

CENTRO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA DE SISTEMA EDUCATIVO VALLADOLID (CIINSEV)

BOLETÍN. NO 4. ENERO DE 2018 - AÑO ESCOLAR 2017 - 2018

Estimados educadores y educadoras:

El Internet, las plataformas online y los dispositivos electrónicos abren nuevas oportunidades para perfeccionar nuestra labor didáctica y con ello incrementar la calidad de la educación escolar.

Es por ello, que el Sistema Educativo Valladolid, por medio del Centro de Investigación e Innovación Educativa (CIINSEV), pone a su disposición este número del Boletín de Autosuperación Docente, como parte del Programa CECAPE, dedicado a la utilización de las tecnologías en el salón de clases.

Este nuevo número incluye los apartados siguientes: *Pensamientos; Poemas; Test de Autodiagnóstico Inicial; Una Nueva Mirada* (al tema de la videoconferencia); *Sabías Qué; Ejercicios de Autopreparación; Curiosidades; Efemérides; Maestros en Vida y Obra; Recomendaciones Didácticas; Diccionario Educativo; Respuestas al Test Diagnóstico y la Bibliografía para profundizar en el tema.*

Les recordamos que este Boletín de Autosuperación se redacta con la finalidad de compartir conocimientos relacionados con la educación, motivar hacia el estudio permanente y autoperfeccionar nuestra labor profesional. Por ningún concepto puede ser empleado para evaluar la calidad del trabajo educativo que ustedes realizan. Siempre se entregará de manera impresa o digital, para que ustedes lo consulten cuando lo estimen pertinente.

Esperamos que este nuevo número les sea ameno y útil.

Gracias

Pensamientos

Educativos

“La tecnología es sólo una herramienta. En términos de llevar a los niños a trabajar juntos y motivarlos, el profesor es el más importante”

Bill Gates
(1955 -)

Cofundador de la empresa de software Microsoft

“Una máquina puede hacer el trabajo de cincuenta hombres ordinarios. Ninguna máquina puede hacer el trabajo de un hombre extraordinario”

Elbert Hubbard
(1856 - 1915)

escritor y filósofo estadounidense

PARA TI MAESTRO

POEMA: "QUIERO SER COMO TÚ".

Autor: Anónimo.

*Gracias, maestro
por ser un ejemplo para mí.*

*Cuando pienso en todo lo que me has enseñado
y me veo en tu reflejo,
quiero ser como tú:
inteligente, interesante y comprometido
positivo, confiable y modesto,
yo quiero ser como tú.*

*Informado y fácil de entender
pensando con la mente pero también con tu corazón,
motivándonos para sacar lo mejor de nosotros
con sensibilidad y devoción:
quiero ser como tú.*

*Dándonos tu tiempo, energía y talento
para asegurar que el más brillante de los futuros
nos es ofrecido a cada uno de nosotros.*

*Gracias maestro,
por darme un objetivo en la vida por el que luchar:
¡Yo quiero ser como tú!*

TEST DE AUTODIAGNÓSTICO

Responda la siguiente interrogante:

La utilización de dispositivos móviles en el aula son: ¿un problema o una herramienta didáctica?

¿Sabías qué?

Actualmente la incorporación de las TIC en la educación es un tema que contempla multialfabetizaciones (Valdivieso y González, 2016). Por tal sentido, se necesita ajustar el estado del nivel de competencia digital que una comunidad docente requiere para desarrollar con calidad el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es por ello, que se requiere realizar un diagnóstico que contemple las dimensiones, competencias e indicadores de la competencia digital. El análisis documental e integración de distintas propuestas de formación docente (ISTE; UNESCO; ENLACES; Hernández, 2008; Marques, 2008) establece un perfil de cinco dimensiones digitales: Tecnológica, Informacional, Axiológica, Pedagógica y Comunicativa. Las cuales en su conjunto estructuran un instrumento diagnóstico compuesto por 52 indicadores de logro, correspondientes a 13 competencias agrupadas en tres dimensiones: tecnológica, informacional y pedagógica (Rangel, 2015).

Este instrumento diagnóstico fue aplicado por investigadores del CIINSEV a 1,202 docentes de todos los estados de la república mexicana, aquellos donde el Sistema Educativo Valladolid tiene presencia. Los resultados nos permitirán dirigir intervenciones de capacitación puntuales, precisas y pertinentes con el contexto del Sistema Educativo Valladolid.

UNA NUEVA MIRADA

LA HERRAMIENTA EDUCATIVA "EDUCAPLAY"

Educaplay es una herramienta multimedia que permite crear actividades educativas. A modo de una herramienta de autor, el programa permite realizar mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos, dictados, sopa de letras, test, ordenamientos, etc. También se considera como una plataforma online que permite crear y compartir actividades educativas multimedia. Se puede utilizar en cualquier dispositivo electrónico y brinda la oportunidad de hacer interactivo el proceso docente educativo.

El portal es muy fácil de utilizar, está en español (además de inglés y francés) y tiene una excelente navegabilidad y usabilidad por lo cual no se pueden tener problemas para generar actividades. En la mayoría de ellas permite subir imágenes, audio e incluso da la posibilidad de grabar un audio en línea. Al estar en fase beta todavía falta por pulir algunas opciones (como subir videos, por ejemplo de Youtube), pero se nota que se están esforzando para ofrecer aún un mejor servicio.

A continuación presentamos una breve reseña de cada herramienta que actualmente está operativa y links para acceder a ejemplos.

Adivinanza: Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Cada vez que pides una pista la puntuación que obtendrás disminuye, por lo que debes intentar adivinar la palabra con el mínimo número de pistas.

Ejemplos: <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/adivinanza>

Completar: La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente habremos eliminado. Existen 2 métodos de completar los huecos: el primero pulsando sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada. Si te equivocas debes pulsar sobre la palabra incorrecta en la frase, y el segundo, escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado.

Ejemplos: <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/completar>

Crucigramas: Los crucigramas de educaplay son autodefinidos multimedia que debes completar haciendo corresponder una letra en cada casilla. Para completar una palabra debes pulsar con el ratón sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra.

Ejemplos: <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/crucigrama>

Diálogos: Esta actividad consiste en escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes. También permiten anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario pueda asumir el rol de dicho personaje. Disponen de dos modos de reproducción: reproducción continua, y reproducción frase a frase donde el usuario

dosifica la reproducción del diálogo y las pausas entre frases.

Ejemplos: <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/dialogo>

Dictado: Esta actividad es un dictado, y por tanto consiste en escribir exactamente el texto que nos redactan. Es importante detallar a la hora de dictar los signos de puntuación tales como comas, puntos, signos de interrogación para que la corrección sea exacta y no haya problemas.

Ejemplo: <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/dictado>

Ordenar Letras: Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase. Existen varias formas de ordenar las letras: Escribiendo con el teclado la palabra completa. Pulsando sobre las letras en el orden correcto.

Ejemplos: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/ordenar_letras

Relacionar Conceptos: Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas correctamente. Un ejemplo típico de aplicación consiste en encontrar parejas de palabras, como contrarios, sinónimos etc... Para clasificar las palabras se debe pulsar de manera consecutiva sobre los términos relacionados.

Ejemplos: <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/relacionar>

Sopa de Letras: Esta actividad es una sopa de letras en la que pulsando y arrastrando debes encontrar las palabras buscadas. Cuando definimos una sopa de letras introducimos el título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que pueden colocarse las palabras.

Ejemplos: <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/sopa>

Test: Esta actividad consiste en contestar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente. El número de preguntas de cada test lo elige el usuario que crea el test. Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presentan al usuario, de manera que estas preguntas sean elegidas aleatoriamente del total.

Ejemplos: <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/test>

Mapa: Esta actividad consiste en definir sobre una imagen que subimos (fotografía, mapa, esquema etc...) una serie de puntos que tendremos que identificar con su nombre. Así por ejemplo, podemos identificar los nombres de los ríos sobre un mapa, o los huesos del cuerpo humano sobre un esqueleto etc.

Ejemplo: <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/mapa>

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

INTERNET EN CLASES

La red de redes constituye una fuente inagotable de información; actualmente se considera como un poderoso medio de aprendizaje y comunicación, sus enormes posibilidades y potencialidades hacen que los docentes reconozcan que ya no son la única fuente de conocimientos para sus alumnos.

Por lo que en una sociedad que evoluciona a un ritmo sorprendente, aceptar el reto que impone la sociedad del conocimiento y el internet es el único camino posible para que las clases contemporáneas eleven sus niveles de calidad.

Breve descripción didáctica de su puesta en práctica en las clases.

Para emplear Internet en clases, se debe garantizar en las escuelas que los alumnos tengan acceso a internet y que al menos existe un equipo de cómputo para dos alumnos; también en los casos que sea posible por medio de una red wifi; se podrán utilizar las tablet y los celulares.

El docente les puede orientar a los alumnos, de manera individual o en dúos, que accedan a internet e investiguen todo el contenido relacionado con el contenido objeto de estudio; para lo que analizarán diferentes artículos, noticias, imágenes y vídeos, se le asigna un tiempo determinado para la búsqueda y resumen de la información.

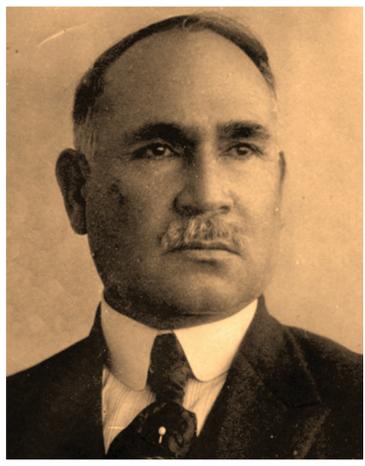
Una vez finalizada la recepción y el resumen de la información se les orienta entonces que formen equipos de trabajo para que compartan la información y elaboren un resumen más acabado. A partir de aquí el docente puede utilizar dos variantes:

Primera variante: les solicita a cada equipo que exponga el resultado del trabajo desarrollado; a partir de lo cual se realiza una valoración colectiva acerca del concepto estudiado.

Segunda variante: previo a la clase el docente debe preparar una serie de interrogantes acerca del concepto objeto de estudio; luego que los alumnos han realizado el debate de la información localizada en internet, se puede establecer una especie de competencia fraternal entre los equipos, donde de manera consecutiva tengan la oportunidad de responder las interrogantes planteadas, resultando ganador el equipo que mejor responda a las preguntas. Al finalizar el docente realiza un resumen colectivo acerca del concepto estudiado.

MAESTROS EN VIDA Y OBRA

GREGORIO TORRES QUINTERO



Nació en la ciudad de Colima el 25 de mayo de 1866. Se inició en la noble profesión de maestro a la edad de 17 años iniciando con ello una brillante trayectoria como docente y funcionario educativo.

En 1892, fundó en Colima la Escuela Modelo de enseñanza primaria, normal y de preceptores. Fue director de la Escuela Porfirio Díaz y por un corto período fue jefe y director de la Instrucción Pública.

En México, a partir de 1904 fue jefe de Enseñanza de Primaria y Normal. De 1910 a 1911 fue vicepresidente y presidente del Congreso Nacional de Educación Primaria.

Fue catedrático de la Escuela Nacional Preparatoria y de la Escuela Normal de Maestros. Fue consejero de la Secretaría de Educación Pública.

Llevó a cabo la reforma escolar utilizando su famoso método fonético-onomatopéyico, el cual se basa en los sonidos naturales para conocer las letras, sílabas y palabras.

En 1920, viajó a Estados Unidos para conocer y estudiar las propuestas pedagógicas modernas. A su regreso a México, fue consejero técnico de la Secretaría de Educación durante tres años.

Retirado de su puesto, escribió más de 30 libros sobre temas pedagógicos, históricos, costumbristas, cuentos, y otros.

Murió el 28 de enero de 1934. Sus restos fueron trasladados a la Rotonda de los Personajes Ilustres ubicada en la Ciudad de México en junio de 1981.

EFEMÉRIDES EDUCATIVAS

ENERO

- 4** Día del Periodista
- 7** **1986.** Muere Juan Rulfo, escritor jalisciense y uno de los más influyentes escritores mexicanos del siglo XX.
- 8** **1824.** Nace Francisco González Bocanegra, poeta, autor de la letra del Himno Nacional Mexicano.
- 14** **1866.** Se funda el Conservatorio Nacional de Música.
- 17** **1980.** Muere en la Ciudad de México, Agustín Yáñez, literato, político y maestro universitario, quien fue Secretario de Educación Pública.
- 23** **1942.** Se publica en el Diario Oficial de la Federación, la primera Ley Federal de Educación, siendo el Presidente de México, Manuel Ávila Camacho.
- 28** **1934.** Muere en la Ciudad de México, el distinguido colimense, Gregorio Torres Quintero, educador, escritor e historiador.

FEBRERO

- 3** **1868.** Se inaugura el primer ciclo escolar de la Escuela Nacional Preparatoria.
- 4** Día Mundial de la Lucha contra el Cáncer.
- 12** **1959.** Se crea la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos como dependencia de la Secretaría de Educación Pública.
- 19** **19/ 1818.** Nace en Puebla el educador mexicano Gabino Barreda y Moisés
- 20** Día Mundial de la Justicia Social
- 24** Día de la Bandera. La Bandera Nacional deberá izarse a toda asta.
- 24** **2003.** Se crea la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte.
- 26** **1854.** Nace Porfirio Parra, filósofo, científico, periodista, literato e historiador. Fue director fundador de la Escuela Nacional de Altos Estudios.
- 26** **2013.** Se crea el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
- 27** **1882.** Nace, en Oaxaca, José Vasconcelos, quien fue abogado, historiador, político, escritor, educador, candidato presidencial, rector de la Universidad Nacional y fundador de la Secretaría de Educación Pública, desde donde impulsó una vasta tarea educativa y cultural.
- 27** **1978.** Se crea la Dirección General de Culturas Populares, instancia encargada de promover el estudio, conservación, difusión y desarrollo de las culturas populares e indígenas de México.

DICCIONARIO EDUCATIVO

INTERNET

El nombre Internet procede de las palabras en inglés Interconnected Networks, que significa "redes interconectadas". Internet es la unión de todas las redes y computadoras distribuidas por todo el mundo, por lo que se podría definir como una red global en la que se conjuntan todas las redes que utilizan protocolos TCP/IP y que son compatibles entre sí.

(<http://conceptodefinicion.de/internet/>)

EDUCACIÓN DIGITAL

Es la educación presencial y a distancia que hace uso de tecnologías digitales y que tiene como objetivo la adquisición de competencias y habilidades para aprender a aprender, tanto de profesores como de estudiantes, en un proceso de formación permanente.

(<http://pegece6.blogspot.mx/2009/01/la-educacin-digital.html>)

PLATAFORMAS VIRTUALES

Son programas orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo.

(<https://moodle.org/pluginfile.php/227/.../PLATAFORMAS%20VIRTUALES.docx>)

PREGUNTA DE AUTOPREPARACIÓN

Seguidamente presentamos cinco preguntas que como docente deberías hacerte:

1.- ¿Estamos aprovechando al máximo las oportunidades que ofrecen la Red y las redes?

2.- ¿Dispone el centro de espacios en donde los alumnos de una o varias clases/asignaturas pueden compartir recursos y comunicarse entre ellos?

3.- ¿Disponemos de entornos virtuales de aprendizaje?

4.- ¿Utilizamos medios digitales para relacionarnos con las familias?

5.- ¿Estamos trabajando por el desarrollo de personas autónomas, abiertas y críticas?

Reflexione sus respuestas y comparta estas interrogantes con todo el colectivo de educadores de su escuela.

Curiosidades de la educación

ASÍ CAMBIAN LAS TECNOLÓGICAS LAS AULAS DE CLASES

Las empresas de tecnología como Lenovo, Dell EMC y Microsoft no son ajenas a las aulas de clase, por el contrario, se han vuelto un elemento importante en la transición tecnológica que está viviendo el sistema educativo.

Dell EMC en alianza con Territorium cuenta con la plataforma -para niños y maestros- de educación virtual en donde se cuelgan contenidos de diversas organizaciones, se le da seguimiento a lo que estudian los alumnos y se mapea lo que van aprendiendo para dar resultados personalizados.

Lenovo se enfoca en hacer exámenes tanto de lo cuantitativo como desde lo cualitativo, es decir, ir a lo que realmente busca el docente con un examen e identificar fortalezas y debilidades del estudiante.

Microsoft considera que su rol en la educación es empoderar y reconocer a los docentes a través de su tecnología, ayudarlos a documentar sus prácticas y a que formen parte de una red en la que puedan compartir experiencias con otros docentes.

Microsoft "in Education", es una plataforma que tiene 50 mil docentes activos en Latinoamérica en donde ellos comparten experiencias, establecen temas referentes en educación, suben tutoriales para los colegas, webinars, interactúan con instituciones como museos, entre otras cosas.

Tomado de: <http://www.elfinanciero.com.mx/tech/asi-esta-cambiando-la-tecnologia-las-aulas-de-clases.html>

BIBLIOGRAFÍA PARA PROFUNDIZAR EN EL TEMA

- Ramírez Ochoa, M.I y E. López Estrada. (2017). Conectivismo: la teoría educativa del Siglo XXI. En Revista Multiversidad, octubre-noviembre. Págs. 28 - 33. En Revista Multiversidad, octubre-noviembre. Págs. 28 – 33.
- Rincón Castillo, A. G y M.X. Velázquez Dueñas. (2018). Las TIC en la educación: desglosando sus conceptos. En Revista Multiversidad, diciembre – enero. Págs. 72 – 76.
- Rodríguez Sánchez, A. (2018). Aplicaciones basadas en la Web y herramientas de autor para profesores. Algunas sugerencias para digitalizar el proceso formativo. En Revista Multiversidad, diciembre – enero. Págs. 18 – 23.
- Trimiño Quiala, B; J.J. Vizcarra Brito y E.E. Orozco Guillén. (2017). Impactos de la ciencia en la educación escolar. Una mirada desde la contemporaneidad (primera parte). En Revista Multiversidad, agosto -septiembre. Págs. 6 – 9.
- Trimiño Quiala, B; J.J. Vizcarra Brito y E.E. Orozco Guillén. (2017). Impactos de la ciencia en la educación escolar. Una mirada desde la contemporaneidad (segunda parte). En Revista Multiversidad, octubre-noviembre. Págs. 6 – 13.

POSIBLES RESPUESTAS AL TEST DE AUTODIAGNÓSTICO

La utilización de dispositivos móviles en el aula son: ¿un problema o una herramienta didáctica?

Hoy, la mayoría de las escuelas no permiten que sus alumnos lleven sus dispositivos electrónicos a clase; por ende, tampoco la mayoría de los docentes aprovechan las potencialidades de estos dispositivos para elevar la calidad del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Lo anterior se contradice con la realidad, en la cual los dispositivos móviles cada vez son más frecuentes en nuestras vidas, por lo que quizás sería más interesante dar la vuelta a la situación y utilizarlos con mayor frecuencia en la educación escolar para romper con el tradicionalismo didáctico.

Y es que, la inclusión de los dispositivos móviles en el aula, pueden hacer que estos se conviertan una importante herramienta didáctica; lo anterior se fundamenta en las significativas ventajas que le aportan a las clases, entre ellas:

- Facilitan un aprendizaje más personalizado,
- Incrementan los niveles de motivación en los alumnos,
- Hacen que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea más interactivo,
- Permiten una retroalimentación y una evaluación inmediatas por parte del docente,
- Potencian la participación en clases,
- Amplían las posibilidades de comunicación,
- Favorecen el acceso a numerosas fuentes de conocimiento, lo que facilita el aumento de los niveles cognitivos y de la cultura en los alumnos.

Fuente: <http://blog.tiching.com/el-movil-en-el-aula-problema-o-herramienta/>