

PROYECTO INTEGRADOR - ETAPA 1

DISEÑO DE AMBIENTE DE APRENDIZAJE CON USO DE LAS TECNOLOGÍAS



Generación de ambientes de aprendizaje
con TICS para la formación de competencias

Adriana Atzimba Tienda Martínez

Octubre de 2020

Introducción

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación nos proveen de herramientas que podemos utilizar en nuestra labor docente.

En esta actividad observaremos cómo podemos generar un ambiente de enseñanza basado en algunas de estas herramientas para generar una Actividad de Enseñanza y Aprendizaje.

Universidad de Londres

Institución mexicana fundada en 1980 que ofrece estudios de educación superior y se encuentra ubicada en la colonia Roma, en la Ciudad de México.



Licenciatura en Comunicación Multimedia

Plan de estudios incorporado a la SEP RVOE 2007396 de fecha 30 de Abril de 2007 Modalidad Escolarizada

Perfil de egreso

El egresado de la Licenciatura en Comunicación Multimedia se desempeñará como profesional integral y capaz de dar solución a proyectos de comunicación y conectividad digital a través de diversas plataformas.





Bases del Diseño de Páginas Web

TEMA: Arquitectura de la Información

Enfoque Pedagógico

Enfoque Constructivista

Se trabajará con este enfoque ya que se parte de los conocimientos adquiridos previamente por el alumno para construir nuevos aprendizajes.

Así, el conocimiento que el estudiante adquiere al final es un conocimiento que ha construido activamente por sí mismo, en donde aplica el conocimiento previo y las habilidades mentales a la nueva información (Castejón, 2013).

Competencia:

Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

ATRIBUTO

Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

ATRIBUTO

Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Proponer la estructura de contenidos y navegación de un sitio web a partir de una serie de elementos proporcionados mediante la técnica de Ordenado de Tarjetas (Card Sorting)

POR PARTE DEL ALUMNO

Computadora con acceso a internet

Cuenta para acceder a la plataforma Zoom* (zoom.us)

Cuenta para acceder a la plataforma Miro* (miro.com)

* Puede ser la versión gratuita

RECURSOS
TECNOLÓGICOS

RECURSOS TECNOLÓGICOS

POR PARTE DEL DOCENTE Y LA INSTITUCIÓN

Computadora con acceso a internet

Cuenta en la plataforma Zoom
con configuración para Break
Out Rooms (zoom.us)

Cuenta en la plataforma Miro
(miro.com)

Secuencia



DIDÁCTICA



INICIO

Se explicará el objetivo de los distintos sitios web que existen y se hará hincapié en la importancia que el contenido tiene como la parte medular.

El contenido se debe organizar, clasificar y jerarquizar los contenidos y a partir de ahí se podrá proponer una estructura y navegación.



DESARROLLO

La actividad se desarrolla en equipos de 4 o 5 alumnos para lo cual se empleará la opción de Break Out Rooms de Zoom.

Se le proporciona a todo el grupo un ejemplo de sitio web y una lista con las posibles secciones que lo comprenden.

2

DESARROLLO

Se arman los equipos, se les dirige al Break Out Room correspondiente y se les da acceso al tablero de Miró previamente configurado.

Cada equipo deberá ponerse de acuerdo y organizar la información de acuerdo a sus propios criterios.

EJEMPLO DE TABLERO EN MIRÓ



3

CIERRE

Una vez transcurrido el tiempo destinado a la actividad se cierran las salas y regresan todos los alumnos a la sala principal.

Se realiza una reflexión y conclusión sobre la actividad, en donde se observará que no hay una sola manera de resolver el ejercicio pero lo que importa es la colaboración entre los miembros de cada equipo.



CIERRE

Por último, los resultados obtenidos, así como la reflexión deberán subirse como una entrada en el blog que se ha creado para las tareas de la materia.

Referencias

Castejón, J. L., González, C., & Pablo, M. R. G. (2013). Psicología de la educación. ProQuest Ebook Central <https://ebookcentral.proquest.com>

Domenech, M. (2010). Tabla De Competencias Genéricas. Presentation, <https://es.slideshare.net/artvisual/tabla-de-competencias-genricas>.

González, R., y García, F. (2011). Recursos eficaces para el aprendizaje en entornos virtuales en el Espacio Europeo de Educación Superior: análisis de los edublogs. En Revista de Estudios sobre Educación (20). Recuperado de <https://www.unav.edu/publicaciones/revistas/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/4545/3919>

Quesada, R. (2012). Evaluación del aprendizaje en la educación a distancia "en línea". Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/M6/quesada.pdf>

Valencia-Molina, T, Serna-Collazos, A., Ochoa-Engrano, S., Caicedo-Tamayo, A., Montes-González, J. y Chávez-Vescance, J. (2016). Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente [versión PDF]. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf>

CREATED
USING |  POWTOON