

CIINSEV

Investigar para educar con calidad

BOLETÍN

DE AUTOSUPERACIÓN DOCENTE

AÑO ESCOLAR **2020 - 2021**

FEBRERO DE 2021

22



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

BOLETÍN. NO 22. FEBRERO DE 2021 - AÑO ESCOLAR 2020 - 2021

Estimados educadores y educadoras:

Con la llegada de Internet y las enormes posibilidades de comunicación, interacción e intercambio de formación que ofrece, unas personas se unen de manera espontánea y van encontrando a otras que comparten sus mismos intereses. Por ello, el concepto de comunidad virtual está ligado a la existencia de Internet, entendido como un espacio común donde poder compartir información y crear conocimiento.

Una comunidad virtual es un grupo de personas que comparten intereses y se interrelacionan por medio de una red digital desarrollando un sentido de identidad, pertenencia y lealtad porque obtienen un valor con ello. De esta forma, han surgido las comunidades virtuales de aprendizaje y desarrollo profesional para el personal docente.

Por todo lo anterior, el programa de CECAPE, pone a su disposición el Boletín de Autosuperación Docente número 22, relacionado con el tema. ***“Las comunidades Online de aprendizaje profesional como herramientas para el desarrollo docente”***; que incluye los apartados siguientes: *pensamientos, poemas, una nueva mirada, sabías qué, efemérides, maestros en vida y obra, diccionario educativo; preguntas de autopreparación y la bibliografía para profundizar en el tema.*

Les recordamos que este Boletín de Autosuperación por ningún concepto puede ser empleado para evaluar la calidad del trabajo educativo que realiza el personal docente. Siempre se entregará de manera impresa o digital, para que nuestros maestros lo consulten cuando lo estimen pertinente, con el objetivo de elevar su nivel científico-cultural.

Esperamos que este nuevo número les sea ameno y útil.

Gracias.

Pensamientos

Educativos

“Enseñar en la era del Internet significa que debemos enseñar las habilidades del mañana desde hoy”.

Jennifer Fleming

“La mente que se abre a una nueva idea; jamás volverá a su tamaño original”.

Albert Einstein

PARA TI MAESTRO

MANIFIESTO EDUPUNK (FRAGMENTOS)

Las clases son conversaciones

La relación es dinámica y la dinámica es relacional

Sea hipertextual y multilineal, heterogéneo y heterodoxo

Edupunk no es lo que pasa en el aula, es el mundo en el aula

Sea como el caminante...haga camino al andar

Sea mediador y no medidor del conocimiento

Rómpase la cabeza para crear roles en su comisión, cuando

los cree, rómpales la cabeza

Sus roles deben ser emergentes, polivalentes, invisibles

Asuma el cambio, es solo una cuestión de actitud

Siéntase parte de un trabajo colectivo

No sea una TV, interpele realmente a los que lo rodean

Expanda su mensaje, haga estallar las cuatro paredes que lo

rodean

Mezcle, copie, apropie, curiose, juegue, transfórmese,

haga, derrape

No debe existir oposición real/virtual

Sin colaboración, la educación es una ficción

Sea un actor en su entorno, investigue a través de la acción

Hágalo usted mismo...pero también y esencialmente, hágalo

con otros

DATOS CURIOSOS QUE PROBABLEMENTE NO SABÍAS SOBRE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

¿Sabías qué?

- **Una cosa es la educación a distancia**, que lleva una larga tradición en sus espaldas. Surgió como respuesta a problemas de cobertura que tenían cientos de personas debido a su ubicación geográfica. En un principio, funcionaba únicamente a través de correspondencia, luego, la radio y la televisión. Y otra cosa es la **educación virtual**, que nace con Internet. A través de la red, los programas académicos de alta calidad están al alcance de cualquier persona con acceso a un computador.
- **Para que exista la educación virtual debe haber Pedagogía.** Para sacar el máximo provecho de las herramientas tecnológicas es necesario que los programas de educación virtual estén fundamentados en sólidas bases pedagógicas.
- **Puede tener procesos de educación más personalizados.** En otras palabras, puede adaptarse al ritmo cognitivo y a los tiempos de cada estudiante.
- **Puedes acceder a ella desde cualquier lugar.** Eso sí, solamente hace falta un ordenador, una conexión a Internet y una fuerte disposición para formarte profesionalmente.
- **La educación virtual no sólo es útil para las universidades.** Este tipo de educación también puede ser implementada en la educación media y básica.

UNA NUEVA MIRADA

COMUNIDADES ONLINE PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL DEL PERSONAL DOCENTE

Las comunidades Online para el desarrollo profesional del personal docente se caracterizan por ser espacios virtuales donde un grupo de profesionales de la educación intercambian, publican y almacenan información en diferentes formatos. Esas interacciones que mantienen están compuestas de tres elementos básicos:

1. **Tecnología:** utilización de ordenadores, dispositivos móviles y redes que utilizan las personas como medio para establecer el contacto y la comunicación continua y permanente en el tiempo.
2. **Información relevante:** las personas que integran la comunidad crean y comparten contenidos relevantes en torno a los intereses que les unen y que los ayuda a permanecer actualizados de las últimas novedades y tendencias.
3. **Experiencias de desarrollo y aprendizaje:** el continuo intercambio de contenido te hace aprender de manera informal y continua sobre un determinado tema. Y las relaciones personales que terminan por establecerse entre los miembros, apareja un sentido de pertenencia y de aceptación que repercute en el bienestar emocional y personal.

Sin embargo, es necesario añadir varios aspectos más que hagan referencia a estas comunidades:

- El participante, en un entorno virtual, aprende más y mejor a través de actividades que favorezcan la interacción con los restantes miembros del grupo aprovechando las posibilidades de colaboración e intercambio de información que nos permiten muchas herramientas tecnológicas.
- Se fomenta la autonomía durante su proceso de aprendizaje. Sin embargo, también debe ser más constante y disciplinado.
- Permiten la socialización de aprendizajes y experiencias de manera horizontal con diversos tipos de personas.
- Se da la interacción e intercambio de ideas de forma bidireccional y multidireccional.

- Se pueden formar grupos grandes o pequeños de usuarios para realizar trabajos tanto en equipo como colaborativos, usando diversas herramientas tecnológicas.
- Fomentan el aprendizaje significativo, trabajo colaborativo y en equipo.

Las comunidades virtuales de aprendizaje tienen una enorme relevancia en educación, porque el conocimiento en una sociedad digital cambia constantemente. Además, frente a la sociedad y las familias, aquel docente que forme parte de una comunidad de aprendizaje encuentra más razones y más sentido para argumentar y defender sus prácticas metodológicas.

DICCIONARIO EDUCATIVO

Software educativo: es un programa informático diseñado con la finalidad de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es una herramienta pedagógica elaborada específicamente con esta finalidad. Debido a la era digital que se vive actualmente, los softwares educativos son herramientas cada vez más necesarias de ser contempladas e incorporadas en los sistemas educativos.

Plataforma educativa virtual: es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines educativos. Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación. Son programas que permiten hacer tareas como: organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar las matriculaciones de los estudiantes, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, etc. Pueden utilizarse para gestionar de manera integral formaciones a distancia o como un complemento de la docencia presencial.

Las **redes educativas** son estructuras intencionales, con intereses-objetivos comunes en las que todos sus miembros tienen la posibilidad de trabajar y responsabilizarse en igualdad. Esto genera una gran cohesión de grupo que incrementa la confianza, así como un fortalecimiento de relaciones satisfactorias.

MAESTROS EN VIDA Y OBRA

GEORGE SIEMENS



(1970 -)

*Es un teórico en la enseñanza
en la sociedad digital.*

Es el autor del artículo Conectivismo: Una teoría de la enseñanza para la era digital y del libro, "Conociendo el conocimiento, una exploración del impacto del contexto cambiante y de las características del conocimiento".

Fue director asociado del Learning Technologies Centre en la Universidad de Manitoba, y ha aceptado un puesto en la Universidad de Athabasca.

En 2008, Siemens y Stephen Downes diseñaron e impartieron en línea un curso abierto sobre "open teaching" reportado como un "hito en el pequeño pero creciente impulso hacia la enseñanza abierta, ampliamente considerado como el primer curso de Conectivismo masivo, abierto y en línea (MOOC).

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** **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.

PREGUNTAS DE AUTOPREPARACIÓN

Seguidamente, presentamos tres preguntas acerca de este tema objeto de estudio:

1. ¿Cómo se define el concepto de comunidades Online de aprendizaje profesional como herramientas para el desarrollo docente?
2. ¿Cuáles son las redes académicas más utilizadas?
3. ¿Qué semejanzas y diferencias existen entre la educación a distancia y la educación virtual?

Reflexione sus respuestas y comparta sus puntos de vistas de manera virtual con todo el colectivo de educadores de su escuela.

BIBLIOGRAFÍA PARA PROFUNDIZAR EN EL TEMA

- Siemens George. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.

https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf

- Sobrino, Ángel. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales Buenos Aires, Argentina.

<https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713005.pdf>