

Escuela Normal de Educación Preescolar

Tecnología informática aplicada a centros escolares

Pablo Rolando de León Dávila

Yolanda Guadalupe Ibarra Cárdenas

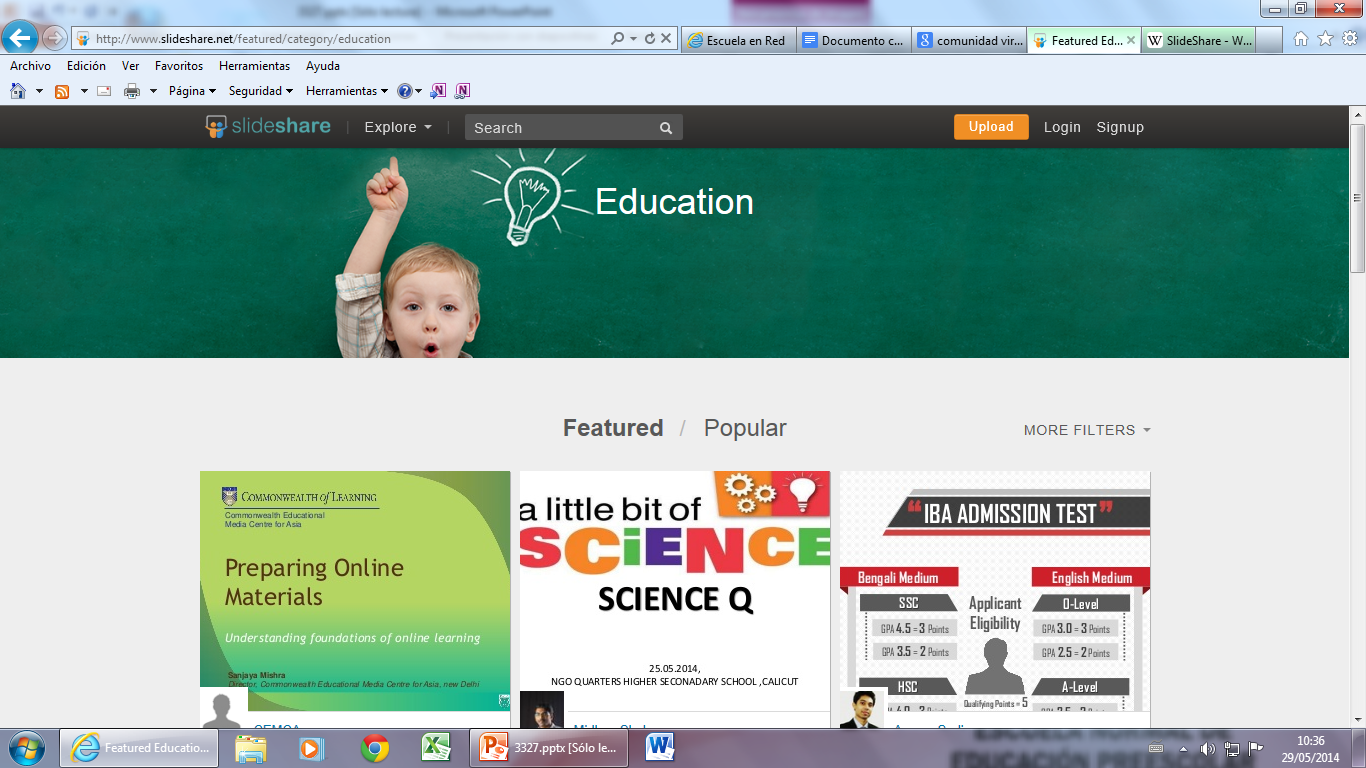
Judith Alejandra Salazar Mejorado

Karina Monserrat Villegas Ávila

29 de Mayo 2014 Saltillo, Coahuila

|  |
| --- |
| **Definiciones**  **Trabajo colaborativo:** El trabajo colaborativo es una estrategia de enseñanza-aprendizaje en la que se organizan pequeños grupos de trabajo. Cada miembro tiene objetivos en común que han sido establecidos previamente y sobre los cuales se realizará el trabajo.  El grupo debe de generar procesos de reconstrucción del conocimiento, esto se refiere a que cada individuo aprende más de lo aprendería por sí solo, debido a que se manifiesta una interacción de los integrantes del equipo.  El trabajo colaborativo es la conformación de un grupo de sujetos homogéneos (con conocimientos similares en el tema), donde no surge un líder como en un trabajo de grupo normal, por el contrario, el liderazgo es compartido por todos los integrantes de esta “comunidad” así como la responsabilidad del trabajo y/o el aprendizaje. *Se desarrolla entre los integrantes de dicho equipo, el concepto de ser mutuamente responsables del aprendizaje de cada uno de los demás.*  **Comunidad virtual:** Las Comunidades Virtuales son espacios en Internet destinados a facilitar la comunicación entre los miembros del grupo al que pertenecen y que se encuentran en distintos puntos geográficos.  Así, los integrantes colaboran a través de medios de comunicación como listas de distribución, grupos de noticias, canales de  *chat*, mensajería instantánea y otros recursos compartidos como bibliotecas, juegos, documentos, etcétera.  Dentro de una Comunidad Virtual, existen 2 tipos de roles que son asignados a los miembros del grupo, por un lado se encuentran los *administradores* que manipulan y coordinan la comunicación y la información de la comunidad y por otro lado los *participantes*, que emplean los recursos proporcionados por el administrador para llevar a cabo los fines definidos.  **Comunidad virtual educativa:** La Comunidad Virtual de Tecnología Educativa pretende servir de plataforma para potenciar el conocimiento y el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo mediante la distribución de materiales periódicos relacionados con la temática, proporcionar un canal de difusión de actividades, experiencias relacionadas y la puesta a disposición del colectivo de recursos educativos.  Concretamente pretende ser un espacio donde los profesionales de este ámbito compartamos, intercambiemos y promovamos proyectos relacionados con la explotación de las posibilidades educativas de las tecnologías de la comunicación, mediante:  - EL debate académico en el ámbito iberoamericano respecto a las tecnologías de la comunicación aplicadas a la educación.  - El intercambio de experiencias referidas al diseño, producción, uso y evaluación de nuevos medios didácticos.  - La organización de debates telemáticos, y otras actividades apoyadas en las posibilidades comunicativas de las redes.  - La experimentación de herramientas de aprendizaje colaborativo  - Experimentación y evaluación de Web tools, etc...  - Promover proyectos de innovación por parte de grupos de profesores del colectivo, etc... |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Ejemplos de comunidades, recorrer algunas de las que existen y hacer comentarios sobre su potencial educativo en general.** |



SlideShare

*Slideshare* es un espacio gratuito donde los usuarios pueden enviar presentaciones Powerpoint u OpenOffice, que quedan almacenadas en formato Flash para ser visualizadas online. Es una opción interesante para compartir presentaciones en la red. Admite archivos de hasta 20 Mb de peso, sin transiciones entre diapositivas.

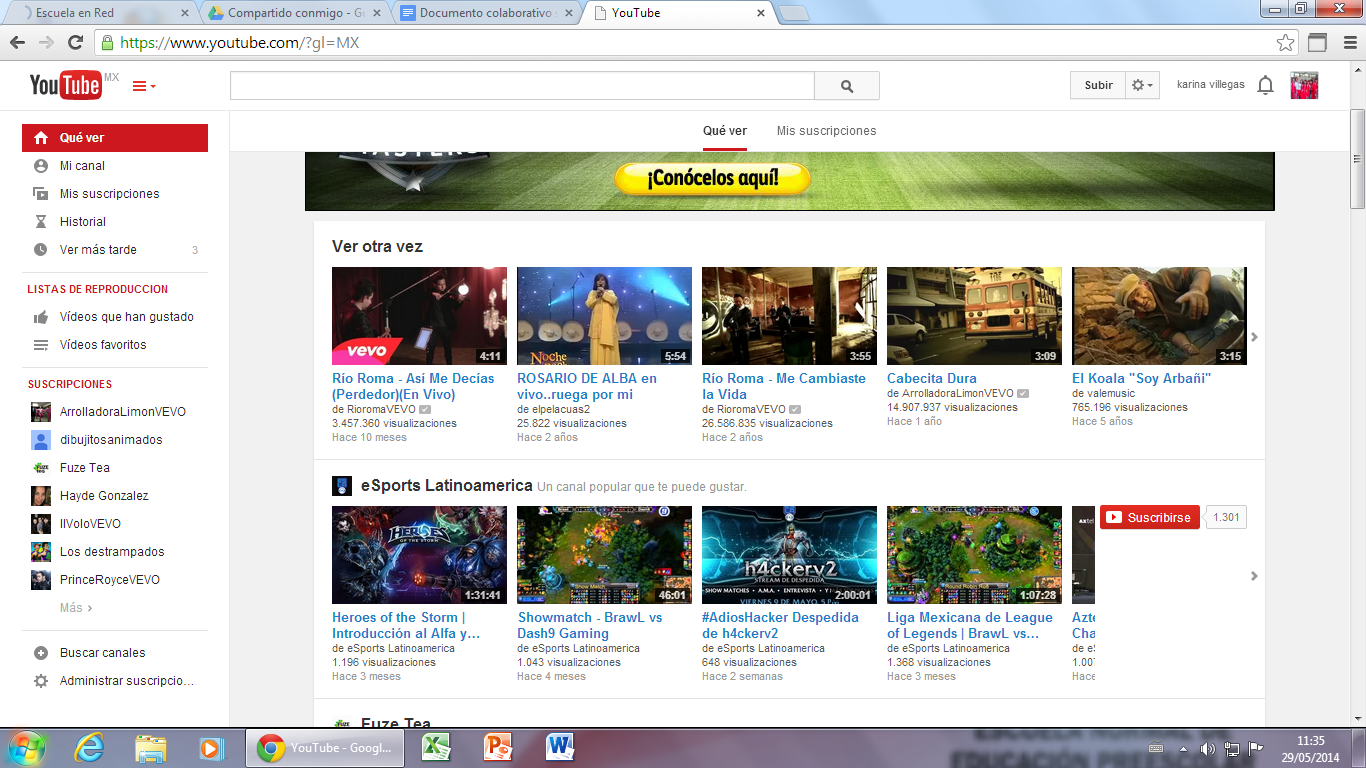
En febrero de 2011 SlideShare añadió una función llamada Zipcasts, es un sistema de conferencia a través de web social que permite a los presentadores transmitir una señal de audio / vídeo mientras se conduce la presentación a través de Internet. Zipcasts también permite a los usuarios comunicarse durante la presentación a través de una función de chat integrada.



Enciclopedias libres (Wikipedia, Lostpedia)



Club penguin www.clubpenguin.com



youtube: Youtube.com



Faceboock: www.faceboock.com



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

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Importancia de las comunidades virtuales educativas** |

Las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) surgen como espacios para la reflexión, pues no solo generan un diálogo efectivo entre los participantes, sino que propician la discusión y el aprendizaje activo y en donde todos colaboran, para lograr experiencias significativas.

Son importantes por el tipo y calidad de la información, con contenidos relevantes que dan fundamento a la formación académica de los estudiantes.

La forma de comportamiento positivo de sus miembros los incita a practicar valores como la responsabilidad, el respeto, la colaboración…