

GUÍA PARA EL APRENDIZAJE

SEMANA 2 Y 3

Bienvenid@s a las semanas dos y tres del Módulo 3: aprendizaje mediado por tecnologías que se extiende del 20 de octubre al 3 de noviembre.

En esta guía para el aprendizaje desarrollaremos los siguientes contenidos:

- Gamificación y redes sociales para el aprendizaje.
- Aplicaciones y recursos educativos abiertos en Huayra.

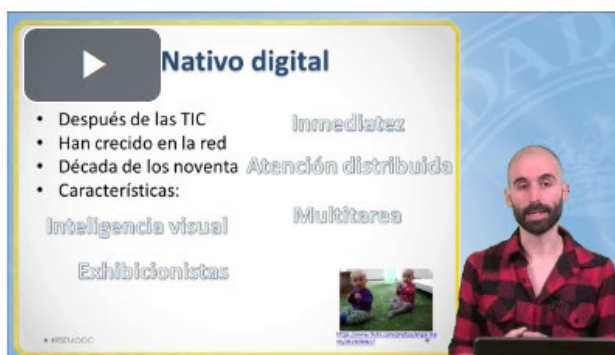
En la semana anterior anterior abordamos las concepciones del aprendizaje ubicuo, concepto propuesto por Nicolas Burbules en la que se define como “en cualquier lugar, en cualquier momento” y en los que analiza los diferentes significados de esa expresión y los diferentes tipos de ubicuidad para repensar la enseñanza y el aprendizaje (Burbules: 3).

Estas semanas se realizarán en **dos partes**: en **la primera** les proponemos realizar un juego que retome las ideas centrales del aprendizaje ubicuo y de los MOOC; y **en la segunda parte**, realizar una propuesta (individual o grupal) sobre los Recursos Educativos Abiertos de Huayra o de redes sociales que veremos a continuación.

Además, en el Módulo anterior abordaron distintas ideas sobre gamificación, entendiendo al mismo como un espacio que busca motivar a los estudiantes a través de las TIC y generar en los docentes estrategias de enseñanza acordes con las necesidades actuales.

¿Qué sucede con las redes sociales ¿podemos incorporarlas a nuestras propuestas de enseñanza? ¿Han trabajado las mismas en sus clases?

¿Por qué usar redes sociales?



Para reflexionar en torno a este tema, les proponemos visualizar el siguiente fragmento de la serie Merlí:



¿Cómo se puede transformar el uso de las redes sociales como aprendizaje? ¿Qué competencias digitales se ponen en juego con su utilización?

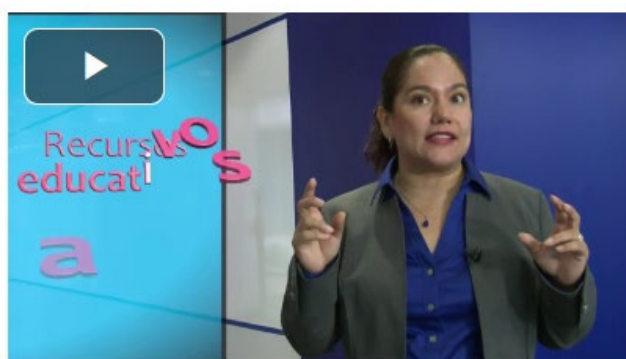
Y por tanto, ¿cómo se pueden incorporar en las propuestas de enseñanza-aprendizaje en sus clases?

Ahora bien, anteriormente, leyeron, exploraron y conocieron sobre las diferentes aplicaciones disponibles en el Sistema Operativo Huayra 5, comentado su experiencia en la utilización de alguna de ellas, cuál les llamó la atención por su uso y aplicaciones prácticas y qué actividades creen que puedan fomentar mediante la utilización de las mismas con sus estudiantes.

Por eso, es importante que también abordemos los **Recursos Educativos Abiertos o REA**: son materiales didácticos, de aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que se publican con licencias de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y distribución gratuitos. La UNESCO considera que el acceso universal a la educación de calidad contribuye a la paz, el desarrollo social y económico sostenible y el diálogo intercultural. Los REA ofrecen una oportunidad estratégica de mejorar la calidad de la educación y el diálogo sobre políticas, el intercambio de conocimientos y el aumento de capacidades.

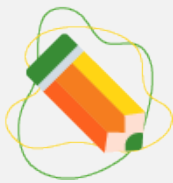
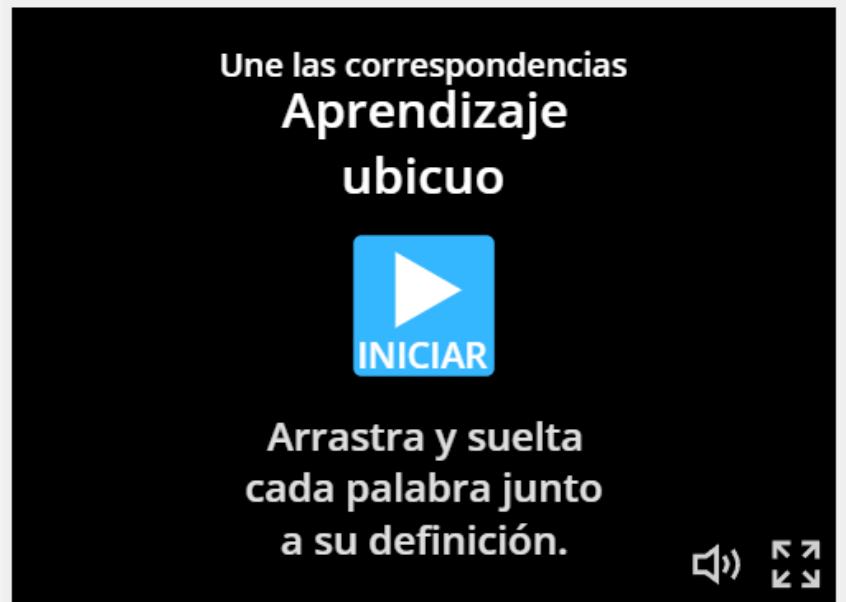


“Los Recursos Educativos Abiertos o REA son cualquier tipo de material educativo de dominio público o de licencia abierta. Los Recursos Educativos Abiertos abarcan desde libros de texto hasta planes de estudio, programas de estudios, notas de conferencias, asignaciones, pruebas, proyectos, audio, video y animación. Los REA permiten a los usuarios utilizar, copiar, adaptar y volver a compartir contenidos de forma legal y libre, de acuerdo con las licencias Creative Common específicas.” UNESCO.





1. Con la finalidad de recuperar los contenidos de la semana anterior relacionados con el aprendizaje ubicuo, los invitamos a realizar la siguiente gamificación



2. La última actividad del módulo consiste en la realización de una propuesta de aprendizaje con redes sociales o con algunas de las aplicaciones del sistema Operativo Huayra 5 que vieron en el módulo anterior comentando brevemente:

- la asignatura en la que se enmarca
- la propuesta de actividad
- los objetivos de aprendizaje
- qué recurso o aplicación del sistema Huayra utilizarían o Red Social.
- en qué tiempo lo llevarían a cabo
- modalidad: individual o grupal.

- Por último, comentar y fundamentar qué competencias digitales docentes estarán trabajando con sus estudiantes con esta propuesta de actividad (pueden retomar el cuadro anterior)

Pueden hacerlo tanto grupalmente como individualmente, indicando siempre los integrantes del grupo o quienes participaron de la elaboración de la actividad, entregando en el foro que está en el aula virtual para que todos puedan conocer las distintas propuestas.

¡L@s Leemos!