

Educación e integración de tecnologías digitales

Fundamentos

Las tecnologías desempeñan hoy un papel protagónico en la construcción de la nueva realidad que caracteriza nuestro tiempo. Esta situación exige la formación de ciudadanos capaces de apropiarse de estas tecnologías poniéndolas al servicio del desarrollo pleno de sus potencialidades a nivel personal y colectivo pues habilitan nuevas formas de estar en el mundo, interactuar con el otro, relacionarse con el conocimiento, construir cultura y ejercer ciudadanía, esenciales para la construcción compartida de una sociedad humana más plena, más justa y más solidaria.

En nuestro país la llegada del Plan CEIBAL ha ocasionado un cambio profundo en las aulas uruguayas, la posibilidad de incorporación de herramientas de comunicación de contenidos, colaboración y producción, modifican la ecología del aula y de la institución; es necesario comenzar a explorar nuevas formas de educar ya que la integración de tecnologías al aula, al centro escolar, y al entorno familiar de los alumnos demanda la generación de nuevos escenarios educativos que propulsen cambios en los procesos didácticos, que superan la estrategia transmisiva, conservada intacta desde los orígenes de la Educación, caminando hacia modelos más colaborativos donde el saber se universaliza y el acceso se democratiza con el uso de los medios tecnológicos.

"Con el advenimiento de las nuevas tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor y basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje" ... " Los futuros docentes deben formarse y experimentar dentro de entornos educativos que hagan uso innovador de la tecnología." (UNESCO, 2004)

Esta propuesta curricular busca que los futuros docentes, desarrollen actitudes críticas y autónomas que le permitan comprender el medio en que viven y el de sus alumnos, desarrollar competencias en el uso educativo de los nuevos y potentes medios de representación de la realidad poniéndolos al servicio de la experiencia cultural de los alumnos, explorar el uso de recursos didácticos emergentes de estos nuevos entornos, y apropiarse de un fuerte fundamento teórico imprescindible para desarrollar sus prácticas profesionales.

Objetivos

General:

Favorecer la conformación de una comunidad docente que a partir de la integración de la formación pedagógica y tecnológica, que enfrente con éxito los desafíos educativos que exigen los nuevos entornos.

Específicos:

Analizar desde el punto de vista teórico, los aspectos relevantes de estos nuevos entornos y las innovaciones que exigen desde la perspectiva pedagógica.
Seleccionar e integrar recursos disponibles en Internet para el uso en el aula y en la Institución Educativa.
Diseñar, aplicar y evaluar propuestas educativas que integren el uso de recursos tecnológicos como herramientas cognitivas y culturales.
Experimentar y crear entornos educativos en línea.

Esquema temático

La institución educativa en los nuevos entornos.

Lo cultural y lo social en tiempos de Internet.
La escuela y los nuevos formatos escolares
Los nuevos roles de docentes y alumnos.

La generación Google.
Nativos e inmigrantes digitales.
Competencias para el uso educativo de recursos digitales de la red, nuevas alfabetizaciones.
Las nuevas formas de educar. Estrategias didácticas centradas en el alumno. La comprensión.
Nuevas formas de leer y de escribir.
Comunicación, colaboración, producción en el marco de los procesos de enseñar y aprender.

Espacios educativos en Internet.

Búsqueda de información: estrategias de búsqueda, software específico, validación, selección. Seguridad en la RED. Valor educativo de la búsqueda de información. El valor de complementar lo individual y lo colectivo en la red. Fundamentos psicopedagógicos (aprendizaje situado, entornos de aprendizaje, saber colectivo) Organización y distribución de la Información (etiquetas, sindicación de contenidos); marcadores sociales.
Herramientas de comunicación, colaboración y producción.

Redes sociales

Blog

Wiki

Plataformas de educación a distancia.

Webquest.

Mashup.

Herramientas de aprendizaje visual: mapas conceptuales y semánticos, pizarras digitales, otros.

Organización social de la Información: Etiquetado, Sindicación, Marcadores sociales.

El aula uno a uno

Fundamentos pedagógicos de CEIBAL.

Laptop y sistemas operativos.

Características básicas.

Guardar, organizar y recuperar.

Procesamiento de textos, creación y edición de imagen fija y cinética, sonido.

Características del lenguaje audiovisual, implicaciones educativas.

Uso de sensores y otros dispositivos.

Multitarea

Desarrollo de actividades educativas con XO.

Comunicación, colaboración, producción. El servidor Jabber.

Software generadores de ambientes constructivo: (a manera de ejemplo) Tortugarte, eToys, Scracht. Fundamentos psicopedagógicos y producción.

Selección y producción de recursos multimedia.

Aplicaciones para el aula y la institución educativa. Se sugiere la combinación de PC, celulares, cámaras fotográficas, mp3, mp4 y otros artefactos tecnológicos de uso común.

Bibliografía

La bibliografía se presenta con carácter orientador. La actualización permanente es requisito propio de la naturaleza de la asignatura.

AREA MOREIRA, M. (1999). La educación de los medios de comunicación y su integración en el currículum escolar. En Pixelbit, No. 4, Disponible en Internet: <http://www.us.es/pixelbit/articulos/n4/art41.htm>.

BAJARLÍA, G.Y SPIEGEL, A. (1997). Docentes usando Internet. Buenos Aires: Novedades Educativas.

BATTRO ANTONIO, M. La Educación Digital. Una nueva era del conocimiento. Versión Electrónica. <mailto:byd@bydeditorial@emece.com.ar>

BAROLOMÉ, A. (2008). El profesor cibernauta. ¿Nos ponemos las pilas?. España: Graó

CABERO, J. (2006). Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación. España: Mc Graw Hill

CASSANY, D. (2006). Tras las líneas. Barcelona: Anagrama

CASTAÑO, C. y otros (2008). Prácticas educativas en entornos Web 2.0. España: Editorial Síntesis.

COBO ROMANI, C. y otro (2007). Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Disponible en Internet: <http://www.planetaweb2.net/>

FERRÉS, J. (2000). Educación en una cultura del espectáculo. Barcelona: Paidós.

FERRÉS, J. (2008). La educación como industria del deseo. Barcelona: Gedisa

MORDUCHOWICZ, R. (coord.) (2008). Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad. Argentina: Gedisa.

PISCITELLI, A. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. España: Santillana

SALINAS, J. y otros (2004). Tecnologías para la educación. Diseño, producción y evaluación de medios para la formación docente. Madrid: Alianza Editorial

SALINAS, J. y otros (2008). Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red. España: Editorial Síntesis.

SATULOWSKY, S., THEULER, S. (2009). Tutorías: un modelo para armar y desarmar. Argentina: Noveduc