



#educatic2016



Frida Díaz Barriga Arceo

GIDDET-FP-UNAM

TIC EN EL AULA

**Qué hacer y cómo hacerlo desde una
mirada constructivista**

TIC PARA PENSAR, INTERPENSAR, COMUNICARSE, CREAR Y COMPARTIR

1

**CENTRAR LAS
TIC EN EL
JOVEN
APRENDIZ**

2

**NUEVOS
AMBIENTES PARA
APRENDER
FORMALES E
INFORMALES**

3

**VÍNCULO A
PROYECTOS
SITUADOS Y
CREATIVOS**

**Antes de enseñar cualquier cosa, a quien sea,
al menos es necesario conocerlo**

Michel Serrés, de la Academia Francesa, en *Pulgarcita*, 2012.

¿QUÉ HACEN LOS JÓVENES CON LAS TIC?

Les gusta informarse, divertirse, compartir, aprender y crear



- **Redes sociales: tecnologías informativas más usadas, Facebook, Twitter, Snapchat, Instagram, Tumblr y Youtube** (GWI Social, 2015).
- **Perfil del internauta mexicano: rango de edad entre los 13 y 24 años, con fines de comunicación, recreación y aprendizaje informal y formal** (AMIPCI, 2015).
- **El promedio de conexión a Internet por día en México es de 6 horas 11 minutos** (AMIPCI, 2015).
- **El tiempo de visualización en YouTube ha aumentado un 60% de un año a otro. En el mundo: al día se ven cuatro mil millones de videos (100 millones desde celulares), cada minuto se suben más de 48 horas de video** (La Redacción

Proceso, 12 de febrero de 2012).

EL PERFIL PROSUMIDOR

Incursión en la web 2.0

Una nueva dinámica de consumo, colaboración, producción, publicación y distribución de contenidos de parte de los usuarios en todos los ámbitos de Internet.



Your company name

LOS PROSUMIDORES CREAN SU CANAL EN YOUTUBE

**Alain Massieu
Paulin**

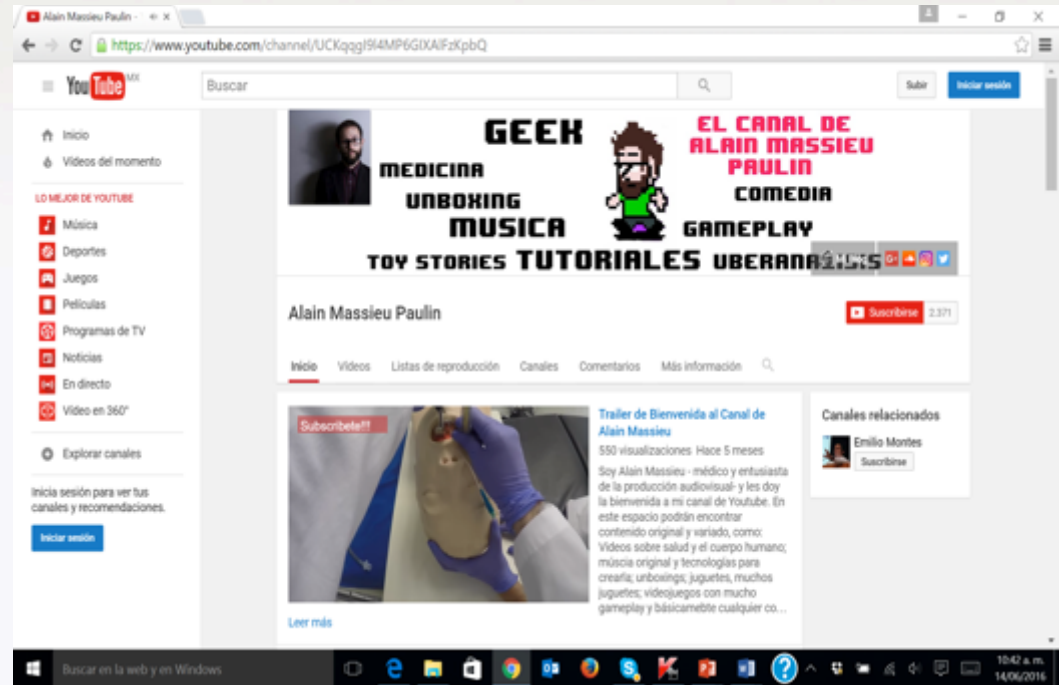
**Médico y
entusiasta de la
producción
audiovisual**

Medicina, Música,
Videojuegos, Tutoriales
y mucho más.....

<https://www.youtube.com/channel/UCKqggI9I4MP6GIXAIFzKpbQ>

Your company name

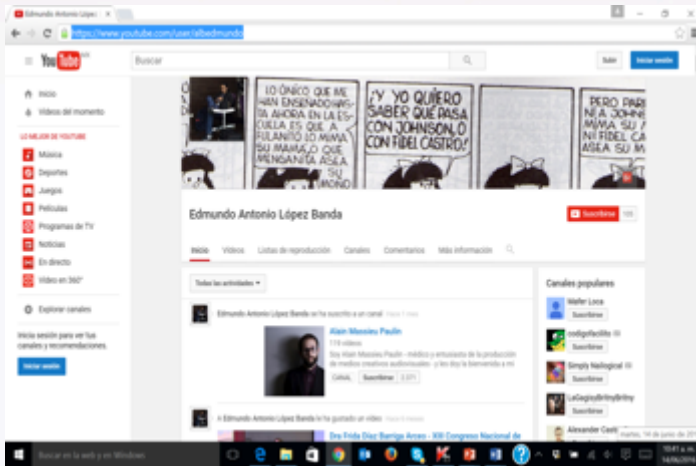
Tip: Los tutoriales como excelente opción de aprendizaje formal e informal



LOS PROSUMIDORES CREAN SU CANAL EN YOUTUBE PARA CAMBIAR LA EDUCACIÓN

Ineducable

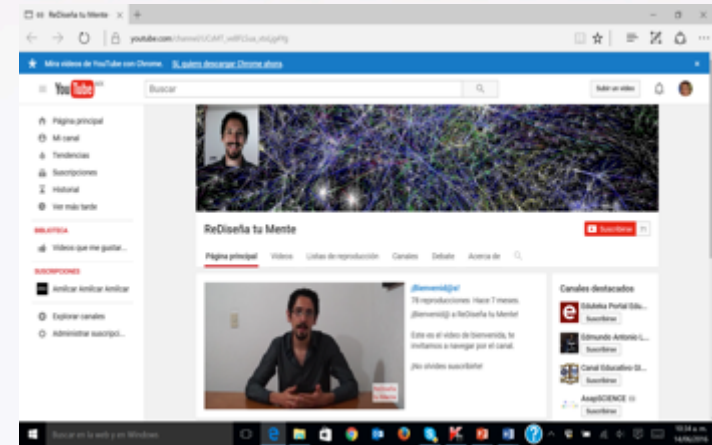
Edmundo Antonio López Banda



Your <https://www.youtube.com/user/albedmundo>

ReDiseña tu Mente

Santiago González Chávez



https://www.youtube.com/channel/UCsMT_ve8FLSua_xtxLjg4Yg

JERARQUÍA DEL APRENDIZAJE



Concepto clave: Personalización ante una nueva ecología del aprendizaje (Coll, 2013)

- **Importancia de las trayectorias personales de aprendizaje como vía de acceso al conocimiento.**
- **Lo formal y lo informal, no hay un escenario único para aprender.**
- **El peso de las TIC y los medios en el aprendizaje.**
- **Aprender en comunidades y redes de aprendizaje.**
- **Espacios físicos y virtuales, aprendizaje móvil, ubicuo, clase invertida, MOOCS.**
- **Diversificación de oportunidades, alta movilidad y vinculación entre comunidades.**
- **Necesidades de aprendizaje en diferentes etapas de la vida: a lo largo y a lo ancho.**

<http://aspeninstitute.fsmdev.com/documents/AspenReportFinalPagesRev.pdf>

Visión situada y socioconstructivista: tareas y actividades auténticas en escenarios diversos con mediación tecnológica



Autoestudio y creación de contenidos digitales para aprender; aprendizaje con pares.

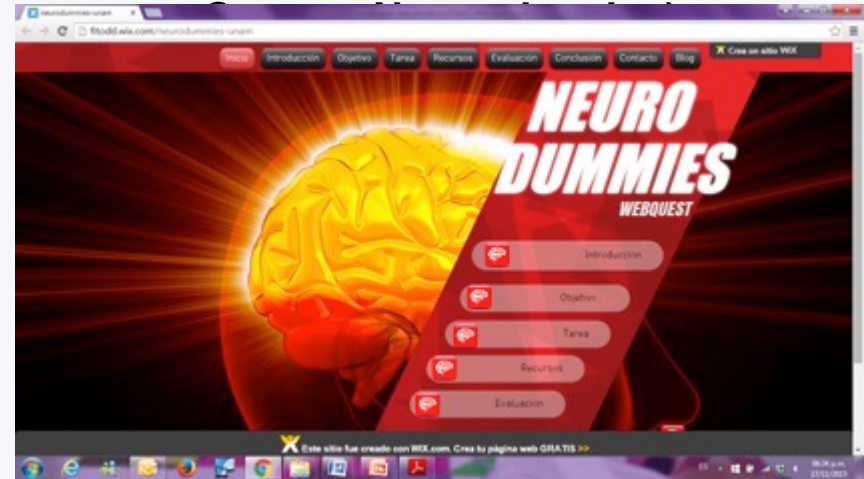
Entorno personal para aprender (PLE).
Creado por una estudiante de
licenciatura: Verónica Vázquez N.



<http://angelverivazne.wix.com/veroneuro>

Your company name

WebQuest para autoestudio
individual o en colaboración.
Creada por y para estudiantes de
Psicología (Adolfo Díaz David)



<http://fitodd.wix.com/neurodummies-unam>

Los chicos de secundaria con historia de fracaso escolar también crean conocimiento y avanzan con su PLE.

CONCEPTO CLAVE: EDUCABILIDAD

Proyecto: Edmundo A. López Banda



- **Andrea**
[http://
andyswaggerlovesyo.wix.co
m/andreaple](http://andyswaggerlovesyo.wix.com/andreaple)
- **José Julián**
[http://
josemanchas2002.wix.com/
plejosejulian](http://josemanchas2002.wix.com/plejosejulian)

Por un papel activo y responsable en la toma de decisiones en su proyecto de vida

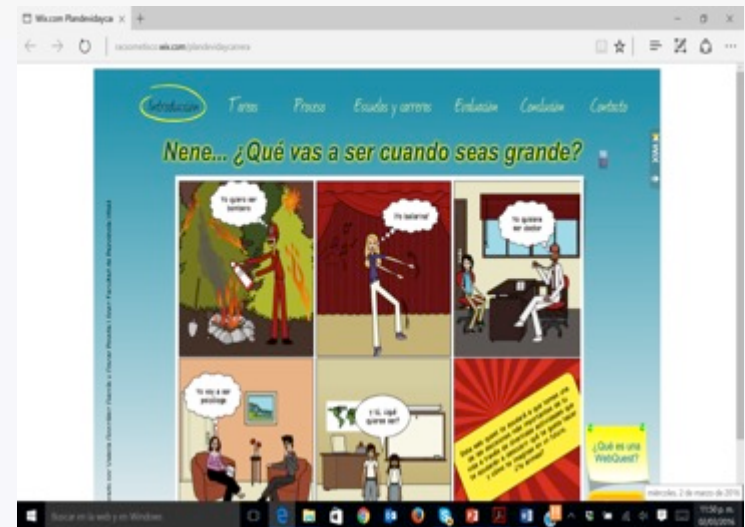
¡Todo a su tiempo!
Prevención de embarazo en
adolescentes

<http://almapsicolunam.wix.com/todo-a-su>



NENE ¿QUÉ VAS A SER CUANDO SEAS GRANDE?

<http://racsometisco.wix.com/plandevidaycarrera>



LOS PORTAFOLIOS ELECTRÓNICOS DE APRENDIZAJE: ESPEJO, MAPA Y SONETO

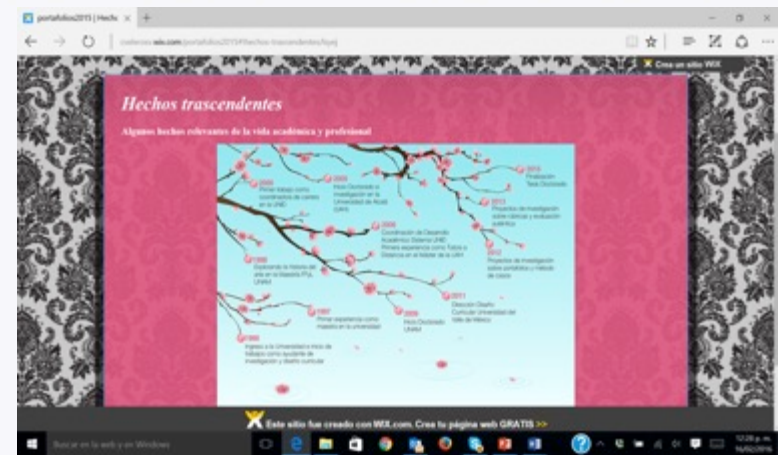
Portafolio de estudiante: **PAOLA**

<http://payola-417.wix.com/payola>



Portafolio docente: **CARMEN**

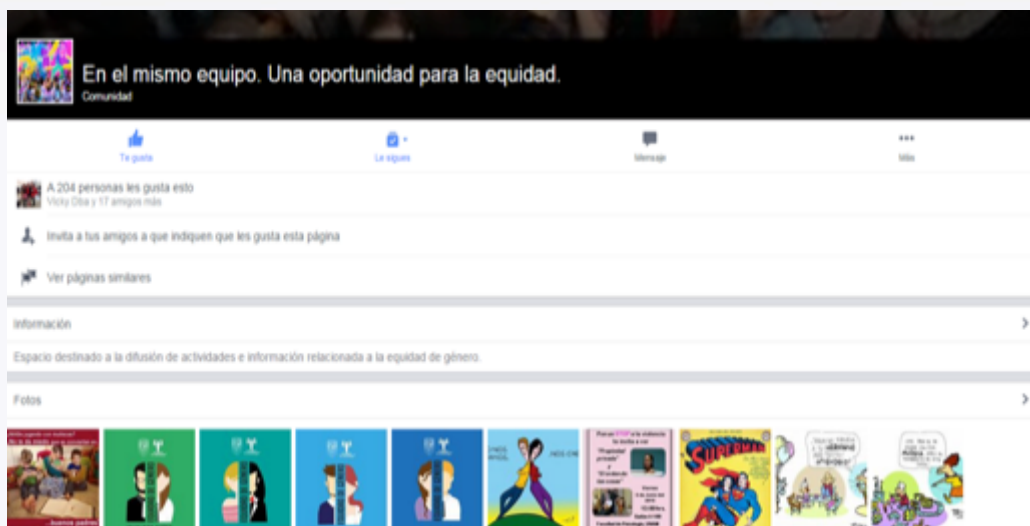
<http://cvelerosv.wix.com/portafolios2015>



Your company name

Campaña de Animación Sociocultural a través de portales y redes sociales (Facebook)

En el mismo equipo. Una oportunidad para la equidad



Fernando Zárate Estrada, María Fernanda Rodríguez y Alejandra Rojas Flores.
<https://m.facebook.com/enunmismoequipo?ref=bookmark>
<http://equidadequipo.wix.com/en-el-mismo-equipo>

Your company name

Aprendizaje basado en el juego *Alhaspot*

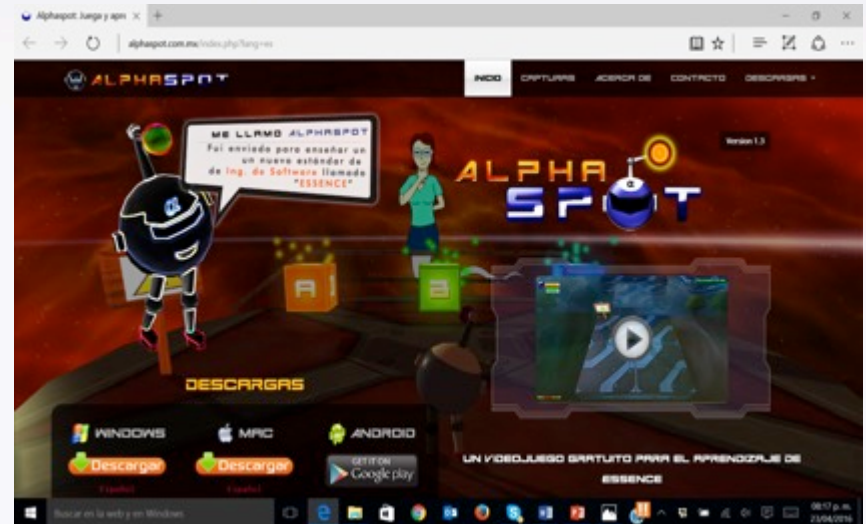
Videojuego serio desarrollado por estudiantes universitarios de ingeniería como parte de su entrenamiento en programación de software.

Autores: Eréndira Miriam Jiménez y 4 “delfines” en estancia de verano UNAM.

Asesores: Hanna Oktaba, Mario Piattini, Frida

Your company Díaz Barriga.

<http://www.alhaspot.com.mx/index.php?lang=es>



Disponible en inglés/español para computadoras con Mac Os y Windows; así como desde Google Play para dispositivos con Android.

Para compartir con
ustedes...



Your company name

Juventud: realidades y retos para un desarrollo con igualdad

Septiembre 2015 | LIBROS DE LA CEPAL



DESARROLLO SOCIAL

NOVEDAD



Autor:

Trucco, Daniela - Ullman, Heidi

Signatura:

LC/G.2647-P

Páginas:

284 p.

Editorial:

CEPAL

Tipo:

Libros de la CEPAL

Colección:

Libros y Monografías



El enlace para descargar el libro:

<http://www.cepal.org/es/publicaciones/31842-juventud-inclusion-social-iberoamerica>

Experiencias de aprendizaje mediadas por las tecnologías digitales: Pautas para docentes y diseñadores educativos

El libro aborda el tema del diseño tecnopedagógico de experiencias de aprendizaje mediadas por las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Como su nombre lo indica, los diversos capítulos plantean a los lectores-meta (principalmente docentes y diseñadores educativos del campo de la psicología educativa, la pedagogía, el diseño instruccional y la didáctica apoyada en recursos digitales) una serie de pautas de diseño educativo que incluyen principios, modelos, instrumentos de evaluación, ejemplos de buena práctica, entre otros.

A lo largo de los 9 capítulos que integran el libro, sus respectivos autores recuperan abordajes teóricos y de diseño tecnopedagógico innovadores, sustentados principalmente en la aproximación socioconstructivista. Los trabajos tienen como común denominador la convicción de que las TIC no son un fin en sí mismas, sino que, desde un enfoque centrado en el aprendiz, deben permitir interpretar y organizar el conocimiento personal, apoyar la representación de lo que se sabe, involucrar el pensamiento crítico y la reflexión acerca del contenido que se está aprendiendo, así como conducir a una comunicación dialógica y a la construcción colaborativa del conocimiento. En los distintos capítulos se aportan elementos teóricos y metodológicos para el diseño de modelos tecnopedagógicos como los siguientes: entornos de aprendizaje personalizados (PLE), portafolios electrónicos, WebQuest, casos electrónicos de enseñanza y simulaciones digitales. También se presentan experiencias de manejo de foros para promover la literacidad académica, pautas de diseño educativo para la enseñanza de métodos de investigación y para conformar entornos de aprendizaje virtuales efectivos.

El libro ofrece una serie de principios que permiten repensar el currículo, la enseñanza y la evaluación, teniendo como foco la nueva ecología del aprendizaje, los enfoques centrados en el aprendiz, la enseñanza situada y experiencial, las opciones de personalización del aprendizaje y el fomento de las habilidades digitales en los actores del currículo.



Experiencias de aprendizaje mediadas por las tecnologías digitales:
Pautas para docentes y diseñadores educativos



Experiencias de Aprendizaje Mediadas por las Tecnologías Digitales Pautas para Docentes y Diseñadores Educativos

Frida Díaz Barriga Arceo,
Marco Antonio Rigo Lemini
y Gerardo Hernández Rojas
(Editores)



Prólogo de Enrique Ruíz Velasco



Your company name

El libro más reciente de GIDDET (2015)

Programas y recursos para diseño educativo:

- WIX Sitio web para el diseño de páginas HTML <http://es.wix.com/>
- PIXTON sitio para elaborar cómic pedagógico <http://www.pixton.com/es/>
- ESASELLY sitio para elaborar infografías <http://www.easel.ly/>
- GENIALLY, herramienta para materiales audiovisuales interactivos <http://www.genial.ly/>
- LUCID PRESS sitio para elaborar revistas digitales con hipertexto, imagen y multimedia <http://pub.lucidpress.com/>
- ISSUU sitio para elaborar textos digitales multimedia <https://issuu.com/>
- EDUCAPLAY, actividades educativas multimedia <http://www.educaplay.com/>
- INSPIRATION programa para elaborar mapas conceptuales y organizadores gráficos <http://www.inspiration.com/home.cfm>
- EDUTEKA sitio con recursos educativos, módulos pedagógicos, artículos, entrevistas, etc. dirigido a docentes y educadores <http://www.eduteka.org/>
- YOUTUBE sitio para buscar videos educativos o publicarlos <http://www.youtube.com/>

Gracias por su atención

fdba@unam.mx

Sitio del Grupo GIDDET

<http://giddet.psicol.unam.mx>



Your company name