. (Pedro Román)	

FORMACIÓN ON-LINE

Objetivos

Sugerencias

Contenidos

Ejercicios

Recursos

MATERIALES FORMATIVOS MULTIMEDIA EN LA RED: UNA GUÍA PRÁCTICA PARA SU DISEÑO DIDÁCTICO

1. Ideas introductorias

2. El apoyo digital como integrador de los diferentes medios

3. Tipos de webs dedicadas a la formación

4. Diseño y desarrollo de materiales didácticos multimedia

5. Evaluación

4.1. Ideas iniciales
 4.2. Planificación y desarrollo de los materiales para una acción formativa
 4.3. Elementos comunes en los materiales destinados a las acciones formativas
 4.4. Actividades

4.3.1. Plan de trabajo y sugerencias para el estudio

4.3.2. Presentación o introducción

4.3.3. Los objetivos

4.3.4. Los contenidos

4.3.5. Las actividades

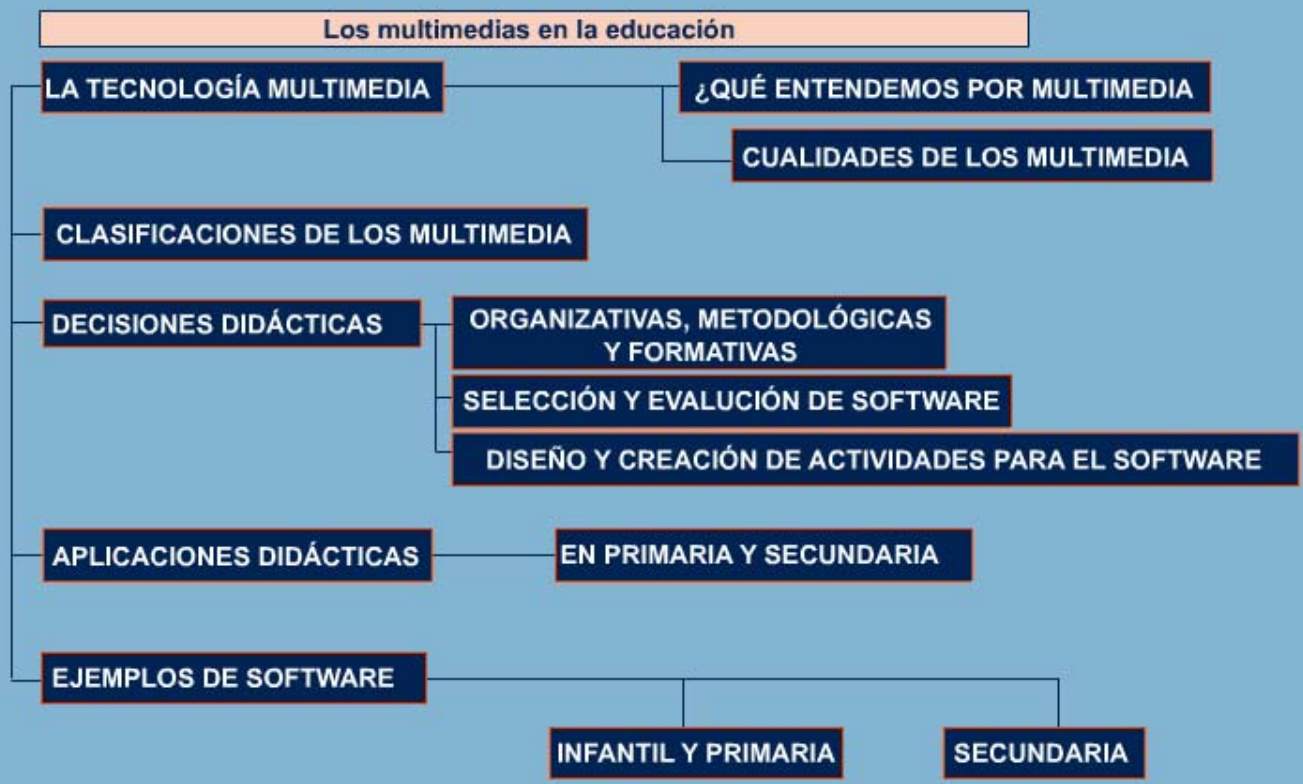
4.3.6. Referencias y recursos de extensión

4.3.4.1. Mapa conceptual
 4.3.4.2. Núcleo de conocimiento

4.3.5.1. Proyecto de trabajo | 4.3.5.2. Visitas a sitios web | 4.3.5.3. Análisis y reflexión de la información | 4.3.5.4. Realización de ejemplos presentados | 4.3.5.5. Análisis de imágenes | 4.3.5.6. Estudio de casos | 4.3.5.7. Resolución de problemas | 4.3.5.8. Lecturas de documentos

Este tipo de aplicaciones se ha logrado la creación de programas que hace casi 20 años eran pura ciencia-ficción. Aunque el ordenador se ha utilizado casi desde el principio para usos educativos, la verdadera revolución se ha producido a raíz de la generalización de los CD-ROMs como soporte de información para las aplicaciones multimedia. Paralelamente, también se ha producido una auténtica revolución en el software, sobre todo en el interface de usuario, por ejemplo, reducir la edad mínima necesaria para poder utilizar un programa posibilitando el diseño de aplicaciones educativas para niños de muy corta edad.

"En todo el mundo los niños han iniciado un largo y apasionado romance con los ordenadores. Con los ordenadores llevan a cabo todo tipo de actividades, aunque la mayor parte del tiempo lo dedican a jugar. Utilizan los ordenadores para escribir, dibujar, comunicarse y obtener información." (Papert, 1995)



Principios para la producción de materiales en la red.

Actividades

- Proyectos de trabajo.
- Visitas a sitios web.
- Análisis y reflexión sobre la información presentada.
- Realización de ejemplos.
- Solución de problemas.
- Análisis de imágenes.
- Estudio de casos.
- La caza del tesoro.
- ...



Principios para la producción de materiales en la red.

- **Contenidos:**
 - **Más información no significa más aprendizaje.**
 - **Navegación libre (?)**
 - **Que ofrezcan diferentes perspectivas sobre un tema.**
 - **Presentación de materiales no completos.**
 - **Dificultad progresiva.**

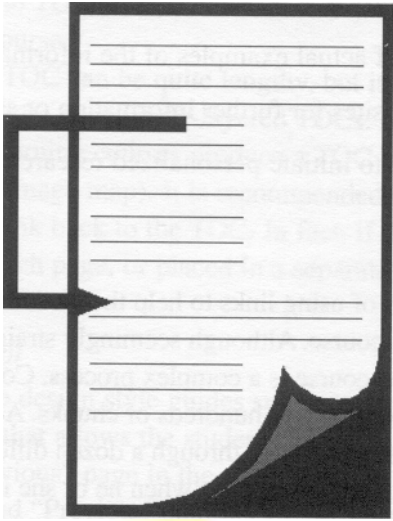


Principios para la producción de materiales en la red.

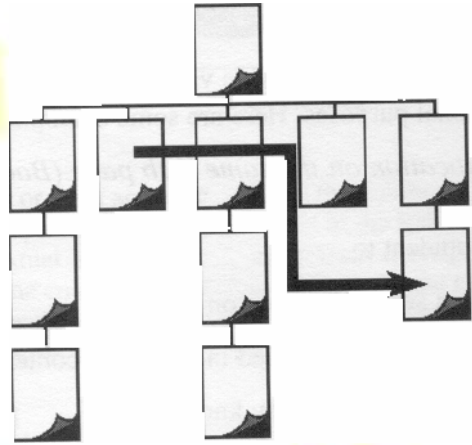
Estructuración de los contenidos

- Lineal
- Hipertexto
- Hipermedia

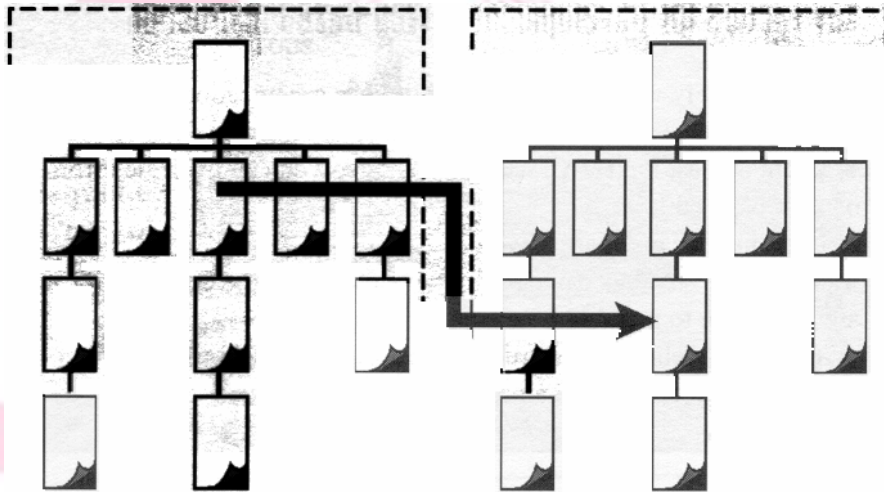




UNIVERSIDA



U



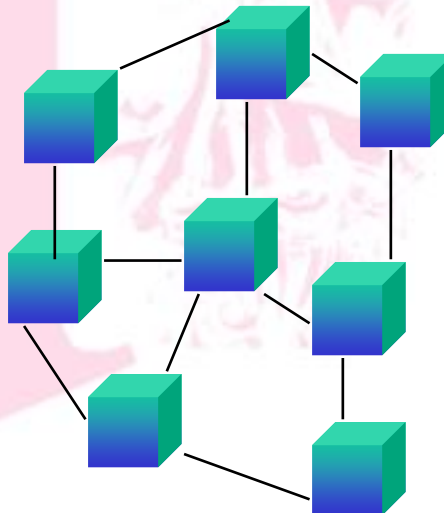
SEVI



Principios para la producción de materiales en la red.

Diseño técnico/estético

- Utilización de efectos especiales, animaciones, y dibujos con moderación.



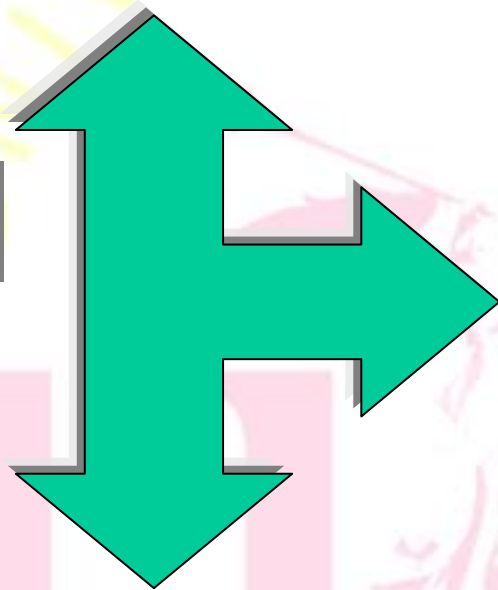
Principios para la producción de materiales en la red.

Diseño de las pantallas

- **Centrar la atención del usuario**
- **Despertar y mantener el interés**
- **Implicar al usuario**
- **Facilitar la navegación a través del contenido**
- **No saturarlas de información**



NECESIDAD DE DOMINIO TECNOLÓGICO



INFLUENCIA DE
LA TECNOLOGÍA

PLURALIDAD DE USO DE HERRAMIENTAS



Tipos de profesores

Proveedor de
Contenidos

Evaluador

Tutor
virtual

Director

Función de moderador

**Tres roles fundamentales:
organizativo,
social e intelectual**

Función de tutor



Aspectos a contemplar

1. Dedicar tiempo a atender el curso.

2. Dominar las herramientas tecnológicas a nivel usuario.

3. Dominio de habilidades personales (no sólo porque le gusta la tecnología).

4. Dominio de técnicas de tutoría y moderación virtual.

5. Dominio de los contenidos.





**Fuerte
motivación**

**Tener cono-
cimientos
previos (?)**

**Dominio
tecnológico**

ALUMNO

Número

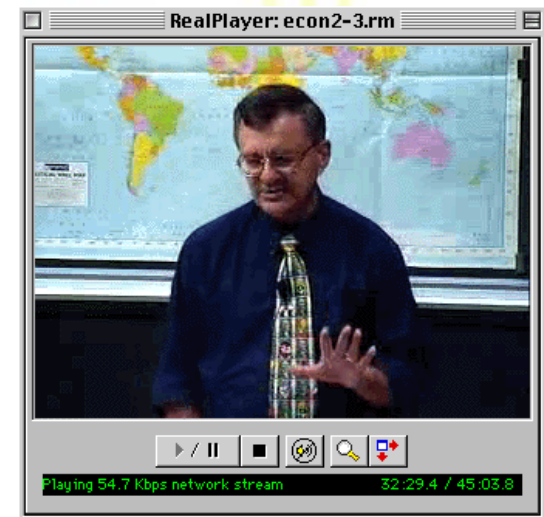
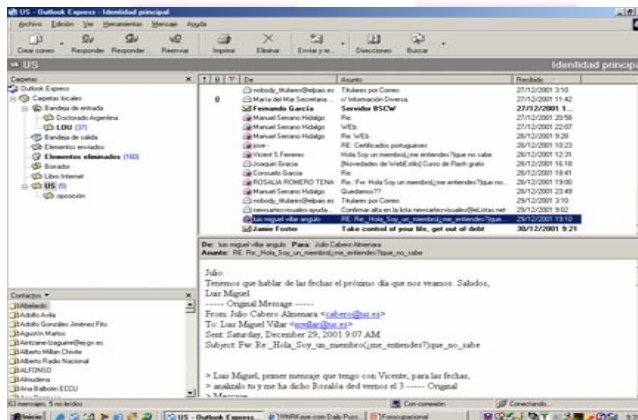
**Asumir
plan de
trabajo**

Adulto



Herramientas de comunicación

- Comunicación asincrónica
- Comunicación sincrónica



Tres modelos en el uso de las TICs

CURSOS AUTOINSTRUCTIVOS

Un modelo Transmisivo.

Centrado en el profesor y en la Información que tiene que transferir

Un modelo Interactivo

Preocupado por el proceso y las Interacciones del alumnos con el programa

Un modelo colaborativo

Las TICs para crear nuevo conocimiento

COMUNIDADES DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Recuperación de información

Individualización. Uno-a-uno

Colectiva. Uno-a-Grupo

Colaborativa. Grupo

Recuperación de información

- ✓ **Recursos de la red**
 - Consulta bases datos
 - Revistas
 - Documentos
 - Aplicaciones
 - Expertos

Individualización. Una-a-una

- ✓ **Contratos de aprendizaje**
- ✓ **Ayudante**
- ✓ **Tutoría individual:**
 - Corrección de tareas.
 - Asesoramiento.
 - Guía.
 - Entrevistas.
- ✓ **Entrevistas con expertos.**

Colectiva. Una-a-Grupo

- ✓ Clases magistrales
- ✓ Simposium
- ✓ Tutoría pública
- ✓ Espacio público
- ✓ Presentación de trabajos
- ✓ Experto invitado
- ✓ Discusión
- ✓ Lluvia de ideas
- ✓ Estudio de casos

Colaborativo. Grupo

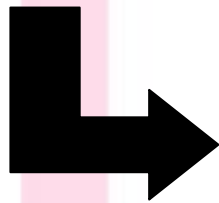
- ✓ Foros
- ✓ Grupos de discusión
- ✓ Debates
- ✓ Simulaciones
- ✓ Juegos de rol
- ✓ Proyectos de trabajo



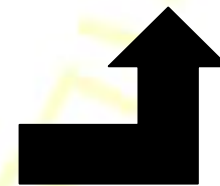
profesor

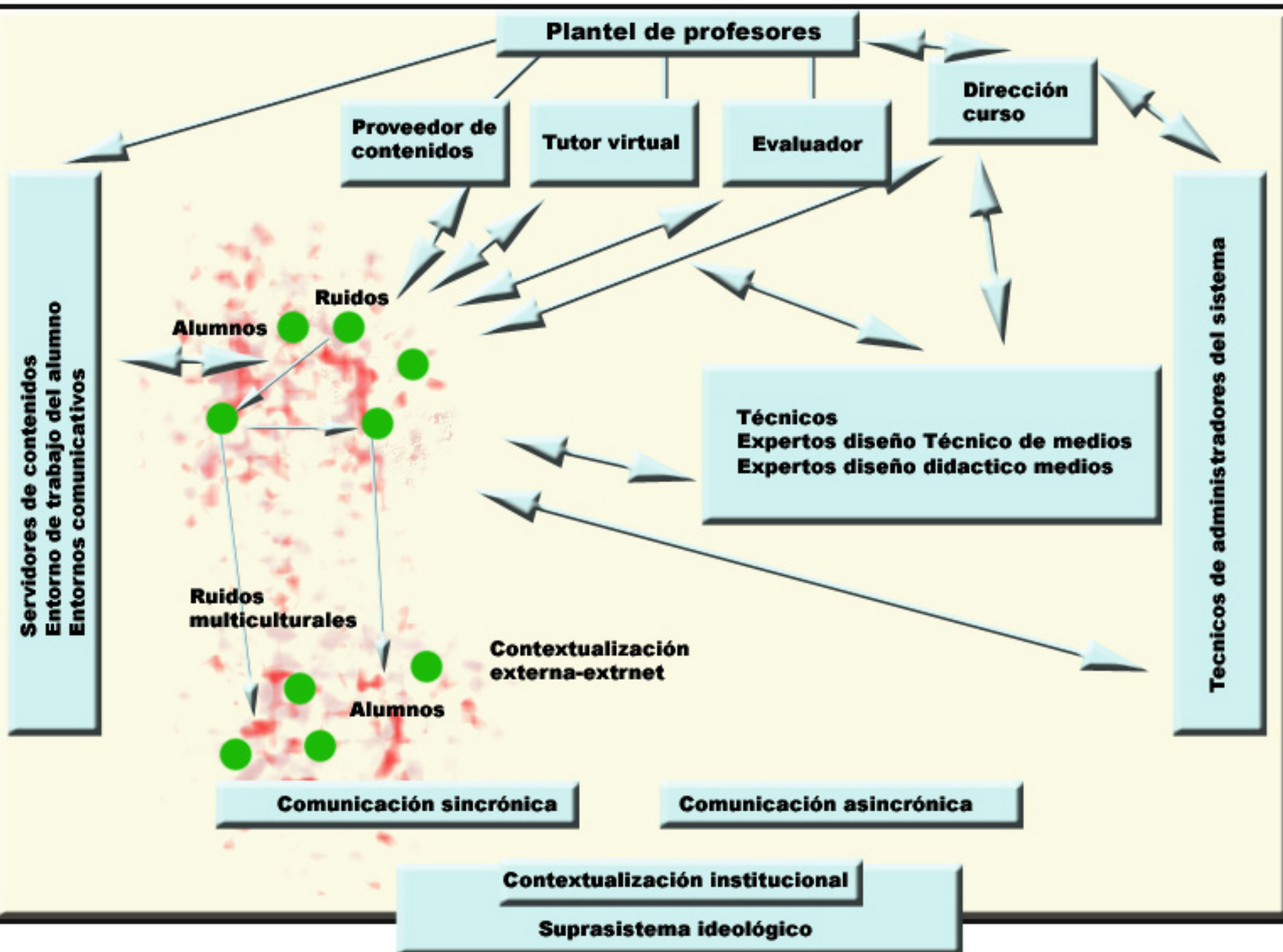


alumno



medios





El aprendizaje digital requiere

Nuevos objetivos formativos

Nueva organización de los contenidos

Nuevas metodologías

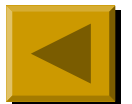
Nuevos materiales

Nuevas consideración sobre la eva.

Nuevas relaciones entre la T-P

Nuevas relaciones entre P-A

Nuevas estruct. Organiz.



Grupo de Tecnología Educativa



> BIBLIOTECA VIRTUAL

> PROFESORES

> ASIGNATURA

> ENLACES

> LA TASQUITA



GID

NETLab

EDUTEC

BSCW

PUBLICACIONES



<http://tecnologiaedu.us.es>
jbarroso@us.es

ENTORNO FORMATIVO