

RUTA HACIA LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL.



BIENVENIDOS
ENCUENTRO 2..

TEMA:

MODELO TPACK Y SAMR



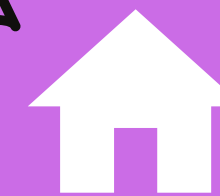
RUTA HACIA LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL.

MÓDULO 1

Fundamentos de la alfabetización digital.

01

ENCUENTRO 1: 6 de Mayo.
ENCUENTRO 2: 23 de Mayo.



EL EQUIPO



Facilitador Técnico.
Mediador en soluciones
informáticas.



Prof. de enseñanza
Primaria, Lic en Educación
Inclusiva y Efectiva.
Especialista en Educación
Primaria y TIC.



Licenciada en letra.s,
analista de sistemas,
doctoranda en ciencias
humanas y sociales (en
instancia de tesis.



Analista programador y
facilitador técnico en
nuevas tecnologías.



Facilitador Técnico.
Mediador en soluciones
logísticas.



Profesora en Ciencias de
la Educación y Lic. en
Educación Inclusiva y
Efectiva.



Prof. de Historia.
Licenciada en Aprendizaje
Inclusivo y Efectivo.
Tecnóloga Educativa.

CONTENIDOS VISTOS EN EL ENCUENTRO 1:



- **Introducción a la Alfabetización Digital.**
- **Industria 4.0.**
- **Brechas generacionales.**
- **Las TIC.**
- **Las TAC.**
- **Las TEP.**
- **Perfil Prosumidor.**
- **Marcos de Referencia de las Competencias Digitales.**

RECOPIILACIONES DEL PADLET:

Cunha, Evelyn Antonela
DNI 43.548.034



Las TIC son un conjunto de herramientas, aplicaciones, recursos, redes, etc., que nos ayudan como docentes cuando queremos comunicar información valiosa a nuestros estudiantes, por ejemplo, si tenemos como contenido la lectura del libro Don Quijote de la Mancha, podemos utilizar imágenes para motivar la clase (si los reconocen, qué saben, alguien les contó algo, etc); también podemos introducir breves videos o podcasts que ayuden en la comprensión de la historia de los personajes o simplemente, que despierten el interés de los alumnos por la lectura, tarea que actualmente cuesta lograr por la tecnoglobalización, pero que debemos saber traerla a nuestro favor, que nos ayude y que les ayude.

Soy Ana Aranda del neni 2079.
Las TIC son herramientas que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas De los alumnos como también del docente, siempre que esten bien orientadas por un mediador.

Richter, Mariela K. DNI
22.427.794 MENI

Como institución utilizamos bastante dentro del paquete de oficina el word y el excel donde organizamos carpetas con diferente información, planillas de control (suministros, estadísticas, asistencias docentes, etc), notas, formularios entre otros.

Tecnología de la Información y la Comunicación.

Carvalho Mariana Raquel.
DNI 41821348

A mí me parece que la Tecnología de la Información y la Comunicación es muy buena para ayudar en el desarrollo de las clases en el aulas. No sé si en todos los lugares pero acá en El Soberbio en la zona rural en donde trabajamos la mayoría de los docentes, con mucho gusto se puede aplicar eso a las clases para motivar a los niños ya que hay muchos chicos que todavía no viven esa era tecnológica, hay casos que ni un celular no conocen y ahí es en donde hay que aprovechar y utilizar esas tecnologías para mostrar videos, power point para que ellos entiendan el tema. La tecnología hoy en día es indispensable en la educación, siempre y cuando se las utiliza de manera positiva... A los chicos de las escuelas de la ruralidad les encanta todo eso que tiene que ver con las nuevas tecnologías, por eso también elegí hacer este curso, así aprendo más

Bullman Elen Haydee
24723149

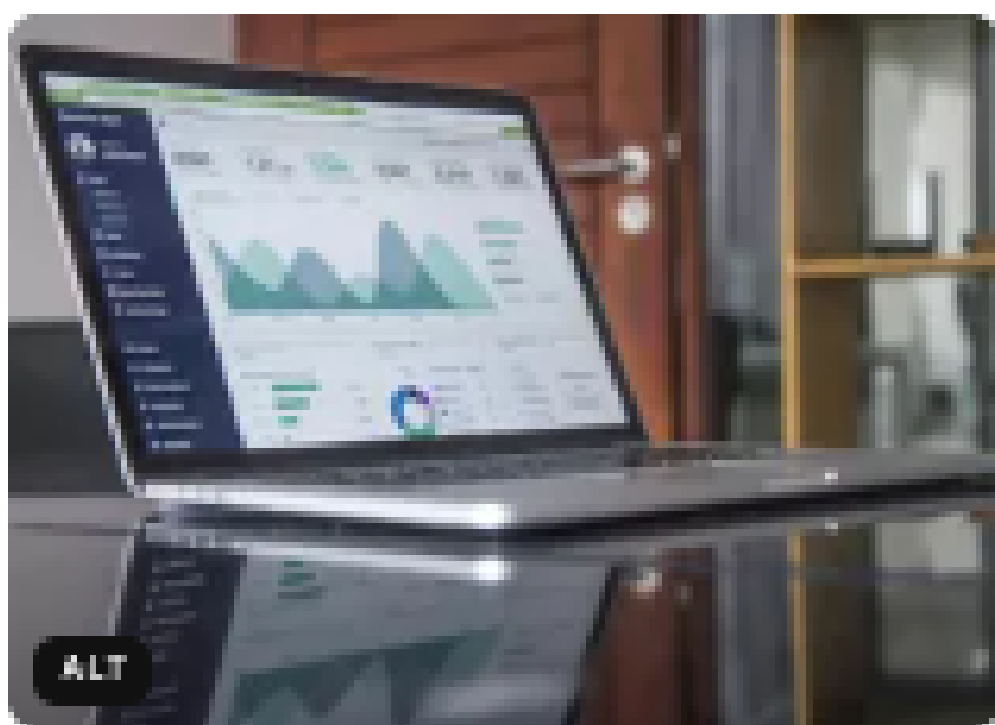


La inmediatez, la información tiene la capacidad de ser compartida. Conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos. Ejemplo: ordenadores, pantalla digital, dispositivos de almacenamiento, altavoces.



Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento.

Gladis Etelvina Valenzuela
DNI 32079658



navegadores web: permite que todos podamos acceder a diversas informaciones necesarias para las actividades que requiera el uso de la tecnología y accedamos más rápido que un libro manual

Dechat Francisco
Sebastian 34086457

Las tecnologías del aprendizaje y conocimiento son una herramienta invaluable en el arsenal educativo moderno, pero su éxito depende de cómo se implementen y se integren con prácticas pedagógicas sólidas y una consideración continua de la equidad y la inclusión.

De la lista expuesta los siguientes pueden entrar en esta categoría:

1. Plataformas de gestión del aprendizaje (LMS).
2. Desarrollo de competencias comunicativas.
3. Proyectos colaborativos.
4. Juegos Educativos.
5. Recursos digitales interactivos.
6. Unión de lo tecnológico con lo pedagógico.

Frederico Marcela
35.695.519

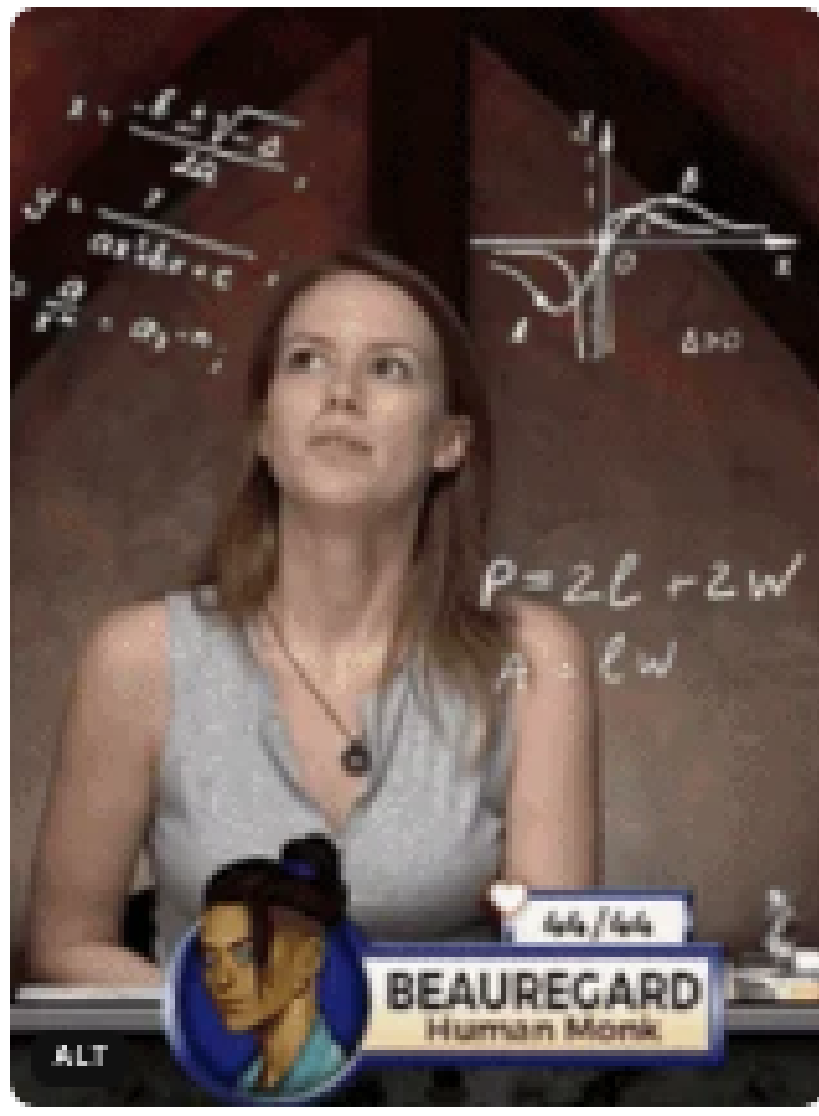
Las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento permite presentar distintas formas para que nuestros alumnos se apropien del conocimiento y además puedan trabajar de manera colaborativa

Strieder Matilde 23048905

Unión de lo tecnológico con lo pedagógico. En mi Institución en cada planificación las docentes tienen propuestas de actividades donde utilizan las Tablet o robotita.

Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación

Canva: uso de infografías para realizar líneas del tiempo, ejemplo: mujeres que hicieron CIENCIAS.
Kosinski Valeria



Czuhaj, Nahuel. D.N.I.:
42.760.765

Videoconferencias: debates y trabajos colaborativos.

Juegos: proporciona espacios de independencia y trabajo en equipo.

Echenique Carmen dni
22273038

Redes sociales: las Plataformas como Facebook, Twitter, Instagram y LinkedIn pueden utilizarse para compartir información, organizar eventos, crear redes de apoyo y promover la participación en causas sociales y políticas.

CANTERO ANDREA
FERNANDA. DNI:
34.448.018

Las tecnologías para el empoderamiento y la participación se trata de aquellas herramientas y enfoques que se utilizan para que los estudiantes puedan incluirse y colaborar en sus procesos educativos, pueden ser Facebook, Instagram, Twitter, o un canal en Youtube, donde puedan interactuar colectivamente y tomar un papel activo en su proceso educativo.

Melina Alba Posse

Trello para la gestión de proyectos de microemprendimientos y fomentar el aprendizaje colaborativo.

Schoefer Mariela

Las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP) son herramientas tecnológicas diseñadas para promover la participación ciudadana, la inclusión social y el empoderamiento de individuos y comunidades. Estas tecnologías buscan facilitar el acceso a la información, fortalecer la voz de grupos marginados o minoritarios, y promover la colaboración y la acción colectiva.

Algunos ejemplos de Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación incluyen plataformas en línea para la participación ciudadana en la toma de decisiones, Estas tecnologías tienen el potencial de democratizar el acceso a la información y a los procesos de toma de decisiones, fortaleciendo así la participación cívica y el empoderamiento social en diversas áreas como la política, la educación, la salud y el

A PARTIR DE ESTE MOMENTO INICIAMOS CON EL DESARROLLO DEL TEMA:



HOJA DE RUTA

MODELO TPACK

INTERACTUAMOS Y
RECOPIAMOS
CONCEPTOS

RECREO

MODELO
SAMR

RETOMAMOS
CONCEPTOS EN
RULETA

ACTIVIDAD DE
CIERRE PADLET

ASISTENCIA

CIERRE



modelo

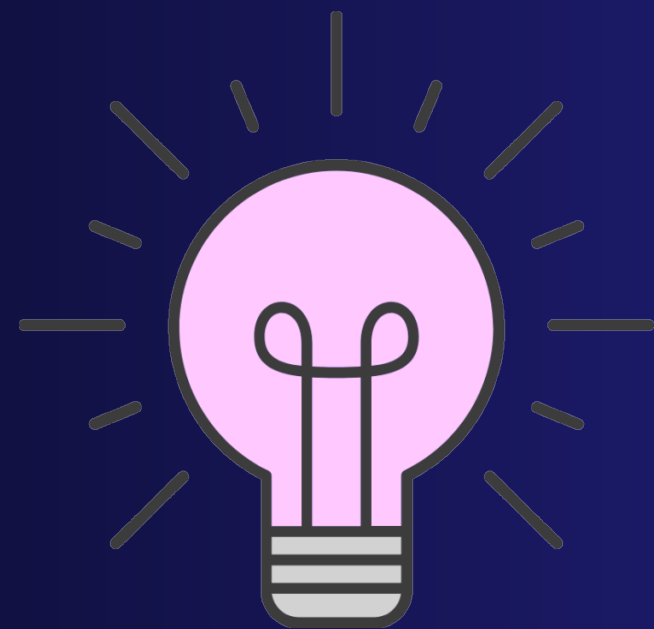
Tecnological

Pedagogical

And

Content

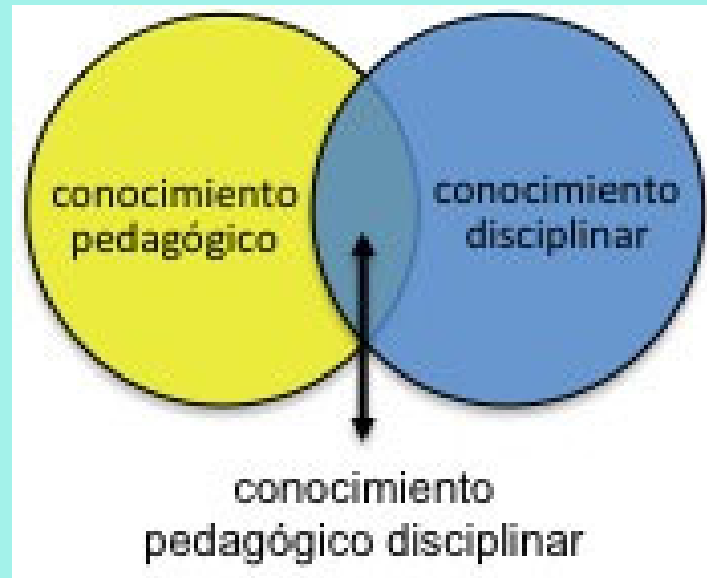
Knowledgment



Según el modelo **TPACK** los maestros disponen de *tres áreas de conocimiento*:

1. **Disciplinar o de contenidos (CK)** sobre los que imparten clase (matemáticas, inglés, lengua...)
2. **Pedagógico (PK)**: las distintas metodologías o formas de enseñar que aplican en el aula.
3. **Tecnológico (TK)**: los recursos y herramientas tecnológicas que utilizan para enseñar los distintos contenidos.

4. PCK o conocimiento pedagógico disciplinar



el docente interpreta la materia que va a impartir y encuentra diversas vías pedagógicas para enseñarla y adaptarla a través de distintos materiales, haciéndola accesible a la diversidad de sus alumnos.

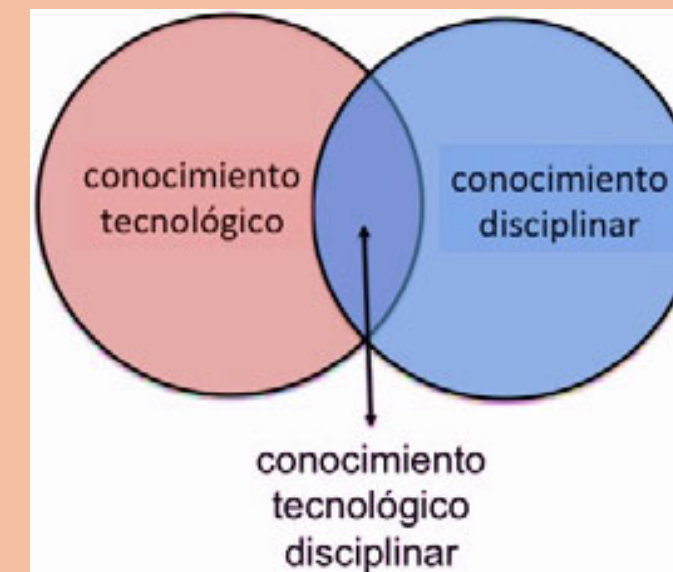
Al combinar entre sí los tres elementos del modelo se obtienen otros tres conocimientos específicos:

5. TPK o conocimiento tecnológico pedagógico:

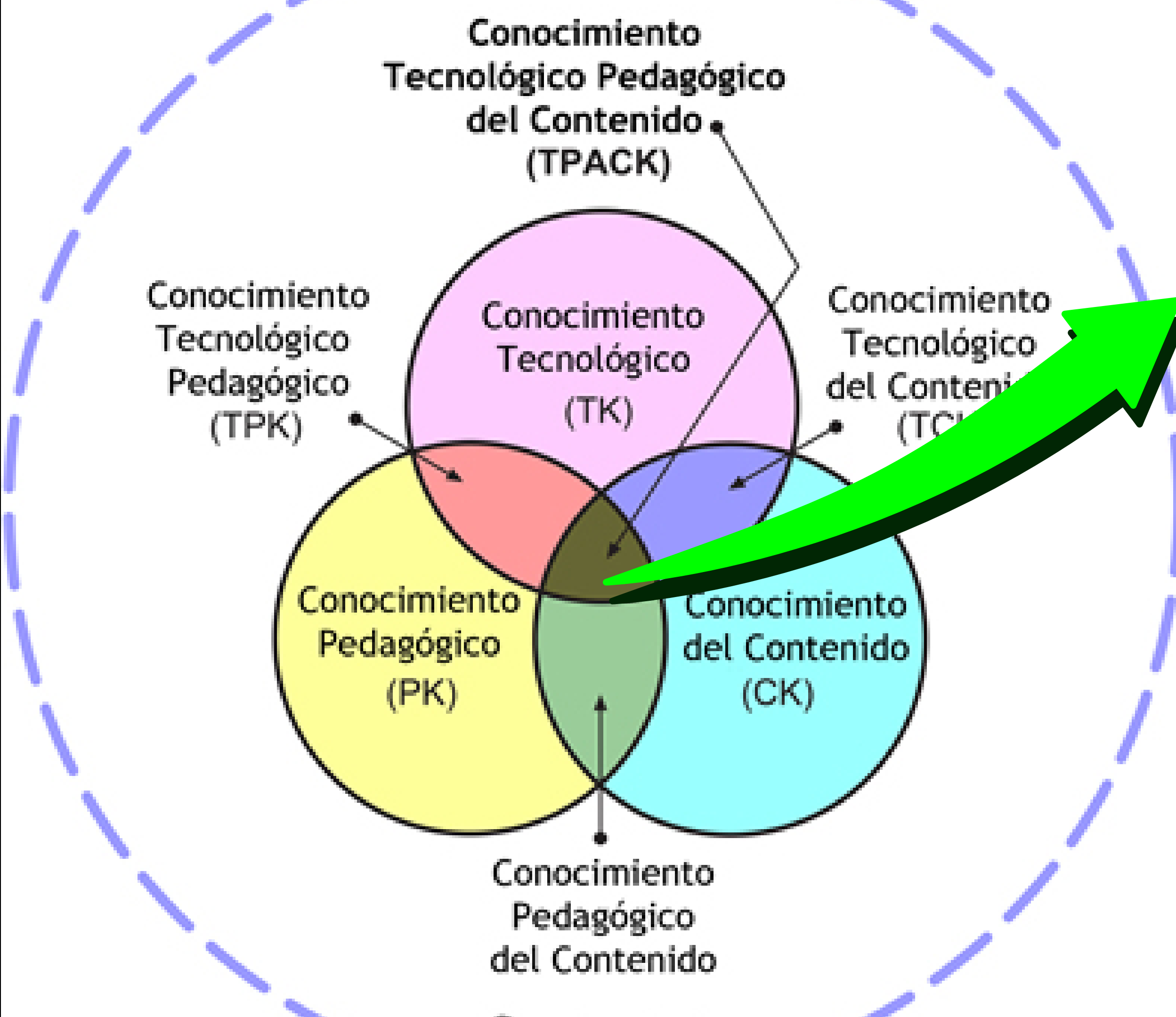


implica comprender cómo afecta el uso de determinadas herramientas al aprendizaje y saber si son las óptimas o no para determinados fines.

6. TCK o conocimiento tecnológico disciplinar:



al dominar la materia sobre la que imparten clase serán capaces de entender las necesidades tecnológicas específicas que son adecuadas para lograr su aprendizaje.



Estas tres relaciones bilaterales entre dos elementos conjugan **el conocimiento tecnológico pedagógico del contenido (7)**. El conocimiento profundo del contenido y la mejor forma de enseñarlo utilizando las herramientas tecnológicas más adecuadas para lograr los objetivos de aprendizaje.



**CONOCIMIENTOS
CURRICULARES**

- ¿Cuál es el **tema o bloque de contenidos** seleccionado de acuerdo con el diseño curricular?
- ¿Qué **objetivos de aprendizaje** pretendemos alcanzar?
- ¿Qué **conocimientos previos** se tendrán en cuenta?



**CONOCIMIENTOS
PEDAGÓGICOS**

- ¿Qué tipos de **actividades** se propusieron?
- ¿Qué **rol** cumpliría el docente en la propuesta?
- ¿Qué **rol o roles** desempeñarían los alumnos?
- ¿Qué productos finales (**evidencias de aprendizaje**) espera obtener?
- ¿Qué **estrategias de evaluación** se plantearon?

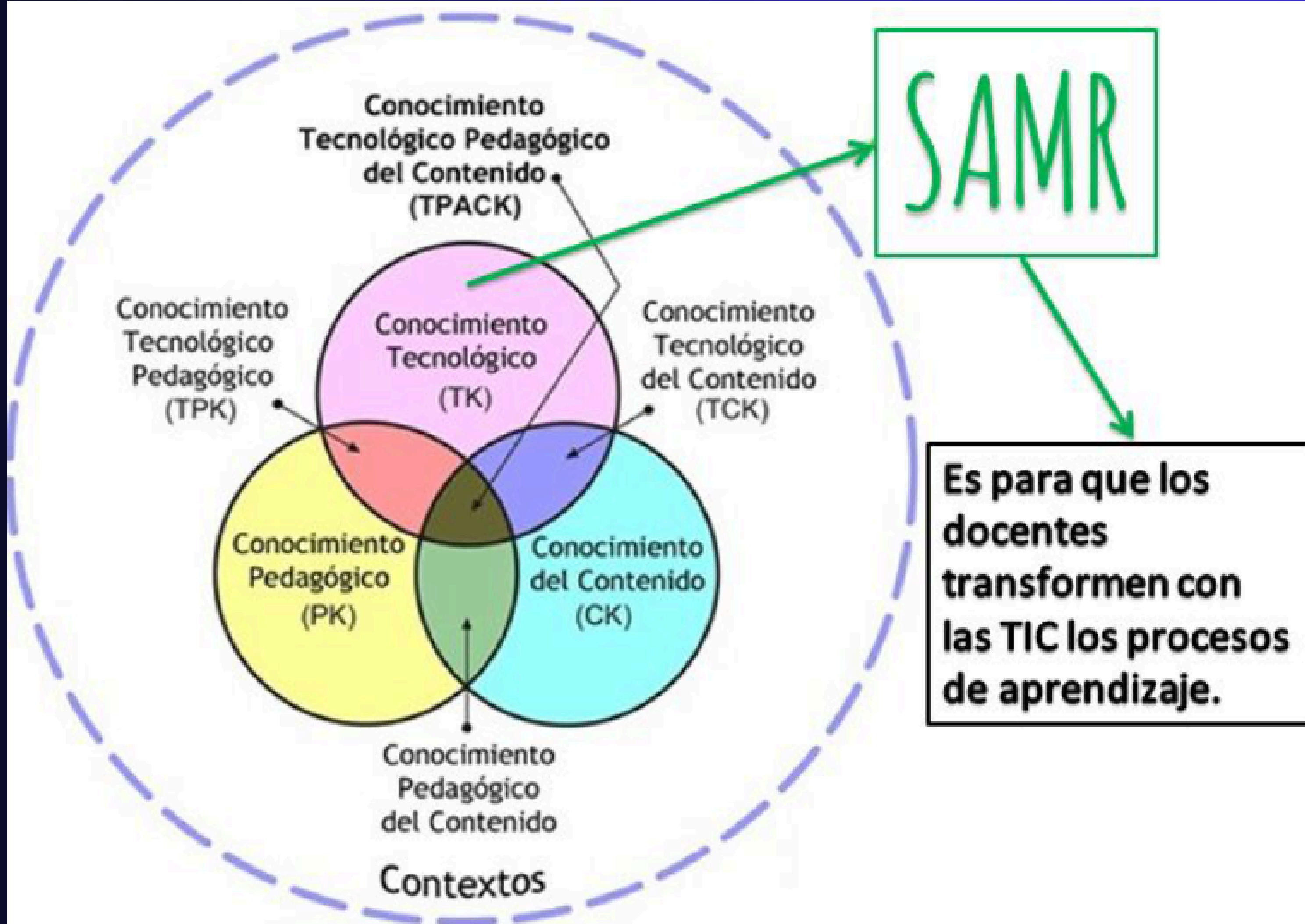
CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO

- ¿Qué **necesidades pedagógicas** se establecieron para elegir los recursos tecnológicos?, ¿**para qué** se eligieron esos recursos?
- ¿Qué **búsqueda y selección de recursos** se hizo?, en otras palabras: ¿qué recursos se seleccionaron?
- ¿Cómo se **planeó la utilización de los recursos**?, esto es: ¿cómo se usarían los recursos?

VEAMOS CUÁNTO HEMOS ENTENDIDO HASTA AQUÍ:

Tap one to open





Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido (TPACK)

Conocimiento Tecnológico Pedagógico (TPK)

Conocimiento Tecnológico (TK)

Conocimiento Tecnológico del Contenido (TCK)

Conocimiento Pedagógico (PK)

Conocimiento del Contenido (CK)

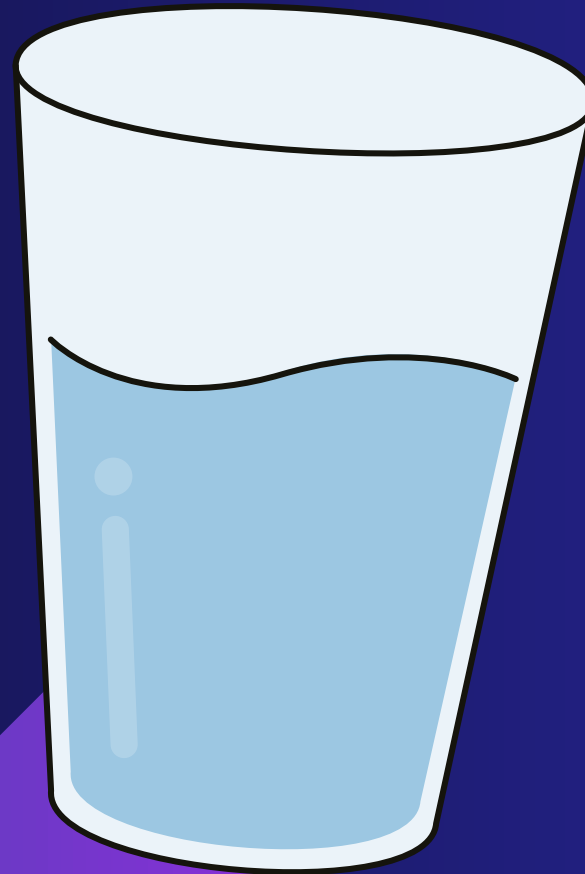
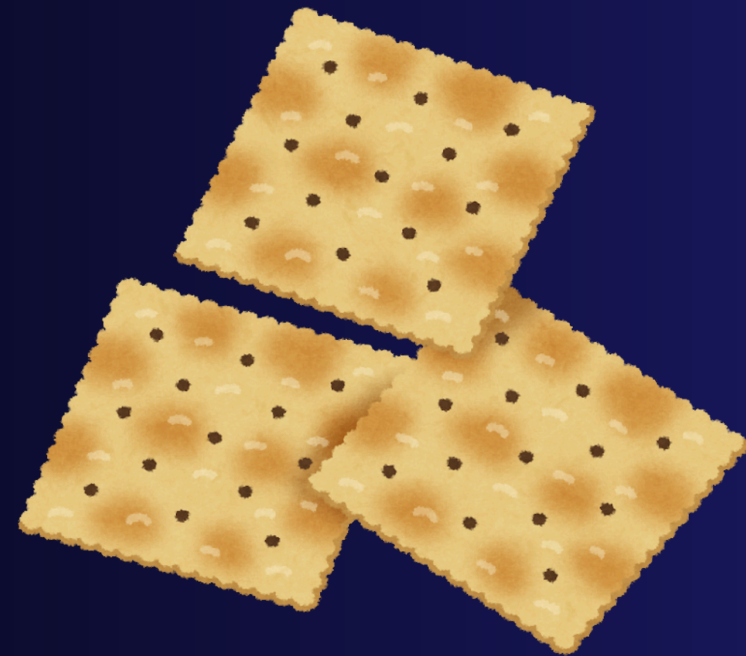
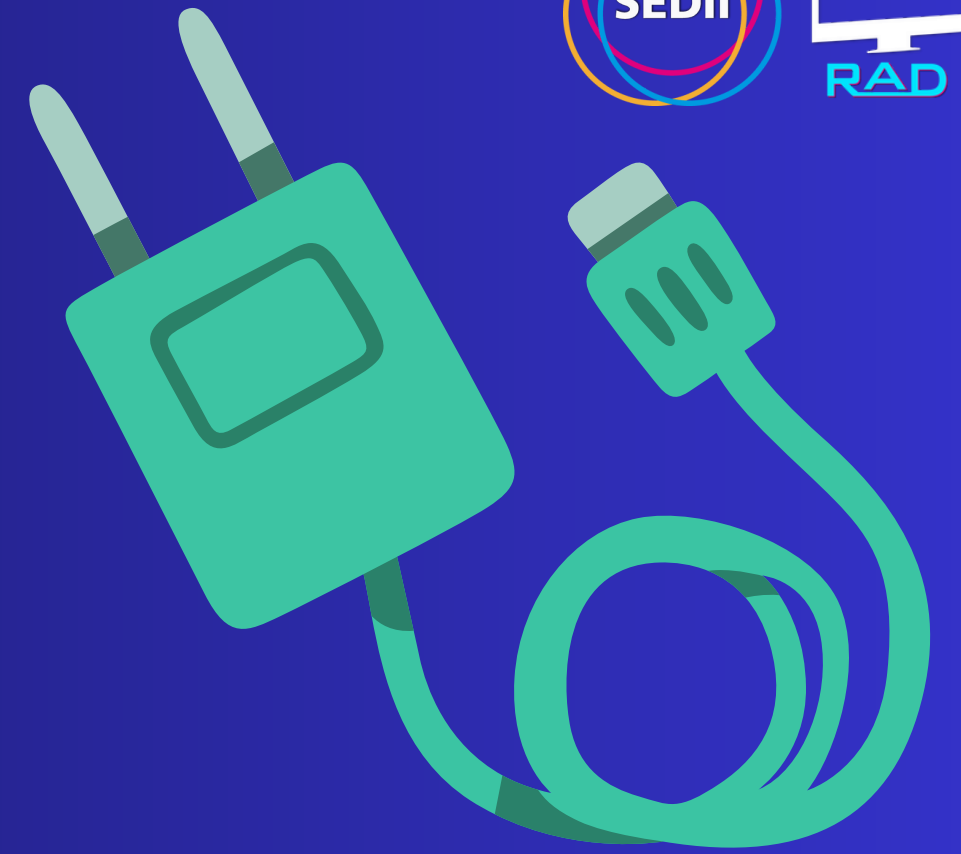
Conocimiento Pedagógico del Contenido

Contextos

SAMR

Es para que los docentes transformen con las TIC los procesos de aprendizaje.

RECREO

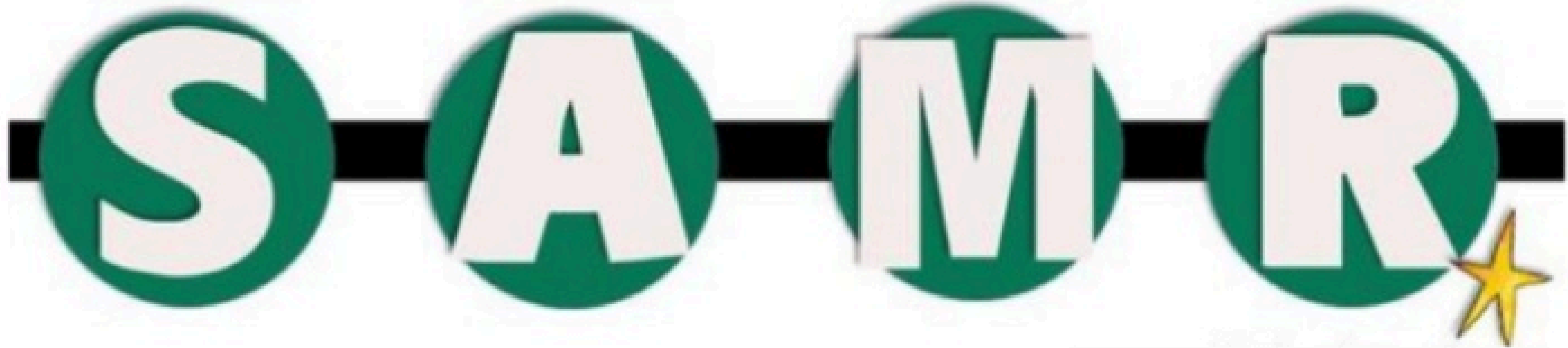


EL MODELO S.A.M.R:

- Substitution: **SUSTITUCIÓN**
- Augmentation: **AUMENTO/AMPLIFICACIÓN.**
- Modification: **MODIFICACIÓN.**
- Redefinition: **REDEFINICIÓN.**

El modelo de Sustitución, Aumento, Modificación, Redefinición (SAMR) desarrollado por Puentedura (2006), consiste en un conjunto jerárquico de 4 niveles que permite evaluar la forma en que las tecnologías son usadas por los docentes y estudiantes en las clases.





Sustitución
sin cambio
estructural

Sustitución
con mejora
estructural

Se produce un
rediseño de la
tarea con claras
mejoras

Se crean nuevos
contextos y
oportunidades



Definición

Ejemplo

Sustitución

La sustitución es el primer paso para redefinir su aula. Durante esta fase, la tecnología en el aula actúa como un sustituto directo de la herramienta, pero la lección no tiene un cambio funcional.

Un docente dirige a los estudiantes a usar Google Earth para localizar un lugar, en lugar de usar un atlas.

Aumento

El aumento es el segundo paso para mejorar digitalmente su aula. En esta fase, la tecnología en el aula actúa como un sustituto directo de la herramienta, y hay algunas mejoras funcionales en la lección.

El docente les indica que usen Google para medir la distancia entre dos lugares en un mapa, en lugar de usar calibradores o simplemente estimar usando la escala.

Modificación

La modificación de pasos para transformar su lección. La modificación se produce cuando la tecnología del aula permite un rediseño significativo del proyecto o pregunta en la dirección.

Se le daría instrucciones a la clase para que use las capas de Google Earth para buscar ubicaciones en un mapa.

Redefinición

Durante la fase de redefinición, el objetivo final, la tecnología en el aula permite la creación de nuevas tomas y proyectos que se consideraron absolutamente inconcebibles dentro de una lección tradicional.

Un docente tiene estudiantes que usan Google Earth para crear visitas guiadas narradas de una ubicación, que pueden compartir en línea con otros estudiantes.

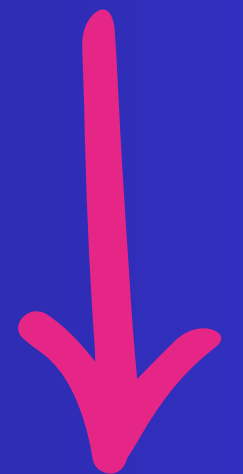
Mejora

Transformación

“La tecnología es una herramienta facilitadora, nunca puede ser un sustituto de la pedagogía”

TECNOLOGÍA= Es únicamente una herramienta que sirve para potenciar la pedagogía del maestro.

No es útil si no se aplica de una manera significativa y con una preparación previa.



PEDAGOGÍA= Se centra en los métodos y prácticas, en el arte y la vocación de cómo enseñar.



JUNTAS SE POTENCIAN

¿Podría retirar estas nuevas herramientas tecnológicas de mi clase y seguiría siendo todo igual?



¿En qué momento de mi clase o planificación aplico el Modelo SAMR?

La aplicación del modelo SAMR en el aula se enfoca en la etapa de planificación de las unidades o clase. Cuando estamos planificando la incorporación de cierta tecnología a una clase tenemos que plantearnos las siguientes preguntas claves para valorar la eficacia de esta herramienta en el aula:

1. ¿Cómo esta herramienta me está ayudando a potenciar el aprendizaje de mis estudiantes?

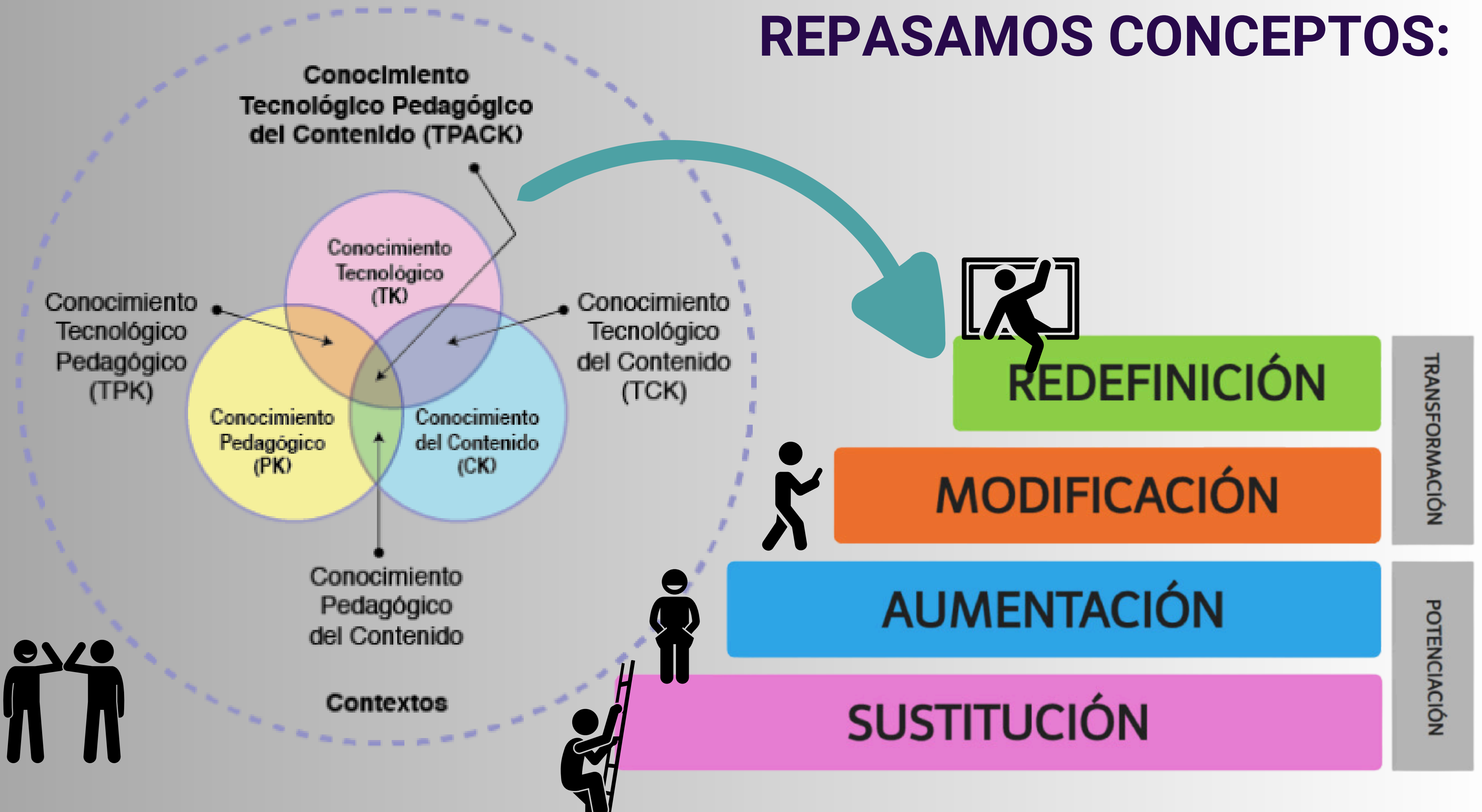


Hay mas preguntas: toma nota...



- **2. ¿Cómo esta herramienta específica mejorará la comprensión de los conceptos claves?**
- **3. ¿Facilitará la colaboración entre los estudiantes?**
- **4. ¿Se alinea realmente a los objetivos de la clase?**

REPASAMOS CONCEPTOS:



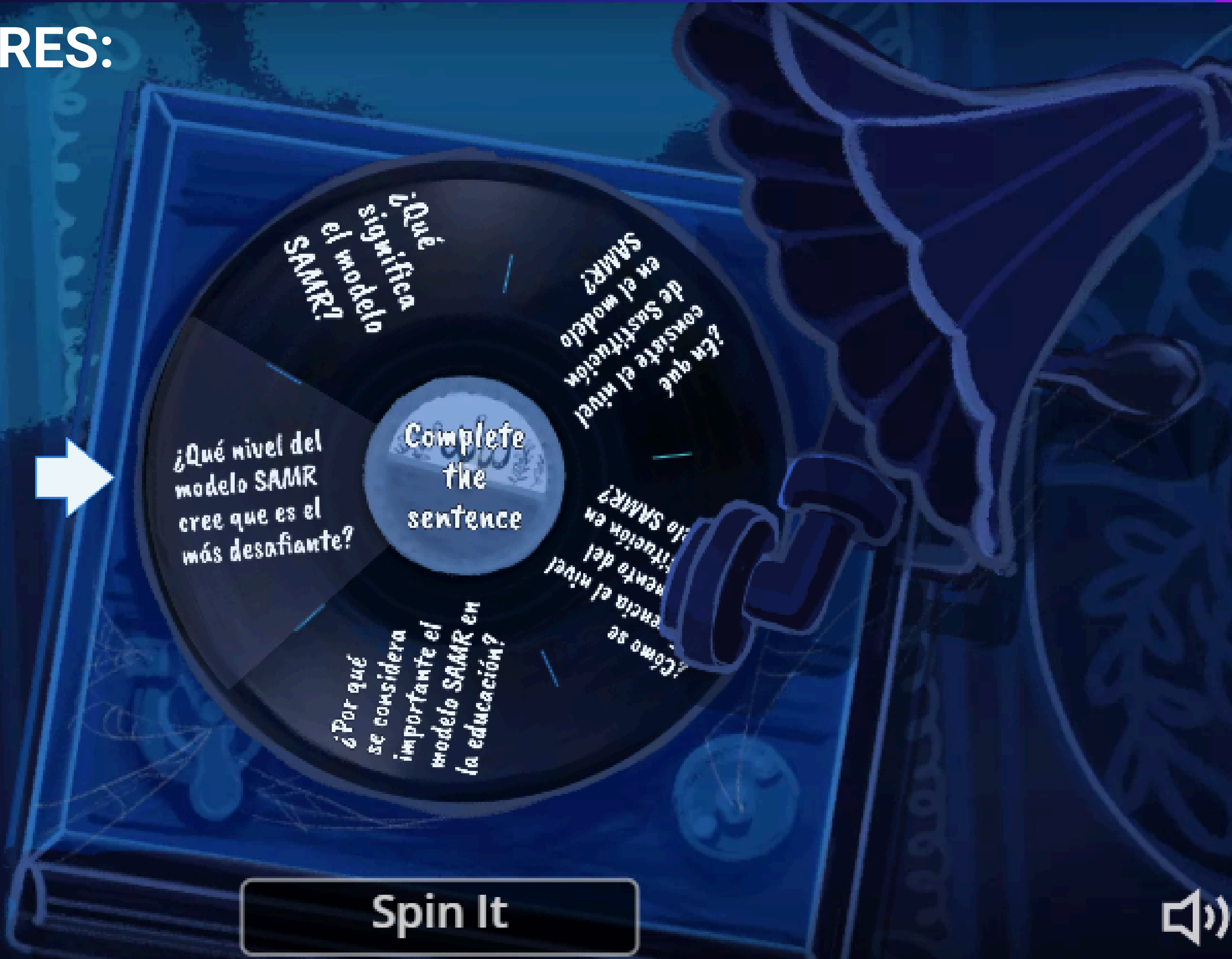
REPASAMOS SABERES:



Wordwall



+



Spin It

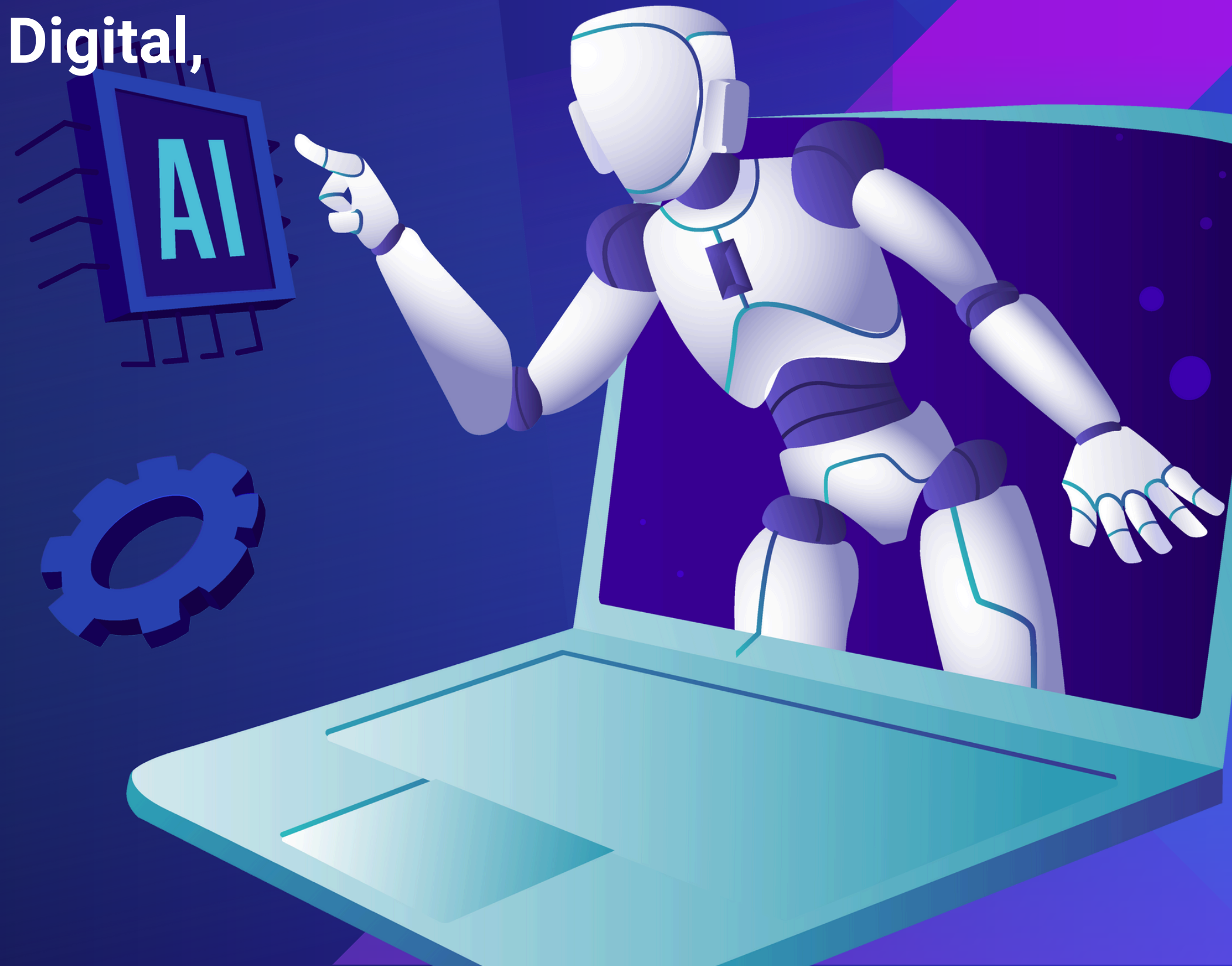


Y por si esto fuera poco, nos tenemos que preguntar...

¿Qué lugar ocupa la Inteligencia Artificial en toda esta sopa de Alfabetización Digital, Modelo TPACK y SAMR?

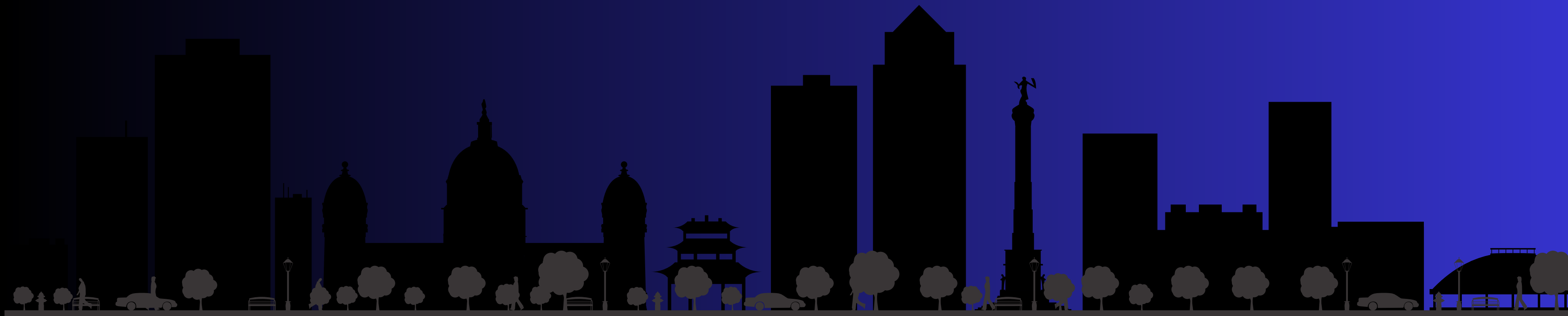
QUÉ INTERESANTE


CUÉNTAME MÁS





La Inteligencia Artificial hoy es importante para la educación porque ofrece herramientas avanzadas que pueden contribuir con la personalización del aprendizaje, la eficiencia y la inclusión, incluso si no se aplican directamente en el aula.



- 
- **Plataformas de Aprendizaje Adaptativo.**
 - **Asistentes de Escritura Basados en IA.**
 - **Evaluación Automatizada y Retroalimentación.**
 - **Tutores Virtuales.**
 - **Simulaciones y Laboratorios Virtuales.**
 - **Análisis de Emociones y Participación.**

PRÓXIMOS ENCUENTROS VIRTUALES

MÓDULO 2



Herramientas básicas para la enseñanza

02

Encuentro 3 Word: 5 de Junio.
Encuentro 4 PPT: 13 de Junio.
Encuentro 5 PPT: 3 de Julio.
Encuentro 6 Excel: 7 de Agosto.



BLOG EN PADLET



23/05/24: Menciona 5 conceptos nuevos que has aprendido durante la jornada y agrega una breve referencia o imagen.

sediimisiones.edu.ar

GRACIAS

