

CIENCIA EN TU ESCUELA

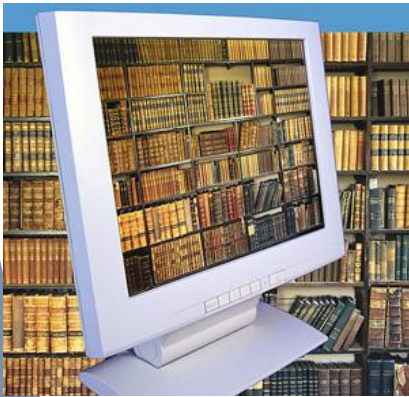
Recursos didácticos en la WEB

M.I. Moisés García Villanueva

Octubre de 2013

Nuevas Tecnologías

- Aparecen en las **ÚLTIMAS DÉCADAS** del **SIGLO XX**.



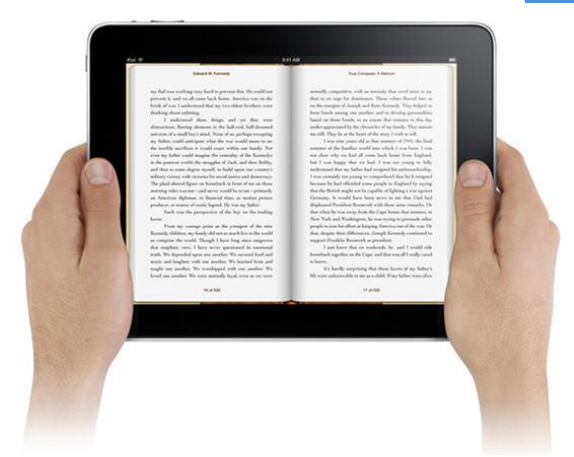
REVOLUCIÓN DIGITAL

TIC's EN LA EDUCACIÓN

- Existe un gran retraso, por que supone no sólo invertir en equipamiento y en formación, implica un cambio de actitud o de mentalidad, y este proceso lleva su tiempo.
- Es una necesidad para que los jóvenes puedan desenvolverse sin problemas dentro de la nueva sociedad.

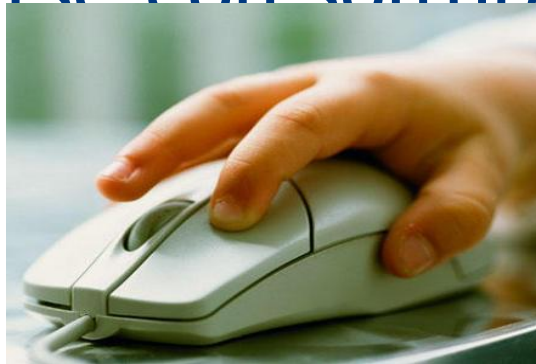
Nuevas Oportunidades

Las TIC son no sólo una oportunidad sino también la excusa perfecta para introducir en la educación nuevos elementos que realicen una transformación profunda de la práctica educativa.



Utilizar las TIC's en el AULA

- Reconocer que el uso de las TIC mejora la calidad de la educación.
- Se trata, no ya de enseñar sobre TIC, es decir de formar en las habilidades y destrezas que son necesarias para desenvolverse con soltura en la SI;



Utilizar las TIC's en el AULA

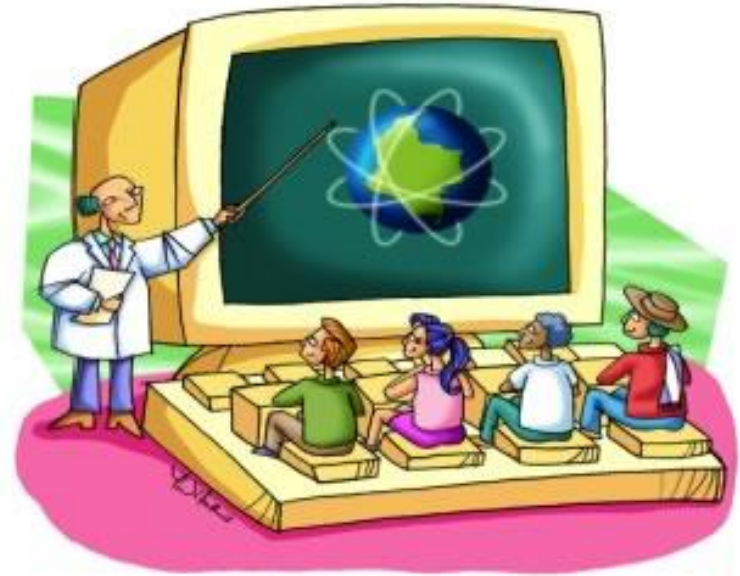
- Dar un paso más y entender que utilizar las TIC en el aula significa seleccionar algunas de las herramientas que ofrecen las TIC y usarlas desde una perspectiva pedagógica.
- No como un complemento a la enseñanza tradicional sino como una vía innovadora que, integrando la tecnología en el currículo, consigue mejorar los procesos de

Por lo TANTO!!!

Se trata pues, de enseñar con TIC y

A través de las TIC,

Además de sobre TIC o de TIC.



Nuevo Enfoque de la Educación

- Se defiende el uso de la tecnología no como un fin sino como un medio para mejorar el proceso de aprendizaje, es fundamental utilizar las nuevas herramientas de forma apropiada.
- El nuevo modelo de enseñanza que propician las nuevas herramientas tecnológicas y que poco a poco se va abriendo camino en los centros escolares implica muchas

Transformaciones en el modelo de enseñanza

1. Cambio en el proceso educativo



2. Cambio en el objeto de la enseñanza

- Transmitir capacidades o habilidades que permitan adaptarse a una sociedad en constante



3. Cambio en los Objetivos Educativos

- Crear conocimiento “de valor”
- Aprender “de por vida”
- Procesar la información efectivamente
- Solucionar problemas eficazmente
- Usar la información responsablemente

4. Cambio en los centros escolares

- **Infraestructuras**
- **Equipos**
- **Gestión**
- **Formación del profesorado**
- **Ampliación del entorno educativo**

5. Cambio en las formas pedagógicas

- **Rol del profesor**

La utilización de las TIC depende en gran medida de la actitud que tenga el docente hacia las mismas, de su creatividad y sobre todo de su formación, tecnológica y pedagógica, que le debe hacer sentirse bien enseñando a unos alumnos que casi siempre se manejan en el ciberespacio con más soltura que él.

- **Rol del Alumno**

El alumno, desde una posición más crítica y autónoma, ya sea de forma individual o en grupo, debe aprender a buscar la información, a procesarla, es decir, seleccionarla, evaluarla y convertirla, en última instancia en conocimiento.

6. Cambios en los contenidos didácticos

La creación de contenidos no es tan sencilla como transponer un libro a una pantalla, sino que la dificultad radica en ofrecer algún valor añadido, como la posibilidad de interactuar o presentar simulaciones o realidad virtual o incluso adaptaciones de los materiales a las características nacionales, regionales e incluso locales.



Elementos esenciales de los Recursos Didácticos Interactivos

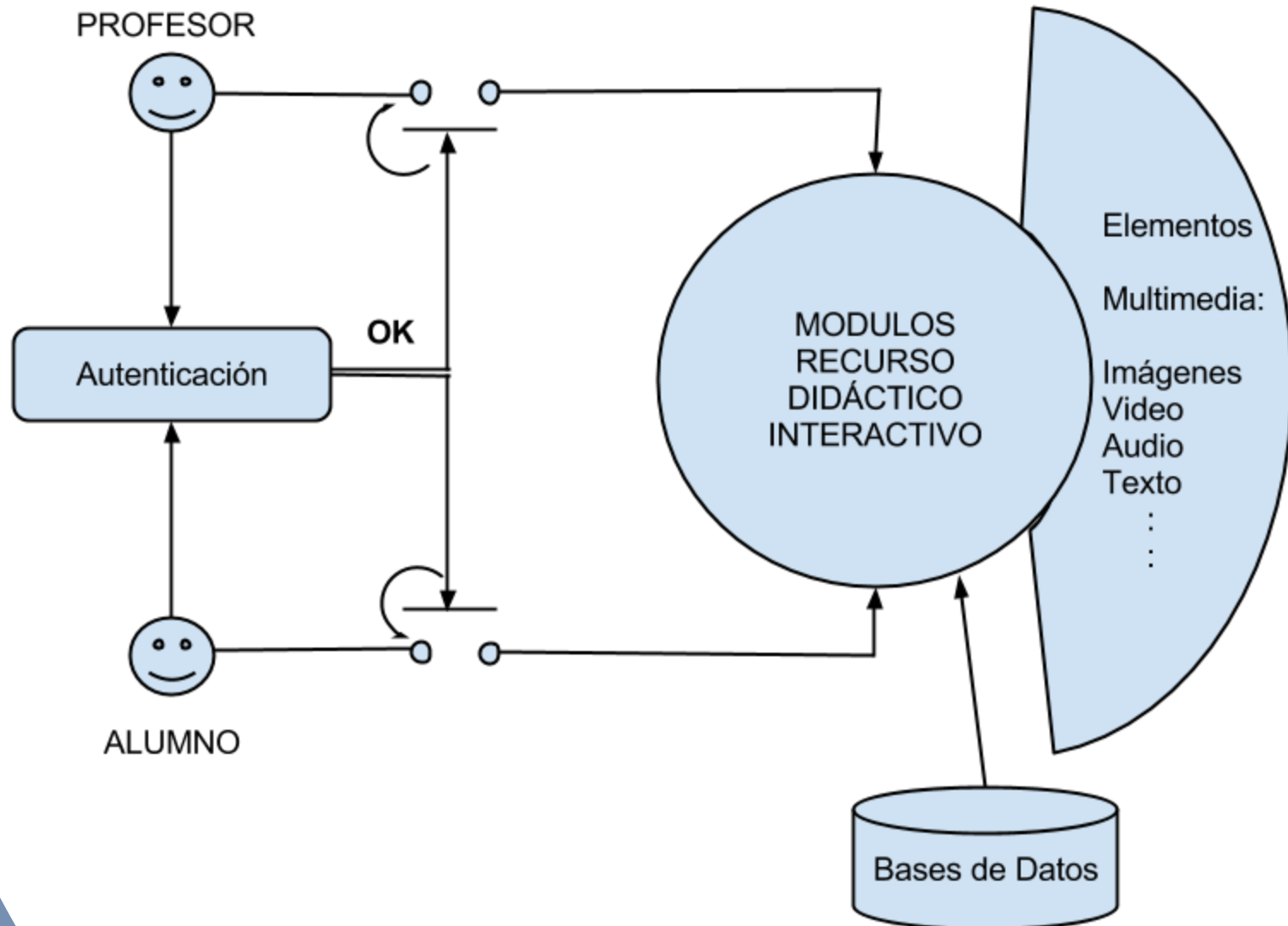
- 1. Estar especificado en el programa del curso que desarrolla.*
- 2. Ir evaluando el avance de la actividad por individuo y grupo.*
- 3. Permitir integrar elementos del contexto local dentro de sus actividades.*
- 4. Proporcionar la relación temática con otras áreas.*
- 5. Diversidad en las actividades temáticas.*

PROPUESTA

Se propone iniciar el desarrollo de Juegos como parte de los módulos que componen todo un Recurso Didáctico Interactivo.

Estudios sobre el uso de los juegos, muestran que estos proporcionan en los estudiantes una mayor motivación y deseo de involucrarse en el aprendizaje.

Diagrama General MRDI



Conclusiones

- **Como conclusión se expresa la necesidad por incluir en el proceso de aprendizaje los recursos didácticos interactivos que gracias a las TIC, nos presenta una oportunidad de replantear nuestra metodología didáctica.**
- **Incluir elementos tecnológicos de áreas de la computación como: visión computacional y aprendizaje de máquina en el desarrollo de nuevos recursos didácticos interactivos.**

Conclusiones

- **El desarrollo de juegos didácticos es una tarea docente muy importante, grandes ventajas se obtienen al motivar y despertar un interés en el aprendizaje.**
- **La evolución tecnológica nos da la oportunidad de desarrollar recursos didácticos para el contexto actual y local.**

Recursos didácticos interactivos

<http://www.uco.es/~ma1marea/Recursos/Recursos.html>

<http://cvc.cervantes.es/ensenanza/default.htm>

<http://www.educarm.es/admin/webForm.php?mode=visualizaAplicacionWeb&aplicacion=ALUMNOS&web=91>

Sitios educativos en la Web: Matemáticas

Herramientas para el apoyo docente.

<http://sitios-educativos.wikispaces.com/Sitios+Web-Matem%C3%A1ticas>

Juegos didácticos en la educación.

<http://www.vedoque.com/>