

Programa Intensivo en Tecnologías de la Información e Innovación Docente

**21-24 junio 2010
Aula del CeFoNT
Facultad de Derecho**

Lunes, 21 de junio. 9:30-13:30

Curso de Introducción | GeoGebra | 4 hs.

Taller de GeoGebra

GeoGebra es un programa interactivo originalmente diseñado para la enseñanza y aprendizaje de Álgebra y Geometría en los diferentes niveles educativos (primaria, secundaria y universidad).

Por un lado, GeoGebra es un sistema de geometría dinámica. Por otra parte, se pueden incorporar ecuaciones y coordenadas directamente.

En la actualidad es una potente herramienta que permite diseñar recursos educativos y objetos de aprendizaje interactivos en multitud de áreas de conocimiento, campos y disciplinas.

Lunes, 21 de junio. 16:00-21:00

Curso A | Uso de portafolio electrónico | 4,5 hs.

Herramientas y desarrollo

En este curso se trabajarán entre otros aspectos las distintas versiones de Portafolio electrónico como una herramienta de evaluación en la que se pueden medir además de diversos conceptos, algunas competencias transversales, como la competencia digital y la competencia en elaboración de informes técnicos, etc.

Breve descripción de la actividad taller

Un portafolio es una selección deliberada de los trabajos de un alumno, en el que se refleja la historia de sus esfuerzos, su progreso y sus logros. El concepto de Portafolio existe desde hace mucho tiempo en numerosos ámbitos fuera de la educación: Artistas, arquitectos, fotógrafos e ingenieros los usan de forma frecuente para presentar sus trabajos a clientes potenciales. En educación, son un fenómeno reciente. A principio de los años 1990 se hablaba de su uso principalmente en referencia a la evaluación.

Martes, 22 de junio. 8:30-13:30 / 16:00-21:00

Curso B | Herramientas de diseño de autor | 9 hs.

eXe Learning, Course Lab, Reload, Hot Potatoes...

Con estas herramientas de diseño de autor, los profesores pueden diseñar, planificar, secuenciar y programar actividades interactivas para las distintas áreas y disciplinas cumpliendo los estándares del W3C sobre accesibilidad.

Breve descripción de la actividad taller

El propósito de este taller es mostrar cómo es posible diseñar e implementar objetos de aprendizaje basados en tecnologías estándares, tal como LTSA (Learning Technology Systems Architecture), la especificación IMS Content Packing y Metadatos de objetos de aprendizaje (IMS-Metadata), como base fundamental para la construcción de entornos de aprendizaje sobre Internet que se caractericen por las siguientes propiedades: Ser interpretados por diversos sistemas, ser reutilizables, ser escalables y tener un fácil mantenimiento.

Las tecnologías educativas estándares están soportadas en abstracciones de alto nivel o arquitecturas (componentes básicos y su interacción con otros sistemas) que representan a toda una gama diversa de implementaciones prácticas, en este sentido las iniciativas que lidera el IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) y que además agrupa importantes sectores, tanto académico, como del sector productivo, donde también participa de manera activa la comunidad científica en general, interesada en generar resultados claves en torno a la estandarización de tecnologías educativas, de tal manera que permitan lograr:

- Reusabilidad e interoperabilidad.
- Colaboración.
- Metadatos para contenido de aprendizaje.
- Calidad.
- Multilinguajes y multiculturalidad.
- Accesibilidad.

Miércoles, 23 de junio. 8:30-13:30 / 16:00-21:00

Curso C | Taller de LAMS

9hs.

Diseño de secuencias de aprendizaje.

Con esta herramienta de diseño de autor, los profesores pueden diseñar secuencias de aprendizaje adaptables a las necesidades de los estudiantes, personalizables y reutilizables. Se puede integrar fácilmente en diversos LMS, entre otros: Moodle, WebCT, Sakai, etc.

Breve descripción de la actividad taller

LAMS es una herramienta de diseño de secuencias de aprendizaje que nos permite construir rutas a través de las cuales los alumnos pueden avanzar en función de sus logros. Permite la creación automática de grupos, establecer paradas en las secuencias y/o bifurcaciones, actividades opcionales, etc.

LAMS no es en sí como un objeto de aprendizaje, Learning Object (LO), más bien establece mecanismos de secuenciación entre diversos LOs. Pero por otro lado, Moodle, WebCT, Sakai, etc. hace un tratamiento de una actividad LAMS como un LO dentro de un curso propio.

¿Por qué nos planteamos el uso de LAMS?

- Porque permite diseñar, gestionar y distribuir actividades de aprendizaje colaborativas, inspiradas en IMS LD.
- Permite organizar los materiales según las actividades en las que se emplean y definir dichas actividades mediante vocabularios estandarizados. Con ello, sería posible empaquetar y reutilizar secuencias completas de aprendizaje, no sólo los contenidos.
- Permite diseñar actividades de aprendizaje colaborativas dirigidas a un grupo. De hecho, es un enfoque muy similar a planificar una lección convencional en vez de presentar contenidos a un solo alumno.
- Permite generar cursos en este formato.
- Diseñar secuencias de actividades es un proceso habitual en el profesorado y una vez conocida la herramienta su uso es bastante fácil.
- Permite la creación de repositorios de secuencias didácticas, su reutilización y su distribución.
- Permite y fomenta el aprendizaje colaborativo.

Jueves, 24 de junio. 8:30-13:30 / 16:00-21:00

Curso D | La Web 2.0

9hs.

Uso en el Aula Virtual y la docencia universitaria

En el modelo formativo que conlleva la implantación del EEES encaja de manera especialmente interesante el b-learning, abreviatura del inglés blended learning que se traduce en castellano como formación combinada o enseñanza mixta. El b-learning está a caballo entre el e-learning y la enseñanza presencial y permite tanto la formación de alumnos que están a tiempo completo en la Universidad como de aquellos que lo son a tiempo parcial compartiendo su actividad estudiantil con la laboral. Este hecho tiene especial relevancia si se pretende potenciar la formación continua de los profesionales en la Universidad.

Breve descripción de la actividad taller

Por supuesto no se concibe el b-learning sin las nuevas tecnologías. Estas permiten la personalización del proceso de acceso al conocimiento y una flexibilización del aprendizaje. El uso de TIC y las tecnologías web 2.0 en la docencia universitaria lleva sin duda a la creación de nuevos enfoques formativos por lo que está ligado a la innovación en las funciones docentes. El Taller que aquí presentamos trata sobre la creación y puesta en marcha de un curso completo de b-learning o e-learning.

El objetivo final de este Taller es la creación y/o diseño de un curso para b-learning o e-learning. El curso b-learning o e-learning diseñado debe incluir diversas actividades especialmente diseñadas para formar parte del mismo. En su diseño se deben perseguir tres objetivos fundamentales: su aplicabilidad (viabilidad en el aula), efectividad y sencillez de evaluación. Tanto las actividades como la metodología empleada en el curso deben fomentar el trabajo autónomo del estudiante por ello son fundamentales aquellas actividades dirigidas a la autoevaluación del aprendizaje del alumno. También se debe prestar especial atención a la adquisición de competencias genéricas y al desarrollo de las tutorías. Con respecto a estas últimas, el b-learning permite la conjugación de su modalidad on-line con la presencial. Gran relevancia tienen en el curso b-learning diseñado las actividades dirigidas al trabajo tanto cooperativo como colaborativo: ambos se utilizan como herramientas para conseguir distintos fines de aprendizaje.

Profesores:

Antonio Gámez Mellado / Luis Miguel Marín Trechera

Más información:

Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa

942201007 - vr.calidad@gestion.unican.es

http://www.unican.es/Vicerrectorados/calidad_apoyo/apoyodocencia

Objetivos del Programa:

Se trata de un programa intensivo de formación en tecnologías de la información e innovación docente, que completa el ciclo de cursos de formación de profesorado organizado por el Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa a lo largo del curso académico 2009-2010, concentrando en un breve espacio de tiempo una amplia formación sobre el uso de las TIC en la enseñanza para orientar actividades de innovación educativa. El programa está destinado a todo el profesorado de la UC interesado en el aprovechamiento de las nuevas tecnologías para introducir nuevas metodologías docentes en la enseñanza y la evaluación. El único requisito para seguir los cursos es tener conocimientos básicos del uso de ordenadores personales, a nivel de usuario. Además se ofrece un curso específico sobre el uso de GeoGebra para la creación de elementos geométricos dinámicos integrables en documentos HTML.

Inscripción:

La inscripción al programa de formación se puede hacer en módulos de dos, tres o cuatro cursos (programa completo), con el fin de adaptarse a la disponibilidad de los interesados. En el boletín de inscripción se deberá indicar un orden de prioridad, que se aplicará si el número de solicitudes supera el de plazas disponibles. En caso de falta de plazas, se dará prioridad a aquellos profesores que soliciten la inscripción en el programa completo. La inscripción al curso de Introducción sobre GeoGebra es libre (hasta completar el aforo) e independiente de los otros cuatro cursos del Programa intensivo.

Convalidaciones:

Los cursos realizados serán válidos para la obtención de los diplomas de los módulos de "Innovación Docente" y "Enseñanza Virtual":

Programa intensivo	Diploma de Innovación Docente	Diploma de Enseñanza Virtual
Curso A	Temáticas: "Estrategias de Aprendizaje" / "Procedimientos de Evaluación"	_____
Curso B	_____	Fase 3: "Herramientas informáticas"
Curso C	Temática: "Técnicas de Enseñanza Virtual"	_____
Curso D	_____	Fase 1: "¿Qué es la enseñanza virtual?"