



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SUROCCIDENTE
CUNSUROC
MAZATENANGO SUCHITEPÉQUEZ

CURSO: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA APLICADA A LA ADMINISTRACIÓN

DOCENTE: MSC. LUIS FERNANDO JIMÉNEZ MUÑOZ

CICLO: IX

SECCIÓN: "B"

EVALUACIÓN FINAL

ESTUDIANTE

REYNA MARIELA SISPAÛL

CARNÉ

201440969

FECHA 12-05-18

ÍNDICE

Introducción:.....	2
Que es e-learning.....	3-4
Características de e-learning.....	5-7
Tecnología educativa ventajas y desventajas.....	8-11
Que es b-learning.....	11-12
Características de b-learning.....	12-14
Metodología educativa para u- aprendizaje autónomo.....	14-15
Ventajas y desventajas de b-learning.....	15-16
Qué es t-learning:.....	16-117
Entre las características principales están.....	17-18
Ventajas y Desventajas.....	18-19
Que es M-Learnig.....	19-20
Características del m-learning.....	20
Características del m-learning.....	20-21
Ventajas y Desventajas del mlearning.....	21-22
Qué es C-Learnig.....	22
Características.....	22-23
Ventajas y Desventajas.....	23-24
Webquest.....	24-26
Características de una webquest.....	26
Metodologia.....	26-27
Ventajas y Desventajas.....	27-28
Conclusiones.....	29
Recomendación.....	30
Web-Grafia.....	31

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, viendo la realidad en nuestra sociedad está viviendo en un ambiente de moda, niños de corta edad ya cuenta con un móvil de igual manera los jóvenes solo lo utilizan para distracción de ciertas aplicaciones o programas que solo les permite perder el tiempo. Por lo tanto los procesos de adiestramiento de aprendizaje se caracteriza por darle un enfoque a las transformaciones de los estudiantes facilitando la comprensión de la realidad que vive nuestro mundo actual, como parte de la formación de los ciudadanos de una sociedad que quiere superarse día con día, permite buscar diferentes medios de acceso en el cual estudiar y seguirse preparando académicamente y estos estilo de aprendizaje nos permite romper nuevos paradigmas y fronteras superando retos trazados, en esta investigación científica reunimos todos los procedimientos tecnológicos en un solo fin la educación de las personas, el significado de E-learning es un aprendizaje que se lleva a través de internet, comprende aspectos pedagógicos que van encaminados al conocimiento de esta disciplina de las ciencias de la educación. Dentro de esta se persigue los beneficios que los caracteriza por desaparecer barreras para que los estudiantes puedan realizar un curso desde sus hogares o lugar de trabajo. Asimismo otro de los procesos de enseñanza es B-learning consistente en educación combinada que incluye tanto clases presenciales como actividades de E-learning, enfocados en lo pedagógico además caracterizado por un modelo mixto de formación online y presencial un nuevo concepto que mejora la formación en el que se combinan según las necesidades

Como parte de la temática desarrollada presentó un tema de sumo interés para el lector, es un modelo didáctico guiado en una investigación en donde la mayor parte de la investigación procede del internet, con el cuidado necesario que sea información verídica. Esto permitiendo abrir campos de desarrollo del estudiante a través de la web, esto se constituye en una tarea de conocer para qué utilizarlo el uso actualmente, la estructuración el rol que juega, como se crea y que tipos de Webquest existen, ya abierto el panorama de la temática se brinda a continuación lo mencionado anteriormente.

EVALUACIÓN FINAL

I. Serie: Valor 7 puntos.

Estos temas deberá de desarrollarlos en la plataforma de Google Drive, Documento de Google.

1. E-Learning. Definición, Características, metodología, ventajas, desventajas y su aplicación en la Educación Guatemalteca. (Ejemplos)

1. QUE ES E-LEARNING

Procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Además, el alumno pasa a ser el centro de la formación, al tener que auto gestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros, consiste en la educación y capacitación a través de Internet. Este tipo de enseñanza online permite la interacción del usuario con el material mediante la utilización de diversas herramientas informáticas.



El término e-learning es la simplificación de Electronic Learning. El mismo reúne a las diferentes tecnologías, y a los aspectos pedagógicos de la enseñanza y el aprendizaje.

El e-learning comprende fundamentalmente los siguientes aspectos:

El pedagógico, referido a la Tecnología Educativa como disciplina de las ciencias de la educación, vinculada a los medios tecnológicos, la psicología educativa y la didáctica.

El tecnológico, referido a la Tecnología de la Información y la Comunicación, mediante la selección, diseño, personalización, implementación, alojamiento y mantenimiento de soluciones en donde se integran tecnologías propietarias y de código abierto (Open Source). Los componentes tecnológicos son los más tangibles y el ejemplo más significativo son las plataformas de e-learning o LMS (Learning Management Systems); sistemas que permiten la administración y control de los aspectos administrativos de la capacitación entre otras funciones.

1.1. Beneficios de e-learning

- · Brinda capacitación flexible y económica.
- · Combina el poder de Internet con el de las herramientas tecnológicas.
- · Anula las distancias geográficas y temporales.
- · Permite utilizar la plataforma con mínimos conocimientos.
- · Posibilita un aprendizaje constante y nutrido a través de la interacción entre tutores y alumnos
- · Ofrece libertad en cuanto al tiempo y ritmo de aprendizaje.
- Rapidez y agilidad: Las comunicaciones a través de sistemas en la red confiere rapidez y agilidad a las comunicaciones.
- Reducción de costos: permite reducir y hasta eliminar gastos de traslado, alojamiento, material didáctico, etc.
- Acceso just-in-time: los usuarios pueden acceder al contenido desde cualquier conexión a Internet, cuando les surge la necesidad.

Estas plataformas tienen una serie de herramientas en común así como otras que los diferencian, es por ello que e-ABC intenta brindar la mejor solución adaptándose a las necesidades propias de cada cliente. Las diferentes plataformas de e-learning actuales tienen una serie de herramientas en común y también otras que las diferencian entre sí.

En la actualidad el Centro de Formación Permanente (CFP) ofrece una gran variedad de cursos en modalidad e-learning, tanto de larga duración, Masters y Expertos, como de Formación Continua y Especializada con un número de horas más reducido. Dicha oferta crece día a día, así como el número de profesores y alumnos dados de alta en la plataforma e-Learning, configurando una amplia red social de aprendizaje.

1.1. Características de e-learning

Esta modalidad formativa a distancia a través de Internet o semipresencial (una parte de los procesos formativos se realizan de manera presencial), ha contribuido a que la formación llegue a un mayor número de personas. Entre las características más destacadas del e-Learning están:

- ❖ Desaparecen las barreras espacio-temporales. Los estudiantes pueden realizar un curso en su casa o lugar de trabajo, estando accesibles los contenidos cualquier día a cualquier hora. Pudiendo de esta forma optimizar al máximo el tiempo dedicado a la formación.
- ❖ **Formación flexible.** La diversidad de métodos y recursos empleados, facilita el que nos podamos adaptar a las características y necesidades de los estudiantes.
- ❖ **El alumno es el centro** de los procesos de enseñanza-aprendizaje y participa de manera activa en la construcción de sus conocimientos, teniendo capacidad para decidir el itinerario formativo más acorde con sus intereses.
- ❖ **El profesor**, pasa de ser un mero transmisor de contenidos a un tutor que orienta, guía, ayuda y facilita los procesos formativos.
- ❖ **Contenidos actualizados.** Las novedades y recursos relacionados con el tema de estudio se pueden introducir de manera rápida en los contenidos, de forma que las enseñanzas estén totalmente actualizadas.
- ❖ **Comunicación constante** entre los participantes, gracias a las herramientas que incorporan las plataformas e-Learning (foros, chat, correo-e, etc.).

De esta forma, el CFP pretende ser un servicio universitario de excelencia, basándose en un compromiso de mejora continua, ofreciendo una formación de calidad, moderna, a distancia, actualizada, flexible y personalizada.

- La web es realmente fácil de usar
- Es un sistema de comunicación multimedia
- Es un medio de comunicación mundial
- En comparación con otros medios (teléfono, por ejemplo) la distancia entre emisor y receptor no es relevante
- Los costes de acceso son relativamente económicos para el alumnado (incluso si debe costeárselos personalmente), sobre todo si la alternativa es el desplazamiento físico, mucho más caro y potencialmente incompatible con la vida familiar y laboral del estudiante
- Es posible optimizar los costes del desarrollo de contenidos (lo cual no quiere decir que el e-Learning sea “barato”)
- La gran mayoría de centros de investigación, universidades y empresas están conectados a la Web
- Ofrece enormes posibilidades de interactividad
- Se ha producido una expansión vertiginosa de Internet como medio de comunicación universal (actualmente cuenta con más de 1300 millones de usuarios en el mundo).
- Facilitar la incorporación de conocimientos mediante el empleo de contenidos interactivos que involucren al alumno en el desarrollo del curso
- Permitir, mediante servicios de Internet, el trabajo y la interacción grupal, hasta ahora exclusivos de la educación presencial
- Capacitar académica, laboral y profesionalmente en el momento que se necesita y donde se necesita, reduciendo costes y facilitando la compatibilidad con actividades u obligaciones laborales, sociales o familiares
- Flexibilizar y facilitar la organización de los cursos al reducir total o parcialmente la coordinación física de las actividades

1.2 Cambios en el perfil docente

El nuevo modelo de formación requiere nuevas competencias y destrezas por parte del formador, cuyas atribuciones son más parecidas a la de una figura tutorial.

Su misión no consiste en presentar contenidos sino en garantizar el aprendizaje mediante la aplicación del plan de actividades del diseño instruccional, regulando adecuadamente los flujos de comunicación.

Cambios en el perfil de estudiante

Se sitúa en el centro del proceso educativo. Asimismo ya no es sólo un receptor final de lecciones que debe examinarse al final.

Las dinámicas de trabajo online incrementa la responsabilidad del alumno en la auto-formación

El concepto de trabajo pasa de ser individual a una dinámica colaborativa en muchos casos.

No existe un alumno tipo por estilo de aprendizaje, disponibilidad horaria, motivación necesidad de planificación.

Aparición de nuevos perfiles profesionales

- Diseñador de contenidos formativo
- Diseñador de actividades de aprendizaje
- Diseñador instruccional
- Tutor de alumnos de forma individual y grupal.

Técnicos

- Ingeniero de software

- Administrador de sistemas
- Experto en seguridad
- Ingeniero de la usabilidad
- Diseñador gráfico, web, animación y multimedia

Institucionales

- Gestor
 - Responsable de formación
- Consultor.

1.3 TECNOLOGÍA EDUCATIVA VENTAJAS Y DESVENTAJAS

La tecnología educativa propone nuevos campos de reflexión pedagógica. El aprendizaje en las escuelas en nuestros días tiene un cambio notable, en la medida que se han incorporado a los recintos educativos las nuevas tecnologías de información y comunicación, esta situación conlleva a estudiantes y docentes a prepararse con mayor conciencia y eficacia.

Cabe precisar que la inadecuada incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación al terreno educativo, provoca desventajas que beneficios, por ejemplo: una mala inducción produce que tanto docente como estudiantes, sean menos analíticos, que el interés por los libros vaya disminuyendo, ya que toda la información que necesitan la consiguen en cuestión de minutos con tan sólo estar frente a una pantalla y un teclado; sin consultar con otros autores para verificar dicha información

Otro ejemplo de desventaja, esta en cuanto al docente, va perdiendo su papel central, pues el alumno ya no valora tanto el conocimiento que él o ella tiene. Este último ejemplo, es consecuencia de la deshumanización que puede provocar la incorporación inadecuada de la tecnología al campo educativo. Las nuevas generaciones que esperan incrustarse al mercado laboral tienen que adaptarse a los cambios vertiginosos que producen las nuevas tecnologías de la información y comunicación, las

nuevas generaciones deben de tener la capacidad de realizar varias cosas a la vez, de cambiar de profesión, de renovar y actualizar constantemente sus conocimiento, para ser rentables para las empresas.

Sin embargo, lo anterior, no debe de ser el único sentido de la tecnología. La tecnología educativa no debe de promover única y exclusivamente la capacitación para el trabajo, debe de procurar promover la enseñanza de valores, de mostrar la diversidad y la riqueza cultural de nuestro país, de dar a conocer las necesidades de las personas con discapacidad, de promover la educación ambiental, de mostrar las artes graficas, de difundir los derechos de los niños, en este medio tan importante que es las tecnologías.

Ventajas

- Permite a los docentes, por medio de diversas herramientas, fomentar el trabajo colaborativo, gracias a la mejora de los medios de comunicación disponibles entre los participantes en una actividad docente.
- Apertura de grandes posibilidades para que los usuarios mejoren su desempeño, tanto a nivel profesional como personal, en los diferentes niveles de su formación.
- Apertura de ofertas académicas con flexibilidad de horarios.
- Descentralización del proceso educativo evidenciada en el seguimiento de las clases desde lugares geográficamente distantes.
- Aumento de la accesibilidad de los materiales didácticos que se presentan en numerosos formatos (vídeo, animación, sonido).
- Acceso universal a recursos localizados en prácticamente cualquier parte del mundo.
- Capacidad de adaptación o configuración del entorno de trabajo dependiendo del nivel, idioma u otras características del usuario.

1.- permite encontrar información de manera rápida.

2.- Acceso a múltiples recursos.

3.- permite el aprendizaje interactivo y en la educación a distancia.

4.- Puede ser a través del Internet, correo electrónico, audio conferencias, videoconferencias, correo de voz, entre otros.

5.- Elegimos tiempo, lugar y velocidad de estudio.

6.- La información cada vez es más completa y esto hace que el alumno tenga un mejor nivel académico.

7.- hay mucha información

8.- en cualquier lugar te permite investigar las tareas

9.- en la escuela no tiene costo.

10.- está a nuestro alcance.

Desventajas

- Dependencia de las creencias, aceptación, compromiso y entrega de los usuarios hacia los beneficios que este tipo de iniciativas podrían traer para lograr su máximo aprovechamiento.
- Dispersión de la información, lo que implica inversión en recursos humanos y técnicos que permitan que sea contrastada, clasificada y accesible a través de los medios oportunos.
- Insuficiencia de calidad, técnica y pedagógica, en algunos de los componentes educativos que se desarrollan para este tipo de sistemas.
- Carencia de acceso a Internet y a los recursos suficientes para participar en los cursos deseados.
- Manejo inadecuado de la motivación, lo que puede generar dudas y temores en el estudiante que lo lleven a renunciar a este tipo de formación.

- cansancio visual
- 2.- virus
- 3.- mala utilización
- 4.- problemas físicos
- 5.- copiar y pegar y no entender nada de la información
- 6.- falta de conocimientos sobre algunos programas
- Resumen. “La tecnología educativa, ha sido identificada por algunos con la Didáctica, ya que abarcaría los procesos para que se produzca un aprendizaje y las herramientas que se utilizan para lograrlo.”
- 7.- fuera de la escuela tiene costo
- 8.- La enseñanza es no personalizada, es difícil atender en lo particular a cada alumno, la clase se da de manera general.
- 9.- tarda mucho para darle mantenimiento
- 10.- son muy pocas máquinas para los alumnos.

1.4 ejemplos de uso de e-learning:

A principios de los años noventa el Ministerio de Educación de España crea el proyecto Aula Mentor, cuyo objetivo es proporcionar un sistema de formación para personas adultas utilizando las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito de la formación no reglada con un enfoque abierto, flexible y a distancia a través de la red Internet.

En México existe un sistema impartido por la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) SUA y ED (Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia).

En Cuba la red de los Joven Club de Computación y Electrónica cuenta con la plataforma CURSAD y la red de salud Infomed con el Aula de la Universidad Virtual de Salud, ambas implementadas sobre la plataforma Moodle.

En la universidad libre de Cali Colombia se utilizan las plataformas de aprendizaje como el moodle y mymathlab.

2. B-Learning. Definición, Características, metodología, ventajas, desventajas y su aplicación en la Educación Guatemalteca. (Ejemplos)

2. QUE ES B-LEARNING

El B-Learning (formación combinada, del inglés blendedlearning) consiste en un proceso docente semipresencial; esto significa que un curso dictado en este formato incluirá tanto clases presenciales como actividades de e-learning. Este modelo de formación hace uso de las ventajas de la formación 100% on-line y la formación presencial, combinándolas en un solo tipo de formación que agiliza la labor tanto del formador como del alumno. El diseño instrucción del programa académico para el que se ha decidido adoptar una modalidad b-Learning deberá incluir tanto actividades on-line como presenciales, pedagógicamente estructuradas, de modo que se facilite lograr el aprendizaje buscado. Las ventajas que se suelen atribuir a esta modalidad de aprendizaje son la unión de las dos modalidades que combina:



2.1. Características de B-learning

En los últimos años ha aparecido una nueva modalidad para la educación que ha surgido con fuerza, el Blended Learning (B-Learning). El B-Learning es un modelo mixto

de formación online y presencial. Un nuevo concepto de formación, en el que lo mejor del mundo virtual y presencial, se combinan según las necesidades o preferencias de la empresa. (Pascual, 2015).

Otras definiciones del B-learning que podemos mencionar son las siguientes:

Es aquel diseño docente en el que tecnologías de uso presencial y no presencial se combinan con objeto de optimizar el proceso de aprendizaje. (Martinez, 2012) .

Es el aprendizaje combinado (mixto o bimodal) apunta a modo de aprender en el cual se combina una modalidad de enseñanza y aprendizaje virtual. (Vera, 2008) El B-Learning es un término más relacionado con lo semipresencial, es decir, incluye tanto clases presenciales como aprendizaje electrónico (e-Learning por sus siglas en ingles). Este modelo de enseñanza hace uso de las ventajas de la modalidad presencial y a su vez de la enseñanza online, las cuales al combinarse agilizan la labor de los docentes y de los alumnos. Por lo tanto El BlendedLearning es un modelo mixto de formación online y presencial. Un nuevo concepto de formación, en el que lo mejor del mundo virtual y presencial, se combinan según las necesidades o preferencias de la empresa, concretamente, el Blendedlearning en la práctica formativa se puede traducir en una enseñanza con tutorías personalizadas, videoconferencias, chats, clases presenciales normalmente en grupo. Algunos profesionales del sector consideran esta nueva tendencia hacia el aprendizaje mixto como un paso atrás.



La importancia de la aparición del término y concepto Blendedlearning se encuentra en el hecho de que, nuevamente, el contacto personal, presencial recobra parte del protagonismo que perdió, por todo esto, el punto de partida de esta nueva tendencia hacia el Blendedlearning, tal vez podamos situarlo en primer lugar en el intento de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y superar las dificultades pedagógicas que comporta un curso puramente on-line (donde alcanzar un aprendizaje significativo basado en la experiencia y el trabajo cooperativo y activo del alumnado, a veces, es demasiado difícil). Y, en segundo lugar en la reducción de costes que supone para las empresas; pues a pesar de que el Blendedlearning reduce el ahorro del e-learning, la formación mixta sigue siendo más barata que la presencial. En resumen, se cree que con el blendedlearning se reduce el ahorro de la formación on-line pero se gana en calidad. Formación flexible a la vez que personal y cálida. * Asistencia a clases presenciales. Discusión de casos prácticos en grupo. * Conferencias de expertos. * Tutorías personales. * Foros de discusión. * Exámenes de certificación.

2.2 Característica del aprendizaje

Siendo el aprendizaje combinado una forma de aprender que integra la enseñanza presencial con la virtual, tiene algunas características de la enseñanza presencial y otras de la educación a distancia, pero, hay algunas particularidades que son exclusivas a esta modalidad.

Con el objeto de ubicar al aprendizaje combinado en un contexto intermedio, entre la enseñanza presencial y la enseñanza a distancia con el uso de las TIC como elemento primordial, que posibilita el enriquecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje, es importante conocer sus características, tanto educativas, organizativas y técnicas, lo que nos permitirá planear e implementar de una manera adecuada un curso en esta modalidad. A continuación se señalan algunas de las características que tipifican esta modalidad de aprendizaje.

Característica de educativa

1. Diversidad en cuanto a las técnicas y metodologías de enseñanza.
2. Orientado a la comunidad
3. Desarrollar habilidades de pensamiento crítico
4. Flexibilidad
5. Optimización pedagógica
6. Implementa pedagogías centradas en el estudiante
7. Permite resolver problemas desde diferentes enfoques
9. Utiliza el trabajo colaborativo para lograr los objetivos de aprendizaje
10. Reemplaza la estructura en base a espacio/tiempo por una en base a contenidos
11. Cambio metodológico para llevar a cabo la enseñanza
12. Interactividad

2.3 Metodología educativa para u- aprendizaje autónomo

La elaboración de un tipo de materiales específicos y de cómo sean estos, repercute directamente en el método de aprendizaje y evaluación. Los conceptos teóricos de las asignaturas cuya temática son las Redes de Computadores se fundamentan en clases presenciales de teoría y problemas (30h) en la Universidad de Alicante. De igual modo, los conceptos prácticos de la asignatura también se basan en clases presenciales (45h), pero de experimentación en un laboratorio de prácticas. En ellas se emplean guías y documentos desarrollados por el profesorado, que el alumno sigue de manera semiautodidacta. Las guías desarrolladas están en formato web-SCORM (Scorm, 2009), para posteriormente incorporarlas en la plataforma LCMS-Moodle (Moodle, 2009). Con ello, se pretende buscar una autoevaluación del alumno mediante herramientas digitales frente a los métodos de evaluación de la parte teórica de la asignatura que se siguen realizando empleando mecanismos convencionales (clase magistral y examen en papel).

- Moodle, Guías de aprendizaje SCORM.

- Controles y cuestionarios de autoevaluación y evaluación con el módulo quiz. Evaluación del aprendizaje.
- Proceso de evaluación del aprendizaje

2.4 Ventajas y Desventajas de B-Learning

Ventajas:

Aumentan el interés de los alumnos,

Promueve el pensamiento crítico,

Favorece la adquisición de destrezas sociales,

Promueve la comunicación, Promueve la coordinación, Promueve y favorece la interacción,

Mejora el logro académico,

Estimula el uso del lenguaje, Promueve el uso de la narrativa (historia)

Permite mejorar la autoestima, Permite desarrollar destrezas de autodescubrimiento

Sinergia en la ejecución de ciertas tareas,

Fuerza a los estudiantes a ser más explícitos con otros en sus: Intenciones, Metas, Planes y Entendimiento de la tarea

Los materiales de aprendizaje se actualizan rápidamente.

Garantiza el rápido y eficiente acceso a la red para solventar dudas o realizar cualquier tipo de consultas.

Desventajas

- Riesgo en primeras experiencias
- Curva de aprendizaje variable de aplicaciones colaborativa:
- Dependencia de la infraestructura computacional.
- Riesgo de una percepción de informalidad.

- El éxito de esta metodología depende principalmente de cómo el docente y el alumno actúen en el desarrollo de cada actividad.
 - Que el alumno no tenga las habilidades de estudio necesarias para este modelo educativo.
 - Hay muy poca experiencia en la aplicación de este modelo educativo.
- 3. T-Learnig. Definición, Características, metodología, ventajas, desventajas y su aplicación en la Educación Guatemalteca. (Ejemplos)**

3. Qué es T-Learning



El término t-learning es definido como aprendizaje a través de televisión interactiva, lo cual hace referencia a tener acceso interactivo a materiales de aprendizaje ricos en video, mediante un televisor u otro dispositivo que tenga más características de televisor que de computador. (Campo et al., 2013)

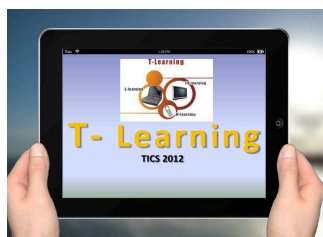
En el T-learning el alumno cuenta con una amplia gama de fuentes de información que dotarán a los contenidos de un mayor interés, se aprende por sí mismo, no es guiado. T-learning, como término, ha aparecido recientemente como una de las alternativas de la Educación virtual. Hasta el momento se han visto populares E-learning como educación netamente virtual, B-learning como educación mixta que mezcla lo virtual y presencial y el M-learning como el acceso a los recursos de aprendizaje a través de los móviles.

Esencia del T-learning

El T-learning va más allá. Se trata de un aprendizaje global, que se lleva a cabo en el aula física, en las plataformas de aprendizaje electrónico, las redes sociales y los entornos personales de aprendizaje. El alumno cuenta con una amplia gama de fuentes de información que dotarán a los contenidos de un mayor interés porque da la sensación de que uno aprende por sí mismo, que no está siendo guiado.

El alumno puede asistir a clases presenciales para más tarde acceder al LMS de su profesor, donde podrá descargarse los contenidos del día o aclarar dudas. Mientras tanto, ya que los adolescentes parece que hacen varias cosas a la vez en internet con un grado de comprensión bastante elevado, podrá consultar su red social preferida donde el profesor habrá colgado un par de enlaces relacionados con la materia de estudio. Luego (por ejemplo) recibirá un SMS multimedia que incluirá la fecha de examen y un podcast que le servirá para repasar el eje central del temario. El T-learning no tiene límites. Aunque laborioso, es fácil de implementar y conlleva un gran atractivo para los estudiantes.

3.2 Entre las características principales están:



- Aprendizaje accesible.
 - Versatilidad en la interactividad.
 - Aprendizaje autónomo e independiente.
 - Creación de comunidades virtuales.
 - Es un aprendizaje interactivo que utiliza como medio la televisión digital y la internet.
- Ofrece la personalidad de contenidos y la utilización de recursos multimedia.
 - Permite un mayor alcance y flexibilidad, debido a que brinda la oportunidad de aprender en cualquier lugar y momento.

3.3 Metodologías de desarrollo

Las metodologías de desarrollo (Pino et al., 2007), tienen bastantes elementos en común. Elementos parecidos en el fondo; pero presentados bajo distintas denominaciones y con diferentes detalles. Por lo que suele parecer que están hablando

de cosas diferentes. Cuando, realmente, tan solo varían en la forma de representar la información y en el énfasis que ponen en cada uno de los distintos elementos. Sin embargo, a veces sí que nos encontramos ante un verdadero cambio de paradigma. Como cuando allá por los principios de los noventa comenzaron a cobrar fuerza las metodologías “ágiles”; en contraposición a sus hermanas, las metodologías clásicas “pesadas”, que venían con un auge hasta entonces. Este cambio radical de enfoque en las metodologías se produjo en respuesta a lo que vienen siendo los problemas endémicos (problemas que se repiten frecuentemente por varios periodos) en el desarrollo de software (Díaz, 2015):

i Desarrollo de Contenidos para TVDi Preproducción Planeación •Aspectos técnicos
•Aspectos pedagógicos. •Aspectos personalización Producción Iteracciones •Revisiones
Desarrollo de Contenidos para TVDi

Preproducción Planeación •Aspectos técnicos •Aspectos pedagógicos. •Aspectos personalización	Producción Interacciones •Revisiones Posproducción Entrega	Posproducción Entrega •Lecciones aprendidas
--	---	---

3.4 Ventajas

a) Amplia difusión: al contrario de lo que sucede con el ordenador, la televisión se halla presente prácticamente en la totalidad de los hogares.

b) Facilidad de uso: mientras que el ordenador requiere habilidades específicas relativamente complejas, la televisión es un aparato de gran familiaridad en su uso y que no requiere habilidades especiales por parte de receptores.

c) Centralidad en la vida doméstica: la televisión goza de un alto reconocimiento y acreditación entre las familias, habiéndose convertido en la tecnología doméstica

aorganizadora de la vida familiar, de sus rutinas y sus interacciones, de la distribución del espacio y el tiempo domésticos.

d) Aprendizaje continuo: la televisión digital interactiva permitirá que arriben a las casas unas oportunidades de aprendizaje que rebasan el aprendizaje instituido y regularizado, poniendo al alcance de amplios sectores sociales nuevas ocasiones para la educación, atemporal y autogestionada por los propios usuarios.

Desventajas del T-learning

Costo de producción (Se eleva significante)

Las personas no pueden interpretar bien esta forma de aprendizaje y se distraerá y no se concentrarse en la información que se le quiere hacer llegar a la persona.

Al ser un aprendizaje por televisor las personas se pueden distraerse fácilmente y cambiarían de canal o algo más que les guste.

4. M-Learnig. Definición, Características, metodología, ventajas, desventajas y su aplicación en la Educación Guatemalteca. (Ejemplos)

4. Que es M-Learnig.



“Se denomina m-learning a la educación a distancia completamente virtualizada a través de los nuevos canales digitales (las nuevas redes de comunicación, en especial internet), y que utiliza para ello las herramientas o aplicaciones de hipertexto, tales como páginas web, correo electrónico, foros de discusión, mensajería instantánea,

plataformas de formación, etc., como soporte de los procesos de enseñanza-aprendizaje.”

Un aprendizaje electrónico móvil como metodología de enseñanza y aprendizaje que se vale de pequeños dispositivos móviles tales como smartphone, PDA, tableta, PocketPC, ipod y cualquier otro dispositivo de mano que tenga alguna conectividad inalámbrica. Un aprendizaje electrónico móvil como metodología de enseñanza y aprendizaje que se vale de pequeños dispositivos móviles tales como smartphone, PDA, tableta, PocketPC, ipod y cualquier otro dispositivo de mano que tenga alguna conectividad inalámbrica.

4.1 Características del m-learning.

De las muchas ventajas que ofrece el aprendizaje electrónico móvil, me gustaría destacar dentro de los modelos de enseñanza-aprendizaje los siguientes:

- Multifuncionalidad: se pueden realizar múltiples tareas (*multitasking*).
- Conectividad: permite el acceso a internet.
- Portabilidad: el tamaño facilita que el usuario siempre lo lleve encima.
- Uso personal: cada individuo posee su dispositivo y este está totalmente personalizado.
- Motivacional: hay una predisposición más receptiva para el aprendizaje.
- Accesibilidad a apps: el uso de las apps sirve para el aprendizaje, para la creación y curación de contenido...
- Flexibilidad: el aprendizaje se adapta a las necesidades de cada uno.
- Inmediatez: se puede encontrar lo que se busca o necesita de manera instantánea.
- Ubicuidad: se puede aprender cuando uno quiera y donde uno quiera (aula, casa, autobús, metro, parque...

- **Accesibilidad:** existen muchas herramientas de uso gratuitas o de bajo coste.

4.2 Metodologías Comunes En Mobile Learning

Video clases: grabadas en estudio, de manera general de duración corta, especialmente para el consumo en pantallas más chicas y en breves periodos de tiempo. El proveedor puede disponibilizar sólo online, lo que limita el acceso, o en modo off-line.

Aplicaciones: desarrolladas a medida para dispositivos móviles, pueden combinar cuestionarios interactivos, contenidos multimedia y mecanismos de interacción entre usuarios.

Gamificación: Son juegos digitales totalmente pensados para la educación, que aprovechan mecanismos diversos como personajes, puntuación, premios y niveles de dificultad, el objetivo de los juegos es hacer más dinámico el proceso de aprendizaje.

Libros digitales: pueden ser simples archivos estáticos en PDF o explorar al máximo recursos multimedia disponibles en dispositivos móviles, incluye la lectura, videos, audios, etc.

Cursos e-learning: entrenamientos desarrollados de acuerdo a patrones de movilidad, como adaptación a pantallas pequeñas, que funcionan a partir de ambientes virtuales de aprendizaje igualmente optimizados para mobile learning.

Redes sociales académicas: disponibles en dispositivos móviles por medio de aplicaciones, poseen funcionalidades semejantes a estos, pero su objetivo principal es la interacción entre usuarios.

4.3 Ventajas y Desventajas del mLearning

El estudio ya no se confina a las paredes del aula; las tablets empiezan a popularizarse, junto con los smartphones: cada vez tienen más adeptos y adeptas y su precio es más accesible. Poco a poco, parecen empezar a irrumpir en Educación pero, ¿cuáles son sus ventajas? Y, lo que es más importante, ¿cuáles son sus desventajas?

Ventajas

1. Apoyo educativo
2. Interacción
3. Diversidad
4. Acceso



5. Necesidades Educativas Especiales

- Facilita el aprendizaje de idiomas.
- Fomenta la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
- no existe una coincidencia temporal).
- Permite la publicación inmediata de contenidos.
- Permite la creación de nuevas comunidades de aprendizaje.

Desventaja

1. Precio
2. Tamaño
3. Autonomía
4. Insuficiente
5. Usabilidad

5. C-Learnig. Definición, Características, metodología, ventajas, desventajas y su aplicación en la Educación Guatemalteca. (Ejemplos)

5. Qué es C-Learnig.

Ambientes de aprendizaje electrónico basados en la Nube ofrecen un sinnúmero de oportunidades pedagógicas para mejorar la enseñanza, captar la atención del

estudiante y lograr los objetivos trazados, ya sea para la educación presencial (tradicional), así como para la educación a distancia y semipresencial (Garay, 2011)

Es un concepto nuevo, inspirado en la computación en nube. Es decir una enseñanza mediante el internet, y sus medios tales como: blogs, videoblogs, chats. Todo como su nombre lo dice es en la nube en primer lugar, el artículo trata de clara el significado de la computación en la nube, así como sus características, en segundo lugar, se analiza el contenido del aprendizaje nube; por fin, compara aprendizaje nube con otros estilos de aprendizaje, tales como e-learning, m-learning, o aprendizaje. Todo esto puede contribuir a que el aprendizaje nube más clarificadora y estandarizada

5.1 características:

- Proveer instrucciones y asignaciones claras y precisas.
- Proveer material pedagógico interactivo y altamente visual.
- Rediseñar material educativo para consumo móvil, en cantidades discretas.
- Aprovechar de nuevas tecnologías móviles para actividades educativas mediante el uso de las redes sociales.
- Facilitar la creatividad del alumno y su personalización de la experiencia educativa, aportando dinámica, contenido y participación colectiva.
- Incentivar el diálogo fluido y variado entre alumnos y profesores.
 - Implementar cambios metodológicos para facilitar aprendizaje colaborativo y los medios comunicacionales.
- Maximizar el uso de herramientas Web 2.0 para crear y compartir contenido.
- Incentivar el uso de información compartida en tiempo real y semi-real.
- Facilitar comunicación social electrónica y el establecimiento de comunidades virtuales para apoyar el estudio y actividades del estudiante.

* Se puede modificar en cualquier momento y cualquier lugar, de acuerdo a las necesidades de cada uno.

Modelo presencial	Modelo semipresencial
Presencialidad	Virtualidad

Relación profesor-alumnos	Relación alumnos-propio aprendizaje
Transmisión de conocimientos	Desarrollo de capacidades
Cultura escrita-oral	Cultura audiovisual
Uso tradicional de tecnologías	Nuevas tecnologías

Ventajas

- Esta metodología utiliza los medios formales de la educación tradicional y los no formales que ofrece la nube las ventajas principales son:
- Los datos se guardan en la nube automáticamente.
- Acceso a los servicios recursos bajo demanda.
- Son Accesible desde cualquier lugar y momento.
- No se requieren una gestión o inversión en arquitectura o software.

Desventajas

- A pesar de estar en laa nube, esto trae problemas como:
- No es tan seguro ni confiable por estar abierto a todas las personas.
- Al estar en la nube corre el riesgo de que se cicle el equipo y el progreso se borre.
- Al ser un trabajo grupal, se corre el riesgo de que el proceso sea eliminado por los demás.



6. Webquest. Definición, Características, metodología, ventajas, desventajas y su aplicación en la Educación Guatemalteca. (Ejemplos)



6. Webquest.

Investigar en la Web es sencillo y de simple aplicación, ya que es fácil de realizar y permite que tanto novatos como expertos en Internet participen. Investigando en la web se incorpora a los estudiantes a tareas efectivas, estimula a la colaboración y discusión, y es de fácil integración en el curriculum escolar. El profesor o profesora debe sugerir un tema de exploración y apuntar a algunos sitios de la Web donde el estudiante irá a buscar la información que necesita. A medida que los docentes van familiarizándose con la web y los mecanismos de búsqueda, y aprenden a desarrollar estrategias de optimización de su saber a través de la comunicación, búsqueda y procesamiento de información, pasan a proponer los temas y el alumnado sólo va a buscar las soluciones. En el último estado de total autonomía, los estudiantes pueden proponer temas de interés al profesor/a que pasa a elegir entre ellos lo que sea más conveniente para el aprendizaje personal y del grupo.

Para que se puede Utilizar

Es una estrategia constructivista que sirve para facilitar el aprendizaje la cual permite a los alumnos desarrollar habilidades para analizar, sintetizar, transformar, publicar y compartir información. Mediante su uso se busca que los estudiantes compartan sus hallazgos mediante un sitio Web que esté al alcance de todos. Forman parte de lo que se denomina como investigación guiada. Están íntimamente relacionadas con el desarrollo de competencias para el manejo de la búsqueda de la información.

El objetivo fundamental de las WebQuests es lograr que los estudiantes hagan buen uso del tiempo y se enfoquen en la utilización de la información más que en buscarla. Contribuye a evitar el clásico "copiar y pegar" que acostumbran muchos estudiantes al entrar a revisar sitios Web. Permite que el alumno elabore sus propios

conocimientos a partir de los recursos que se le ofrecen y de su propio conocimiento previo.

- ❖ Promueve el aprendizaje centrado en el alumno
- ❖ Pone en marcha procesos de reflexión, análisis, síntesis y evaluación
- ❖ Fomenta la interacción con el medio y los otros individuos
- ❖ Implica la colaboración y cooperación entre los alumnos y/o la adopción de roles distintos
- ❖ Es una fuente de motivación para el alumnad



6.1 Características de una webquest.

- Una forma de utilizar didácticamente internet.
- Actividad de búsqueda de información de una forma guiada
- La información la extraemos básicamente de Internet y centramos la actividad en el uso de esta información más que en la búsqueda.
- El alumno trabaja autónomamente construyendo el conocimiento y el docente le orienta en todo el proceso
- Utilización de Internet para actividades de cualquier area curricular.
- Atención a la diversidad y trabajo colaborativo.

6.2 Las WebQuests y el cambio metodológico en el aula:

cambios en el rol del docente y de los estudiantes EL proceso de Enseñanza-Aprendizaje se ve claramente afectado por el nuevo diseño que proponen las WebQuest haciendo que docentes y estudiantes asuman nuevos roles, tal como se comenta a continuación. Cambios en el rol del estudiante: El rol del estudiante se ve afectado por los cambios que

comporta el aprendizaje por medio de las WebQuest. El estudiante debe pasar de un posicionamiento pasivo, en el que asume que es receptor de información, a uno muy distinto en el que se le pide que sea un agente activo y que sea capaz de acceder y recopilar información, con la ayuda del profesorado, para acabar transformándola en conocimiento significativo

6.3 Metodología

Rol docente	Estrategias de enseñanza que se ponen en juego
Investigador	Las estrategias que se ponen en juego son las relativas a la capacidad de síntesis, selección y evaluación de las fuentes de información. Si el estudiante es inquieto, también entra en juego la capacidad de indagación y búsqueda de nuevas fuentes. El sentido crítico es la base de esta estrategia significativa de organización.
Creador-productor	Las estrategias que se ponen en juego para desarrollar competencias de creación y producción son aquellas que pueden catalogarse de significativas de elaboración. La autodeterminación de cómo será esta elaboración, así como la capacidad de transformar la información en conocimiento aplicado, caracteriza esta faceta del discente
Profesional	Las estrategias de esta faceta se ven aplicadas a la faceta anterior, pero tienen un efecto enriquecedor y adaptado a los requisitos del mundo real, es decir, el estudiante es capaz de transferir conocimiento de la propia disciplina, de otras y de su experiencia –conocimiento tácito– para enriquecer el producto.
Negociador	Esta faceta se desarrolla por medio de la práctica de estrategias de aprendizaje significativo de tipo organizativo, siendo capaz el alumno de trabajar con otros compañeros para la consecución de un proyecto común –trabajo colaborativo–. Además, determina la relación interactiva que se establece con el profesorado para establecer diálogo sobre aspectos de la tarea que debe desarrollar y sobre aspectos relativos a la evaluación.

6.3 Ventajas

- Estimula a la colaboración y discusión de forma adecuada.
- Es de uso fácil.
- Ayuda a que los alumnos se apropien de la información, la interpreten y la exploten.
- El alumno construye su propio conocimiento.

- Fomenta el aprendizaje cooperativo.
- Estructura constructivista.
- Puede ser utilizada en los diferentes niveles educativos.
- Se realizan tareas de investigación.
- Hay aplicaciones prácticas.
- Se realizan tareas de análisis, de diseño, de producción creativa, etc.
- Se desarrollan diferentes tipos de competencias.
- Va más allá de los métodos tradicionales.
- Fortalece las capacidades intelectuales y de producción al tener un mejor acceso a la información.
- Auxilia al alumno en la destreza de resolver problemas al no darle la solución sino el camino para llegar a ella.
- Promueve en el alumno una actitud crítica.
- El docente puede evaluar de forma objetiva ya que proporciona todos los elementos para llevarla a cabo.

Desventajas

- · Si no se diseña bien una WebQuest solo será un manojito de preguntas que conducirán a los alumnos a una simple búsqueda de información.
- · No son adecuadas para todo tipo de contenidos como: las diferencias de hora entre países, símbolos químicos de la tabla periódica, banderas de las Comunidades Autónomas.
- · Su nivel de complejidad puede ser alto, al no estar bien diseñada.
- · Se requiere de una adecuada preparación tanto de quien la elabora como de quien la va a utilizar.
- · Es necesario disponer de recursos tecnológicos.
- · Los contenidos o materiales educativos pueden desviarse de los objetivos de la clase.

10.7. Ejemplo utilizando Webquest

Una webquest se puede utilizar mediante una exposición haciendo buen uso del tiempo clasificando la información, delimitando los aspectos importantes ya que a través de una tabla temática se enumeran los pasos a seguir hasta lograr armar la información completa, proporcionando una lista de cotejo para calificar cada aspecto en el cual ellos tomaran los lineamientos para sacar la calificación exacta.



Conclusiones

- ❖ Hoy en día en nuestra sociedad los avances tecnológicos y la facilidad de acceder a la información vía Internet hace que los estudiantes tengan otra mirada del aprendizaje, es decir, como pedagogo ya no es quien entrega la información y los aprendiz los receptores, ahora con un click ellos pueden acceder a la información. Esto hace que los profesores tengan el desafío de lograr que los estudiantado hagan algo con la información obtenida de la web, en otras palabras, se busca que los alumnos lleguen a niveles de pensamiento crítico y reflexivo de la misma superiores para maximizar su aprendizaje.
- ❖ por lo tanto aprendí que el proceso de enseñanza aprendizaje no solamente se puede dar en cuatro paredes, los retos de la enseñanza de la educación como parte del proceso es utilizar las herramientas que contraen la tecnología como medio necesario en la formación de los estudiantes , y a su vez en la actualización de cada aplicación que nos ofrece esa vía electrónica nosotros como maestros debemos inculcar a los alumnos de aprovechar el tiempo y posteriormente ir indagando para que esa formación tenga éxito de nuevos conocimientos
- Así mismo percibo que este proceso de aprendizaje es innovador para nuestro conocimiento y de la misma es algo beneficio para la sociedad, así también tienen sus ventajas que fortalecen su desarrollo dejando claro que también contiene desventajas y es un reto personal que encamina al éxito profesional del desafío de la educación.

Recomendación

- ❖ Manifiesto a todos mis compañeros estudiantes, el interés sobre este tema, ya que es de suma importancia para la superación y el desarrollo en el ámbito profesional.
- ❖ Consideremos este proceso como una capacitación flexible y económica, seamos nosotros también docentes flexibles, tal como la carrera nos identifica humanistas, no encerremos a nuestros estudiantes y compañeros en complejos que no sobrelleva a una formación integral, amplia y significativa.
- ❖ Abordemos temáticas utilizando estas herramientas útiles para la formación de cada uno de los estudiantes enseñando a los alumnos a hacer buen uso de los aparatos tecnológicos que la mayoría de ellos posee no desperdiciando el tiempo en cosas innecesarias, más bien desarrollando esas habilidades aprendiendo y enseñando de la forma como a ellos los motiva a ser partícipe del proceso no perdiendo de vista las competencias de nuestra del CNB.

WEBGRAFIA

- <http://www.cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas>
- <https://www.puce.edu.ec/documentos/TODOSOBREELEARNING.pdf>
- <http://e-learningyherramientascolaborativas.blogspot.com/2011/06/ventajas-y-desventajas-del-e-learning.html>
- <https://es.scribd.com/document/57260432/VENTAJAS-Y-DESVENTAJAS-DE-E-LEARNING>
- <http://blendedlearning1.blogspot.com/2008/10/ventajas-y-desventajas-de-b-learning.html>
- Jibaja, G. (2014). Calameo. Obtenido de <http://es.calameo.com/books/00109973347e63c0a4470#> Martinez, D. A. (Diciembre de 2012). Departamento de Didactica General y Didacticas Especificas. Obtenido de http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/31972.pdf
- <https://docs.google.com/document/d/1NVA7mLnO2vccQD11T395ZhHXkjF1DawGRgVQ8dq6FXU/edit#>
- <https://www.ecured.cu/T-learning>
- http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/t-learning._el_potencial_educativo_de_la_television_digital_interactiva.pdf
- <https://docs.google.com/document/d/1NVA7mLnO2vccQD11T395ZhHXkjF1DawGRgVQ8dq6FXU/edit#>
- <http://es.eadbox.com/que-es-el-mobile-learning/>
- <https://webquestequipo7.weebly.com/webquest-ventajas-y-desventajas.html>

