

AQUÍ TENGO QUE INVENTARME UNA HISTORIA QUE UNA LOS ARTICULOS DE LAS TIC PARA LOS ALUMNOS Y LAS TIC PARA LOS DOCENTES

ARTICULOS CENTRADOS EN EL ALUMNO

- Morrisey:
 - Las TIC ya entre los jóvenes
 - Desafío:
 - Valor educativo
 - Convencer de su importancia
 - Requisitos para la integración:
 - Recursos y CV
 - TIC en los exámenes
 - TIC para docentes
 - TIC para escuelas
 - TIC:
 - Aprendizaje Basado en Proyectos -> aprendizaje activo
 - Inclusión social
 - Herramienta de aprendizaje continuo
 - Mas allá del texto
 - Teléfono: uso legítimo en la escuela
 - Aumento de la motivación
 - Jóvenes: Productores, Editores y Publicadores
 - Plan para las TIC depende de la revisión y dirección del profesorado:
Debilidades y fortalezas
 - Responsabilidades del docente:
 - Uso responsable
 - Ciber-Bullying
- Victoria, 2020: TIC y Deporte
 - Gamificación = Motivación + Ayuda en el proceso
 - Herramientas:
 - Dispositivos móviles
 - Cámara digital
 - Blogs
 - Monitoreo de actividad física
 - Aulas virtuales:
 - Ayudan a la estética, narrativa y control en el Juego
 - **DIAGRAMA DE APPS COMO EJEMPLO**
- Portugal, 2019: Kahoot
 - Ventajas:
 - + Motivación
 - + Estado de ánimo
 - + Vinculación
 - Dopamina
 - Reiniciar el reloj de atención (20'): Aprendizaje colaborativo (AC o CL)
 - Feedback para el profesor
 - Técnicas de mejora
 - Dinámicas de clase
 - Aprendizaje & evaluación

- Gamificación: + motivación, + atención, + fácil de evaluar
 - Kahoot: Aumenta la asistencia
- Posada
 - Gamificación: Predisposición al juego
 - + competencia
 - + motivación
 - + participación
 - Alfabetización tecnológica
 - Multitarea (aunque en mi opinión esto es negativo)
 - Trabajo en grupo (GW)
 - Responsabilidad Individual
 - Éxito en los videojuegos:
 - Supera la realidad
 - Inmersión en otra realidad
 - Fusión usuario/avatar
 - Exploración
 - Dificultad aceptable vs. Frustración optima
 - Desafío permanente
 - Toma de decisiones
 - Realidad segura
 - Socialización
 - Inconvenientes:
 - Coste elevado
 - Distracción
 - Inadecuada formación en valores
 - Lúdico vs. Formativo
 - Motivación efímera

ARTICULOS RELACIONADOS CON EL PROFESOR

- Gamiz-Sanchez, 2014
 - E-rubricas:
 - Autoevaluación
 - Reflexión
 - Implicación en el aprendizaje
 - Conciencia de sus logros
 - Rubrica en general: Indicadores para ver que hay competencia
 - Ventajas:
 - Estudiante dueño de sus objetivos
 - Información en las actividades
 - Dialogo
 - Revisar y contrastar
 - Tener en cuenta las valoraciones
 - Participación del estudiante: autoevaluación
 - Diseño:
 - Aspectos formales
 - Objetivos a evaluar
 - Criterios de evaluación
 - Calificación

- Tiempo de resolución
 - Secuencias procedimentales
 - Formato
- Jimenez-Hernandez, 2021
 - Competencia digital del docente (CDD)
 - Conjunto de destrezas para investigar y procesar la información
 - Apps y resolución de problemas
 - TIC como materia transversal
 - CDD:
 - Herramientas, Aptitudes, Conocimientos
 - Tecnología, comunicación e información e impacto mediático
 - -----
 - Alfabetización del docente
 - Avance social + Mercado Laboral
 - Dimensiones:
 - Informatización y alfabetización
 - Comunicación y elaboración
 - Creación de contenidos digitales
 - Seguridad
 - Resolución de problemas
 - Materiales digitales
 - TABLA DE MODELOS
- Morales Vela, 2019
 - TIC: Herramientas en la educación
 - Ser operacional
 - Funciones de la universidad
 - Actuación
 - Pertenencia social

AQUÍ TENGO QUE INVENTARME UNA HISTORIA CON LOS ARTICULOS QUE JUSTIFICAN QUE EL APRENDIZAJE COLABORATIVO Y LAS TIC SON LA LECHE

- Brown, 2021
 - Cooperación:
 - + motivación
 - - barreras
 - Lleva a los alumnos a aprender efectivamente, consistentemente y con gusto
 - Sentimiento de constante aprendizaje
 - Impacto positivo en la motivación
 - Dificultad de implantarlo
 - Edad del alumno
 - Preparación del alumno
 - Cambio de paradigma: de centrado en profesor a centrado en alumno
 - Aprendizaje Colaborativo (CL):
 - + autoestima
 - + satisfacción
 - + cooperación
 - Seguridad
 - Interacción social
 - Liderazgo
 - Menos ansiedad
 - Consecuencias:
 - Independencia
 - Responsabilidad
 - Habilidades sociales
 - Contacto cara a cara
 - Auto evaluación
 - Desventajas
 - No es bueno para niños
 - Hay que estar atento a la comunicación y resolución de problemas
 - El éxito depende de la implantación
 - Entrenamiento para los profesores necesario

- Harianingsih, 2022
 - CL en clases de ingles
 - + seguridad
 - + motivación
 - + responsabilidad
 - “swim or sink together”
 - Construir conocimiento y colaborar: Tareas imposibles para uno solo
 - Habilidades: Típicas del siglo 21
 - Atracción (engagement)
 - Pensamiento crítico
 - Resolución de problemas
 - Desventajas o fallos en la implementación:
 - Estrés y frustración
 - Depende del tamaño del grupo y la composición
 - Opinión de los alumnos
 - CL != GW
 - Evaluación del progreso
 - Motivación intrínseca
 - Compromiso
 - Atmosfera para hablar libremente
 - Autonomía
- Frykedal, 2014
 - Profesores dirigiendo roles en GW
 - Colaboración Vs. Conocimientos
 - Tipos de organización:
 - Toda la clase
 - GW
 - Individual
 - GW: Logro académico + Socialización
 - Interacción:
 - Aprender a preguntar
 - Compartir ideas
 - Clarificar diferencias
 - Construir nuevos significados
 - Usar el lenguaje para construir nuevas formas de pensar
 - + Motivación

- Herrada, 2018 (87 artículos citados)
 - Enfoque centrado en el alumno, docentes de su propio aprendizaje
 - AC
 - ABP
 - Clase invertida
 - AC: Trabajar por el objetivo común
 - Independencia positiva
 - Responsabilidad individual
 - Cara a Cara
 - Habilidades interpersonales
 - Supervisión grupal
 - + Participación
 - + Convivencia
 - + Comunicación
 - + Hab Sociales y valores
 - + Implicación
 - + Resultados
 - TIC permite asincronía
 - Docentes: Destreza en su manejo
 - Plataformas: TABLA
 - Enseñanza-Aprendizaje != Tradicional
 - AC favorece el uso responsable de las TIC
 - Mejora el clima de trabajo
- Johnson & Johnson, 2015
 - Importancia de las relaciones
 - No aislados
 - No solos
 - No alienados
 - AC como contrapunto a la competitividad
 - Grupos sociales que perduran en el tiempo (+1 año)
 - Importancia de HHSS
 - Leadership
 - Decisión making
 - Communication
 - Trust-building
 - Conflict resolution

- Preferible con los discapacitados para que se sientan agrupados (grupos heterogéneos)
 - Apoyar y acoger a los discapacitados
- “Cada uno aprende una cosa y se la explica al resto”
- Al finalizar 2 preguntas:
 - ¿qué has aportado al grupo?
 - ¿Qué puedes aportar para que el grupo sea mejor mañana?
- Role del profesor:
 - Academic expert
 - Class Manager
- Tareas del profesor:
 - Objetivos de la lección
 - Decisiones:
 - Como será el grupo
 - Roles para cada alumno
 - Materiales
 - Explicar la tarea: requerimientos
 - Monitorizar y asistir
 - Los alumnos tienen que apoyarse entre ellos
- Resultados
 - Cooperacion Vs. Competicion
 - Tener cariño por los discapacitados
 - Trabajar juntos
 - + relación => + autoestima
 - + HHSS
 - Mayores logros
 - + descubrimiento
 - + estrategias para el razonamiento
 - Pensamiento critico
- Importante para los discapacitados => construir relaciones
- Tipos de grupos para el AC
 - Ad-hoc: creados en el momento
 - Formales:
 - Tareas largas
 - + compromiso
 - NO anónimos

- Dificultades de los grupos heterogéneos
 - Ansiedad de los Especiales
 - ¡Reexplicar!
 - Ansiedad de los NO Especiales
 - Tutorizar, “responsabilizar”
 - Diferentes baremos
 - Mas puntos si su grupo es heterogeneo
 - Pasividad de los especiales
 - Esencializar su role
 - Involucrar a los NO especiales

Sociometricos

- Grosu, 2019
 - Integración = proceso (biológico, neurologico, psicológico) de abrazar y asimilar la implicación de un elemento
 - Integración social = acomodar/resolver conflictos
 - Formas
 - Dominio
 - Compromiso
 - Conciliación
 - Conversión
 - Sociometria => Social y Psicosocial
 - Medir
 - Ordenar
 - Representar gráficamente
 - Dos preguntas:
 - ¿Con quien si?
 - ¿Con quien no?