UNIVERSIDAD TECNOLOGICA NACIONAL

LIC. EDUCACION EN TECNOLOGIA EDUCATIVA

TECNOLOGIA EDUCATIVA II

LIC. LUIS DIAZ

**EL MODELO 1 A 1:**

**UNA OPORTUNIDAD PARA LA TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA**

LUIS CACERES – D.N.I. N°: 24.939.469

ETCHENIQUE SANDRA – D.N.I. N°:

LA RIOJA

11 DE NOVIEMBRE DE 2023

**ACTIVIDAD 1:**

Leemos el material propuesto sobre aprendizaje Colaborativo y Cooperativo y luego:

1. Elaboramos un cuadro teniendo en cuenta como se manifiesta cada aprendizaje en los siguientes aspectos: Trabajo en equipo, quien dirige, cómo se llega al conocimiento, se trabaja en casa o en clase, como se da la evaluación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ASPECTOS | APRENDIZAJE | |
| COOPERATIVO | COLABORATIVO |
| Trabajo en equipo | Es importante para el aprendizaje cooperativo. Los alumnos deben trabajar juntos de forma coordinada y organizada para alcanzar el objetivo del aprendizaje. | Es esencial para el aprendizaje colaborativo. Los alumnos deben trabajar juntos de forma cooperativa y colaborativa para alcanzar los objetivos del aprendizaje. |
| Quién dirige | El profesor dirige el aprendizaje cooperativo. El profesor asigna las tareas y proyectos, y proporciona orientación y apoyo al grupo. | Los alumnos tienen un papel activo en la dirección del aprendizaje colaborativo. El profesor puede proporcionar orientación y apoyo, pero los alumnos son los responsables de planificar, organizar y llevar a cabo el trabajo del grupo. |
| Cómo se llega al conocimiento | El conocimiento se construye a través de la cooperación entre los alumnos. Los alumnos trabajan juntos para completar la tarea o proyecto asignado, y en el proceso aprenden nuevos conocimientos y habilidades. | El conocimiento se construye a través de la colaboración y la interacción entre los alumnos. Los alumnos comparten sus ideas, conocimientos y habilidades, y construyen nuevos conocimientos a partir de estos aportes. |
| Se trabaja en casa o en clase | El aprendizaje cooperativo suele llevarse a cabo en clase. Sin embargo, los alumnos pueden trabajar en casa en tareas o proyectos individuales que se asocien al aprendizaje cooperativo. | El aprendizaje colaborativo puede llevarse a cabo tanto en casa como en clase. Sin embargo, es importante que los alumnos tengan oportunidades de trabajar juntos en persona para fomentar la colaboración y la interacción. |
| Cómo se da la evaluación | La evaluación del aprendizaje cooperativo suele ser grupal. El grupo es evaluado en su conjunto en función de su éxito en la tarea o proyecto asignado. | La evaluación del aprendizaje colaborativo puede ser individual o grupal. En la evaluación individual, se evalúa el aprendizaje de cada alumno. En la evaluación grupal, se evalúa el trabajo del grupo en su conjunto. |

1. Especificar de qué manera podríamos aplicar cada una de estas estrategias en una actividad con nuestros estudiantes.
2. Ejemplo de implementación de aprendizaje cooperativo en una actividad con estudiantes:

Imaginemos que estamos enseñando un tema de matemáticas sobre la resolución de problemas. Podemos aplicar el aprendizaje cooperativo de la siguiente manera:

\_ Dividimos la clase en grupos de 2 a 3 alumnos.

\_ Asignamos a cada grupo un problema matemático para resolver.

\_ Los alumnos trabajan juntos para resolver el problema. Se les pide que colaboren y ayuden mutuamente.

\_ El profesor proporciona apoyo y orientación al grupo, pero los alumnos son los responsables de resolver el problema.

Luego, la evaluación del aprendizaje cooperativo se realiza de manera grupal. Es decir, el grupo es evaluado en su conjunto en función de su éxito en la resolución del problema.

Por ejemplo, el profesor podría evaluar la solución del grupo al problema, o podría evaluar la capacidad del grupo para trabajar juntos.

1. Ejemplo de implementación de aprendizaje colaborativo en una actividad con estudiantes:

Imaginemos que estamos enseñando un tema de informática sobre el desarrollo de aplicaciones móviles. Podemos aplicar el aprendizaje colaborativo de la siguiente manera:

\_Dividimos la clase en grupos de 2 a 3 alumnos.

\_Asignamos a cada grupo un proyecto de desarrollo de una aplicación móvil. Los alumnos pueden elegir el tema de su aplicación.

\_Los alumnos trabajan juntos para desarrollar la aplicación. Se les pide que compartan sus ideas, conocimientos y habilidades, y que se ayuden mutuamente a aprender.

\_Los alumnos presentan sus aplicaciones a la clase.

La evaluación del aprendizaje colaborativo puede ser individual o grupal. En la evaluación individual, se evalúa el aprendizaje de cada alumno en el desarrollo de su aplicación. Por ejemplo, el profesor podría evaluar el código de la aplicación, o el diseño de la interfaz de usuario. En la evaluación grupal, se evalúa el trabajo del grupo en su conjunto. Por ejemplo, el profesor podría evaluar la presentación de la aplicación, o la capacidad del grupo para trabajar juntos.

**ACTIVIDAD 2:**

1. Recursos solicitados

* **Conexión a Internet**

Consideramos que el uso de internet en educación brinda una gran variedad de posibilidades para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Creemos que la implementación de este recurso nos puede brindar ciertas ventajas, como por ejemplo:

* Un acceso ilimitado a información de todo tipo, desde artículos científicos hasta vídeos educativos. Esto permite a los estudiantes realizar investigaciones sobre cualquier tema que les interese, ampliando así sus conocimientos y habilidades.
* Permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y según sus necesidades. Los profesores pueden crear materiales educativos personalizados para cada estudiante, o bien los alumnos pueden encontrar información y recursos que se adapten a sus intereses y conocimientos.
* Facilita la colaboración y la participación entre estudiantes y profesores. Los estudiantes pueden trabajar juntos en proyectos, participar en foros de discusión o realizar tareas en línea. Esto ayuda a fomentar el aprendizaje colaborativo y la construcción de conocimiento.
* Ofrece a los profesores la oportunidad de seguir formándose y actualizándose constantemente. Los profesores pueden encontrar cursos online, tutoriales o recursos educativos que les ayuden a mejorar sus habilidades y conocimientos.

El uso de internet en una práctica docente puede ser de la siguiente manera:

* En clase: se puede usar internet para presentar contenidos, realizar actividades interactivas o fomentar la investigación. Por ejemplo, puedo usar un vídeo para explicar un concepto complejo, o puedo crear un juego online para que los alumnos practiquen sus habilidades.
* Fuera de clase: se puede usar internet para proporcionar a los estudiantes recursos adicionales, o para facilitar su aprendizaje autónomo. Por ejemplo, puedo crear una página web con información sobre un tema, o puedo asignar a los alumnos tareas en línea.
* **Equipos computacionales y/o celulares**

El uso de equipos computacionales y celulares en educación nos brinda una gran variedad de posibilidades para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de nuestros alumnos. Algunas de las principales ventajas de usar equipos computacionales y celulares en educación pueden ser:

* Acceso a una gran cantidad de recursos educativos: ofrecen acceso a una gran cantidad de recursos educativos, como libros electrónicos, vídeos, juegos, simuladores, etc. Esto permite a los estudiantes aprender de forma más interactiva y atractiva, y a los profesores contar con una amplia variedad de recursos para sus clases.
* Personalización del aprendizaje: permiten a los alumnos aprender a su propio ritmo y según sus necesidades. Los profesores pueden crear materiales educativos personalizados para cada alumno, o bien los alumnos pueden encontrar información y recursos que se adapten a sus intereses y conocimientos.
* Colaboración y participación: facilitan la colaboración y la participación entre alumnos y profesores. Los alumnos pueden trabajar juntos en proyectos, participar en foros de discusión o realizar tareas en línea. Esto ayuda a fomentar el aprendizaje colaborativo y la construcción de conocimiento.
* Formación continua: ofrecen a los profesores la oportunidad de seguir formándose y actualizándose constantemente. Los profesores pueden encontrar cursos online, tutoriales o recursos educativos que les ayuden a mejorar sus habilidades y conocimientos.

¿Cómo podemos usar equipos computacionales y celulares en una práctica docente?:

* En clase: los puedo usar para presentar contenidos, realizar actividades interactivas o fomentar la investigación. Es decir, puedo usar un vídeo para explicar un concepto complejo, o puedo crear un juego online para que los alumnos practiquen sus habilidades.
* Fuera de clase: los puedo usar para proporcionar a los alumnos recursos adicionales, o para facilitar su aprendizaje autónomo. Es decir, puedo crear una página web con información sobre un tema, o puedo asignar a los alumnos tareas en línea.

Con un uso adecuado, los equipos computacionales y celulares pueden ser una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

1. Presentar un ejemplo de secuencia de actividades de un tema a elección, donde estén incluidos recursos que hemos trabajado en clase (Tener en cuenta un uso equilibrado de los recursos y cómo podría plantearse la evaluación)

-Secuencia de actividades para el aprendizaje de los componentes de la computadora

Objetivo:

Que los alumnos conozcan los componentes de la computadora y sus funciones.

Recursos tecnológicos educativos:

* Vídeos explicativos sobre los componentes de la computadora.
* Páginas web con información sobre los componentes de la computadora.
* Educaplay para crear actividades educativas interactivas.

Actividades:

Actividad 1:

Inicio:

El profesor presenta el objetivo de la secuencia de actividades.

Los estudiantes responden a una lluvia de ideas sobre lo que saben sobre los componentes de la computadora.

Desarrollo:

El profesor muestra un vídeo explicativo sobre los componentes de la computadora.

Los estudiantes completan una ficha de trabajo sobre los componentes de la computadora.

Cierre:

Los estudiantes realizan una actividad de puesta en común sobre lo que han aprendido.

Actividad 2:

Inicio:

El profesor presenta una página web con información sobre los componentes de la computadora.

Los estudiantes exploran la página web y realizan diferentes actividades para aprender sobre los componentes de la computadora.

Desarrollo:

Los estudiantes realizan una actividad de investigación sobre los componentes de la computadora.

Cierre:

Los alumnos presentan sus resultados de la investigación a la clase.

Actividad 3:

Inicio:

El profesor presenta Educaplay.

Los alumnos crean actividades educativas interactivas sobre los componentes de la computadora.

Desarrollo:

Los alumnos trabajan en grupos para crear las actividades educativas interactivas.

Cierre:

Los alumnos comparten sus actividades educativas interactivas con el resto de la clase.

Evaluación:

Actividad 1:

La evaluación de la actividad 1 se basa en la participación de los alumnos en la lluvia de ideas y en la realización de la ficha de trabajo.

Actividad 2:

La evaluación de la actividad 2 se basa en la participación de los alumnos en la exploración de la página web y en la realización de las actividades de investigación.

Actividad 3:

La evaluación de la actividad 3 se basa en la creatividad, la originalidad y el funcionamiento de las actividades educativas interactivas creadas por los alumnos.

Consideraciones sobre el uso equilibrado de los recursos:

En esta secuencia de actividades, se utiliza una variedad de recursos tecnológicos educativos, incluyendo vídeos explicativos, páginas web y Educaplay. Este uso equilibrado de los recursos tiene como objetivo proporcionar a los alumnos diferentes formas de aprender sobre los componentes de la computadora.

Los vídeos explicativos son una forma eficaz de presentar información de forma visual y atractiva. Las páginas web ofrecen una amplia gama de recursos informativos sobre los componentes de la computadora. Educaplay permite a los alumnos crear actividades educativas interactivas que les ayudan a aprender de forma activa y participativa.

Al utilizar una variedad de recursos, los alumnos tienen la oportunidad de aprender sobre los componentes de la computadora de diferentes maneras. Esto les ayuda a comprender mejor los conceptos y a retener la información.

¿Cómo podría realizarse o plantearse la evaluación?

Los ejemplos concretos de cómo podría plantearse la evaluación de las actividades de la secuencia son los siguientes:

Actividad 1:

Los alumnos podrían ser evaluados sobre la base de su participación en la lluvia de ideas y de la realización de la ficha de trabajo. Por ejemplo, el profesor podría asignar una nota a cada alumno en función de la cantidad de información que compartan en la lluvia de ideas y de la precisión de sus respuestas en la ficha de trabajo.

Actividad 2:

Los alumnos podrían ser evaluados sobre la base de su participación en la exploración de la página web y en la realización de las actividades de investigación. Por ejemplo, el profesor podría asignar una nota a cada alumno en función de la cantidad de tiempo que dediquen a explorar la página web, de la calidad de sus respuestas en las actividades de investigación y de su participación en las discusiones de clase.

Actividad 3:

Los alumnos podrían ser evaluados sobre la base de la creatividad, la originalidad y el funcionamiento de las actividades educativas interactivas creadas por ellos. Por ejemplo, el profesor podría asignar una nota a cada grupo en función de la originalidad de las actividades, de la claridad de las instrucciones y de la facilidad de uso de las actividades.

Además, se puede usar esta herramienta para evaluar el conocimiento adquirido por el estudiante sobre el tema aprendido, mediante un vídeo quiz, una sopa de letras o relación de columnas.

Link para evaluación:

[Sopa de letras: Elementos constitutivos de un equipo informático (1º - Educación secundaria (7+5) - tecnologías de la información y comunicación) (educaplay.com)](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16882247-elementos_constitutivos_de_una_computadora.html)

[Video Quiz: Informática (1º - Educación secundaria (6+6) - perifericos: entrada y salida - informatica 1 - educación tecnológica) (educaplay.com)](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16772014-informatica.html)

[Relacionar Columnas: partes de la computadora (educaplay.com)](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16771760-partes_de_la_computadora.html)

[Froggy Jumps: Componentes de la Computadora (educaplay.com)](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16771668-componentes_de_la_computadora.html)

El profesor puede adaptar estas propuestas de evaluación a las necesidades específicas de su clase.

**ACTIVIDAD 3:**

Texto argumentativo sobre pedagogías emergentes.

**Modelo 1 x 1**

El modelo 1 a 1: Una oportunidad para la transformación educativa

En la actualidad, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están transformando todos los ámbitos de la sociedad, incluida la educación. En este contexto, el modelo 1 a 1, que consiste en proporcionar una computadora personal a cada alumno, se ha convertido en una de las políticas educativas adoptada en varios países para integrar las TIC en la enseñanza y el aprendizaje (nuestro país lo implementó a partir del programa Conectar Igualdad a partir del año 2010). Sin embargo, implicó cambios en la gestión gubernamental y escolar dado que se requirió de nuevos actores sociales, económicos y tecnológicos para enfrentar los desafíos de la digitalización que antes no formaban parte de la “comunidad educativa” (Artopoulos y Kozak, 2012).

El modelo 1 a 1 tiene el potencial de revolucionar la educación, ya que ofrece una serie de ventajas que pueden mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, también existen algunos desafíos que deben ser considerados para que el modelo tenga éxito.

Cabe destacar que la aplicación de este tipo de política educativa también evidencia resultados positivos en relación con el vínculo de los estudiantes con las nuevas tecnologías, los cambios en la comunidad y con la introducción de nuevas herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Lo que demuestra que esta estrategia 1 a 1 es efectiva para achicar la brecha digital en el acceso a las nuevas tecnologías de los sectores sociales más vulnerables y garantizar a través de su implementación el derecho ciudadano de inclusión digital.

Algunas de las justificaciones para implementar programas Uno a Uno que exponen los que establecen las políticas incluyen el progreso educativo, social y económico, o una combinación de esos factores (CEPAL, 2008) Si bien estos tres énfasis no son contradictorios ni se excluyen unos a otros, su priorización es crucial para medir apropiadamente los impactos deseados. Es poco probable que la simple compra de un dispositivo cumpla simultáneamente todas las expectativas de mejoramiento económico, social y educacional. Definir claramente las metas de un programa Uno a Uno es esencial para monitorear su avance y medir sus impactos sobre las áreas que se propone mejorar.

Tiene objetivos pedagógicos puesto que intenta promover a través de la tecnología la innovación, es decir dar con nuevos modos de enseñanza y aprendizaje que preparen a los alumnos para ser partícipes plenos en la sociedad del conocimiento. Varios autores advierten que para que esta transformación sea posible, será necesario apuntar a un cambio de paradigma en las instituciones educativas. Lugo y Kelly afirman: “Una innovación implica una transformación radical de las estructuras tal como se venían dando; lo que está en juego aquí, lo que ya está cambiando socialmente, es la manera de gestionar el conocimiento. En este caso, pasamos de un paradigma de educación universal, masiva y estandarizada, a pensar en modos de aprender distribuidos, permanentes y conectados.” (Lugo y Kelly, 2011:23)

A propósito, Ines Dussel señala que los estudios e informes a cargo de organismos internacionales sobre la implementación de modelos 1 a 1 en América Latina realizados entre 2010 y 2012 indican que dichos reportes identificaron dificultades y desafíos tanto en los aspectos tecnológicos (sobre todo, en las redes de mantenimiento y reparación de los equipos, y en el alcance de la conectividad) como en los aspectos pedagógicos (uso relativamente bajo en las aulas, poco impacto en los aprendizajes), aunque destacaron los cambios en la motivación y actitud de los estudiantes y los docentes..

Es erróneo pensar que si se invierte en tecnología y se llena a las aulas con las mismas se provocarán de forma casi automática innovaciones pedagógicas y mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Burbules y Callister, 2001; Sancho y Correa, 2010)

En la implementación exi­tosa de este tipo de programas educativos no existe una relación directa y cuasi auto­mática entre la cantidad de tecnología disponible y sus efectos sobre la enseñanza y el aprendizaje. Por el contrario para alcanzar el progreso educacional, social y económico hay que considerar otros factores además de la sola distribución de computadoras portátiles (política, económica, organizativa, curricular) que afectan al poten­cial de las TIC sobre la innovación en educación.

Ventajas del modelo 1 a 1

Las principales ventajas del modelo 1 a 1 se pueden agrupar en tres categorías:

Personalización del aprendizaje: El acceso a una computadora personal permite a cada alumno aprender a su propio ritmo y de acuerdo con sus intereses.

Colaboración y trabajo en equipo: Las TIC facilitan la colaboración y el trabajo en equipo entre alumnos, lo que puede ayudar a desarrollar habilidades esenciales para el siglo XXI.

Innovación pedagógica: El modelo 1 a 1 abre nuevas posibilidades para la innovación pedagógica, ya que permite a los profesores crear experiencias de aprendizaje más atractivas e interactivas.

Desafíos del modelo 1 a 1

Para que el modelo 1 a 1 tenga éxito, es necesario superar una serie de desafíos, entre los que se encuentran:

La formación de los docentes: Los docentes deben estar preparados para utilizar las TIC de forma efectiva en el aula.

El acceso a la tecnología: Es necesario garantizar que todos los alumnos tengan acceso a una computadora personal y a una conexión a Internet.

La equidad: Es importante que el modelo 1 a 1 no aumente las desigualdades entre los alumnos.

Podemos concluir que el modelo 1 a 1 es una oportunidad para transformar la educación, pero es necesario abordar los desafíos mencionados anteriormente para que el modelo tenga éxito. Este modelo tiene el potencial de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero es importante que los profesores estén preparados para utilizarlo de forma efectiva. Los docentes deben adquirir las competencias necesarias para integrar las TIC en sus prácticas pedagógicas, y deben estar dispuestos a experimentar con nuevas metodologías de enseñanza.

El modelo 1 a 1, es una herramienta poderosa que puede ayudar a los alumnos a aprender de forma más eficaz. Sin embargo, es necesario utilizarlo de forma estratégica y con una planificación cuidadosa para que tenga el impacto deseado.

En síntesis, el modelo 1 a 1, tiene objetivos políticos y pedagógicos, supone innovación en las prácticas pedagógicas y un cambio de paradigma en la producción de conocimientos, modifica la relación entorno-escuela y tiene profundas implicancias sociales y comunitarias.

Por ello, desde la educación y los contextos formativos, se tiene que comprender la necesidad de abordar una formación en, con y para las nuevas tecnologías educativas. Se requieren políticas a mediano plazo, inversión y una necesaria transformación del Sistema Educativo, hacia la digitalización.

Será necesario asimilar el cambio tecnológico y realizar las inversiones necesarias para concretar la capacitación docente (que incluyen jerarquizar el rol del docente, en un contexto más complejo). En otras palabras requiere de un nuevo “modelo” de docente con una formación mejor en tecnología educativa y las metodologías asociadas con el empleo de la misma, esto también conlleva re-discutir el modelo curricular clásico presente en los planes de estudio.