



MONOGRAFÍA
LA RUEDA DE LA PEDAGOGÍA: HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA
FORTALECER EL APRENDIZAJE EN EL AULA

ERIKA PAOLA BACCA QUINTERO

COD: 1004860980

TUTOR: FABIAN MAURICIO RAMIREZ

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN
TRABAJO DE GRADO
CÚCUTA 2019

DQS is member of:



*Formando líderes para la construcción de un
nuevo país en paz*



DEDICATORIA

Este presente trabajo lo dedico primeramente a Dios, por ser mi guía en este proceso tan importante en mi vida; y luego a todas las personas que me han apoyado y que han hecho de mi un ser íntegro y feliz y siempre creyeron en mi capacidad de lograr mis objetivos esas personas son mis abuelos los seres humanos más maravillosos sobre la tierra, mi tía por acogerme en su vida como una hija y a mi padre que ya no está, pero me dio la vida y la valentía para sacar a su familia adelante.

DQS is member of:





TABLA DE CONTENIDO

CAPITULO I	4
INTRODUCCIÓN.....	4
ANTECEDENTES	7
CAPITULO II	9
DESARROLLO TEMÁTICO	9
LA PEDAGÓGIA	9
LA RUEDA DE LA PEDAGÓGIA	11
¿CÓMO SE DEBE LEER LA RUEDA DE LA PEDAGOGÍA?.....	14
ESTRUCTURA DE LA RUEDA DE LA PEDAGOGI	15
EL NÚCLEO.....	15
LA MOTIVACIÓN.....	17
TAXONOMÍA DE BLOOM	18
MODELO SAMR	24
APLICACIONES EDUCATIVAS	27
CAPITULO III	32
PROPUESTA.....	32
LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA ENSEÑAR	32
CONCLUSIONES	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36



CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

Esta monografía se realiza con carácter de trabajo grado profesional para la obtención del título de licenciada en lengua castellana y comunicación, con la investigación “la rueda de la pedagogía herramienta didáctica para fortalecer el aprendizaje en el aula” está basada en una herramienta dirigida para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje creado por Allan Carrington ,se busca poder mostrar a los maestros la utilidad que tiene esta herramienta para poner en práctica en las clases y poder hacer de una forma significativa lo que se quiere transmitir al estudiante ,desde su parte interior hacia el exterior ,pues tiene varios aspectos como: la parte cognitivo pues en ella se incluye Taxonomía de Bloom(TB) que hace parte de esta estructura ,teorías y pedagogías modernas como lo son las TIC y una parte que es fundamental en cualquier centro educativo a tener en cuenta pues desde allí podemos lograr formar a un estudiante integro para la sociedad y es tener en cuenta las capacidades del estudiante y la motivación. El modelo SAMR este fue desarrollado por el Dr. Rubén Puente dura se propone ayudar a los profesores a diseñar, desarrollar e integrar tecnologías de educación para alcanzar altos niveles de aprendizaje. Más elementos que hacen parte

de el, la realidad de muchos contextos educativos y la práctica desarrollada a lo largo de este proceso como docente en formación me llevo a elegir este tema con el objetivo de dar a conocer esta herramienta que me parece útil en la educación, pues se enfoca en las habilidades y capacidades que posee un estudiante y la utilización de la tecnología de como se puede planificar e implementar en la educación. Para cumplir con el propósito de esta monografía

El maestro frente a la motivación busca enfatizar como el a partir de su enseñanza transforma al estudiante para aprender ya que este es como el motor que genera entusiasmo en cada estudiante, cuando se sienten interesados en las clases que se les presentan y esto debe ser gracias al docente; pues él debe tener esa capacidad de preguntarse si todo lo que desarrollo y enseño le da al estudiante autonomía, competencia y propósito para enfrentarse a la sociedad y poder crear su propio conocimiento “ es ahí donde está el problema si no se cambia esa forma de educar en muchos años estaremos en problemas ,pues la educación no enseña para tener estudiantes con habilidades como ,pensamientos independientes ,trabajo en equipo ,valores y creer en el mismo ” (Jack Mac 2019).Por eso la motivación debe generarse en las aulas no es solo conocimiento sino capacitar al estudiante para que tenga ese aprendizaje transformacional y esto es lo que nos presenta Allan en su herramienta



pedagógica ya que con ella se dan cambios profundos en los pensamientos, sentimientos, y forma de ver la realidad.

Otro factor es que la sociedad ha cambiado con la llegada de la era digital y un maestro debe estar preparado para enfrentarse a ella por eso se hace necesario hacerse interrogantes ¿ qué herramientas conocen y utilizan los maestros? ¿ están capacitados los docentes para enfrentarse a los recursos tecnológicos ? ante la sociedad que cada vez está más llena de tecnología se debe estar preparados para formar a las futuras generaciones y aun no lo están “ (cesar Uribe Neira) Uso de las TIC en los entornos educativos como esa propuesta innovadora para enseñar y fortalecer el aprendizaje a través de todas estas herramientas, muy pocas instituciones cuentan con ella y la falta de conocimiento que tiene los docentes sobre herramientas tecnológicas” hay muchas herramientas tecnológicas, pero ese es el gran problema de los profesores no saben que herramienta , como utilizarlas y adaptarlas a su metodología para poder impartir un conocimiento oportuno al estudiante ;por eso el objetivo primordial es mirar al estudiante desde el interior a el exterior para potenciar sus capacidades y con el modelo SAMR ,la taxonomía de Bloom poder conectar estos dos modelos para la era digital , lo que hacen es que ayudan a planificar las actividad docente desde la tecnología los objetivos de la investigación es poder dar a conocer y comprender el significado e



importancia de la rueda de la pedagogía como herramienta didáctica para fortalecer el aprendizaje en el aula ,y que el docente pueda ponerla en práctica en sus clases.

ANTECEDENTES

En este apartado voy a plantear algunos proyectos que se aproximan al tema relacionado con la investigación que estoy realizando en la presente investigación:

El trabajo se denomina: La taxonomía de Bloom digital, el aprendizaje colaborativo: propuesta de web quest ,creado por Ingrid García, Universidad Pablo de Olavide en el nos habla de que surge de la necesidad de diseñar estrategias sobre la competencia digital en la educación superior, todo esto nos lleva a visiones más amplia en la que se unen y definen aspectos vinculados a la inteligencia artificial y a la competencia digital. En esta comunicación se parte del análisis de la taxonomía digital de Bloom y se elabora una propuesta didáctica mediante el análisis del trabajo de e-learning, como actividad digital innovadora, que abordan la alfabetización digital.

De esta forma el trabajo apporto una propuesta para ser puesta en práctica desde la taxonomía de Bloom y como poder utilizar las herramientas digitales, y potenciar el aprendizaje colaborativo, con el objetivo de esta teoría es que después de realizar un proceso de aprendizaje, el alumno adquiera nuevas habilidades y conocimientos. En la actualidad el trabajo colaborativo es algo difícil de incluir en las aula y que poco se realiza, ya que para algunos docentes esto no es una herramienta apropiada para



enseñar, pero con este trabajo se pueden tener las pautas adecuadas para ponerlo en práctica. Para aprender algo nuevo es preciso disponer de las capacidades, conocimientos, estrategias y destrezas necesarias -poder- y tener la disposición, intención y motivación suficientes -querer- para alcanzar los fines que se pretenden conquistar. Esta idea de que el aprendizaje está determinado por variables motivacionales, pero también cognitivas nos introduce de lleno en toda la compleja variedad de procesos y estrategias implicadas en el acto de aprender. Motivación, aprendizaje y rendimiento académico¹ José Carlos Núñez universidad de Oviedo. En general, los profesores suelen animar a los alumnos a rendir mediante el esfuerzo, premian más el éxito alcanzado con un alto esfuerzo y penalizan más el fracaso cuando el alumno se ha esforzado lo suficiente que cuando no lo ha hecho. Todos estos elementos Una gran parte de las personas que están vinculadas al mundo de la educación tienen la sensación de que los estudiantes, además de no aprender lo suficiente, dedican muy poco tiempo a estudiar contenidos académicos. Incluso, se puede afirmar que hay una opinión bastante generalizada de que los estudiantes aprenden cada vez menos y tienen cada vez menos interés por aprender. Pero ese desinterés se dirige sobre todo a aquellos contenidos que se enseñan en las aulas mediante unos métodos de transmisión que, en muchos casos, no generan ningún entusiasmo en la mayor parte de los estudiantes, pero repercute algo más. En este

DQS is member of:



contexto parecen tener sentido las palabras de Pozo y Monereo (2001) al señalar que en la escuela se enseñan contenidos del siglo XIX, con profesores del siglo XX, a alumnos del siglo XXI. Bajo estos planteamientos, estamos ante un primer problema motivacional vinculado a los contenidos y a su enseñanza. Es una investigación relevante ya que con ella se sustenta la investigación que estoy llevando desde la motivación que se debe generar el estudiante para que de esta forma tenga amplias posibilidades de aprender positivamente en su entorno académico.

CAPITULO II

DESARROLLO TEMÁTICO

LA PEDAGÓGIA

pero que es la pedagogía según (Egg 2004) refiriéndose a esta que es un “conjunto de actividades cuya esencia es investigar problemas, en este caso la pedagogía al ser considerada como ciencia, deberá entonces estar redefinida como como el conjunto de acciones que se llevan a cabo en el campo educativo ,apoyados de métodos que le dan sistematicidad al estudio de la problemática educativa “ esta es de suma importancia ya que como ciencia se dedica al estudio de la educación ,de como orientar, enseñar ,que métodos llevar a una clase ,planificar ,técnicas de evaluación, un docente con pedagogía puede generar ese impacto en el proceso educativo de cada estudiante .Para conocer un poco de esta.



Ella nace desde la concepción de la educación, se da cuando las comunidades empiezan a tener esa comunicación con el objetivo del intercambio de mercancía entre diferentes grupos. En la época feudal surge la escolástica ; su función era reconciliar la creencia y la razón de la religión ,también surge creación de las universidades medievales ,la iglesia interviene y cambia el método educativo .La reforma se da con la difusión de las instrucción ,ahí ya se evidencia el objetivo que era aprender a leer ,interpretar la biblia, se codifica la ortografía y se da la redacción del silabario, surge corriente humanista de allí aparecen varios autores antiguos en la contrarreforma como Ulrich zwingli publicando un libreto sobre la instrucción y educación y de allí se empieza a modernizar las escuelas ya no era solo enfocado en la religión si no en gimnasia entre otros oficios que se pudieran aprender para poner en práctica en la sociedad, pedagogía tradicional inicia en Francia y se caracteriza presencia de jesuitas en los centros educativos, sé da la separación de niño y adulto para de esta forma poder brindar una educación óptima, de allí la educación ya tiene una responsabilidad grande pues es la encargada de la educación del niño. Llega la pedagogía moderna donde la enseñanza se enfoca mucho en la historia, su pedagogía tiene la misión de orientar a los educadores en creencias y conocimiento de la época ,ahí ya hay una relación amistosa entre maestro y estudiante, la pedagogía contemporánea la mente se considera en la función de las necesidades y se afirma la validez del pensamiento y así se empieza

evidenciar como fue todo el proceso de la pedagogía y lo fundamental que es en la educación, también que es cambiante para acomodarse de acuerdo a las necesidades del maestro, contexto y estudiantes.

LA RUEDA DE LA PEDAGOGÍA

Primordialmente nos adentraremos un poco en conocer la historia de la rueda de la pedagogía la cual es una herramienta pedagógica creada por Allan Carrington profesor de Australia esta iniciativa se dio con el objetivo de poder ayudar a los profesores frente a la enseñanza, era buscar un modelo en el que podría aplicarse a todo, desde la planificación de un currículo, desarrollo, objetivos de aprendizaje y el diseño de actividades centradas en los estudiantes, ayudar a los académicos acceder a la tecnología educacional en las que se evidenciara por ejemplo: aplicaciones individuales de iPads, páginas web, Android o secuencias de aplicaciones para ayudar a los docentes en usar esa tecnología y redefinir sus actividades que abarcaran tareas inimaginables, ya que de esta forma se aumentaría el compromiso de los estudiantes, mejorando los resultados de su aprendizaje y la autonomía de un estudiante hacia la transformación de un grado con excelencia.

Por eso se debe innovar en la educación para generar este tipo de propuestas que puedan darle un giro al conocimiento, después de tener esa idea se llegó a la acción en el 2012 como una diapositiva de power point surgió de la pregunta que podía utilizar

en el aula ,entonces la taxonomía de Bloom es como esa columna vertebral de la enseñanza moderna ,las principales categorías cognitivas ,visto desde la llegada de la era digital en Nueva Zelanda y que allí se ha hecho investigaciones tecnológica y habían aplicaciones que conectaban a la ideología de la taxonomía y de esta forma se generó la idea de que la rueda versión 1..Tuviera ese aspecto 62 categorías iPad, se escogieron de acuerdo a los dominios cognitivos de Bloom.

Es ahí cuando se genera el impacto de esta herramienta, pues las personas empezaron a preguntar sobre ella, evidenciando que era útil para una gran cantidad de maestros, por eso se fue evolucionando la versión, ya se tuvo la idea de empezar a pensar en el aprendizaje de un graduado que atributos y capacidades deben de tener. Pero de esto se hablará más adelante, pero surge otra pregunta ¿cómo utilizar la tecnología que se ha elegido? entonces ahí se pensó en el modelo SAMR para ayudar a los maestros a obtener lo mejor de la tecnología.

Este modelo puede ayudar a todos los maestros , pues el archivo PDF del cartel de la rueda de la pedagogía se ha descargado 14.800 veces en un mes ,800 veces desde el lunes y con ello se confirma que el modelo ha llegado a 50.000 maestros en todo el mundo y sigue funcionando, por ello cada vez se pensaba en mejorar las versiones como: v1.0, v2.0,v3.0, v4.0 v 5.0 Con ello la rueda de la pedagogía empezó a generar más interés en el ámbito educativo en todo el mundo, después de haber hecho una



publicación en su blog de la versión 2.0 donde se trata de la “transformación e integración” el post está en 8000 descargas y 500-800 personas visitaban en blog por día y 300 tweets por día ,en un compañía llamada eff Dunn y al equipo de Edudemic se mostraron dos artículos "Integra iPads Into La taxonomía digital de Bloom con esta 'Rueda de la Pedagogía' ”y luego la segunda publicación del blog“ La Nueva Rueda de la Pedagogía le ayuda a integrar la tecnología usando el modelo SAMR ”. El segundo artículo realmente generó una tormenta de interés.

También se debe tener en cuenta otros factores que son importantes, la motivación es de importancia en un estudiante y esta debe estar en el centro de la rueda, pero ¿cómo funcionaría esto? Se agregó a esta línea de pensamiento el hecho de que parece que toda la emoción se da de las categorías de Bloom y la interacción con el modelo SAMR. Pero nadie parece estar hablando de lo más importante del núcleo de la rueda: atributos y capacidades que deben desarrollar los estudiantes.

Tiene enlaces a 122 de las aplicaciones educativas más recientes y populares. Ahora estos recursos están disponibles en 19 idiomas diferentes. El póster también tiene criterios de selección de aplicaciones según la taxonomía de Bloom. Podría proporcionar la columna vertebral de un curso o seminario completo sobre diseño de aprendizaje. Si desea ayuda con esto, solo pregunte. Con códigos QR vinculados a más

recursos en línea. Con estas actualizaciones ya está más avanzada la rueda de la pedagogía para ser implementada en las instituciones educativas.

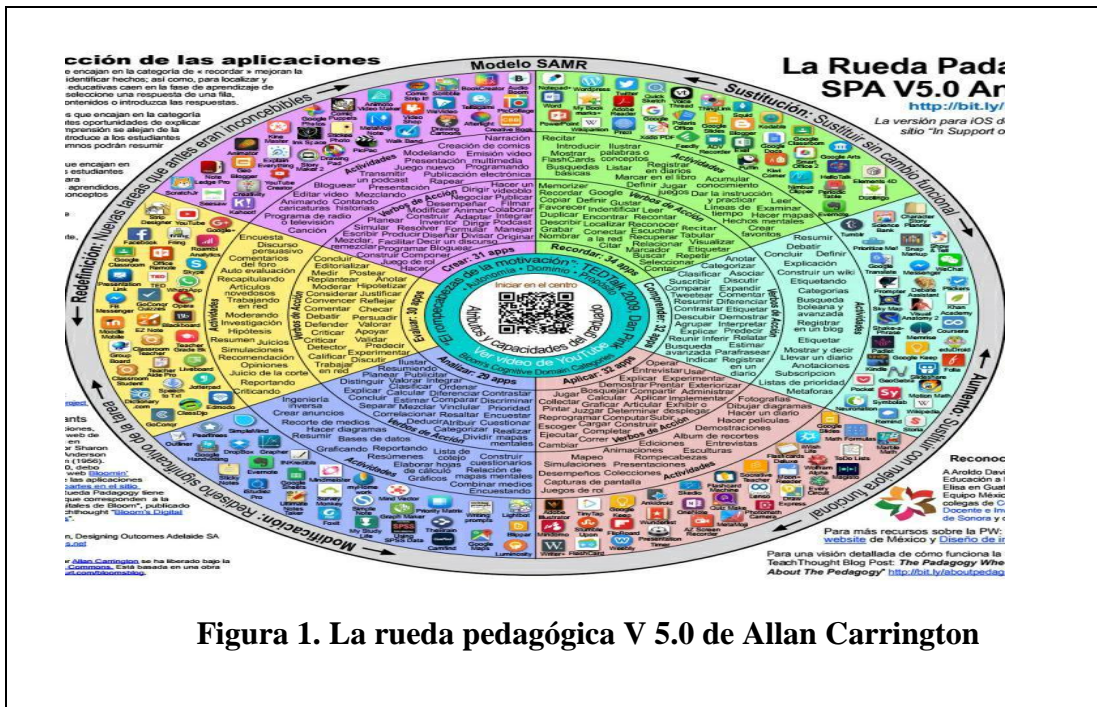


Figura 1. La rueda pedagógica V 5.0 de Allan Carrington

¿CÓMO SE DEBE LEER LA RUEDA DE LA PEDAGOGÍA?

Debe leerse desde el centro hasta el exterior, la rueda de la pedagogía, van a partir desde las competencias que debe conseguir el sujeto este sería el núcleo que está en el centro y vamos desplazarse aros sucesivos hasta metodología, no es algo cuadrante, es un instrumento conceptual procurar entender y hacer nuevos aportes en el ámbito académico. esta herramienta sofisticada para utilizarse en este momento, se han hecho diferentes versiones aquí se hablará de la 5.0 la más avanzada. Luego encontramos de

como poder conseguir esas competencias en los estudiantes se empieza a desplazar por los aros de forma sucesiva hasta llegara a la metodología; en el siguiente anillo que es las categorías de la taxonomía de Bloom esto se debe leer como un reloj (forma de circulo) ahí se observa que van desde lo más sencillo a lo complejo donde se encontraran verbos de acción y actividades digitales podía realizar ,para aplicar ,evaluar...y sugiere actividades y propone aplicaciones para docentes y estudiantes . Por ultimo encontramos la capa del ultimo anillo que es el modelo de SAMR donde se dé a conocer que tipo de herramientas se pueden utilizar en diferentes ambientes de aprendizaje.

ESTRUCTURA DE LA RUEDA DE LA PEDAGÓGI EL NÚCLEO

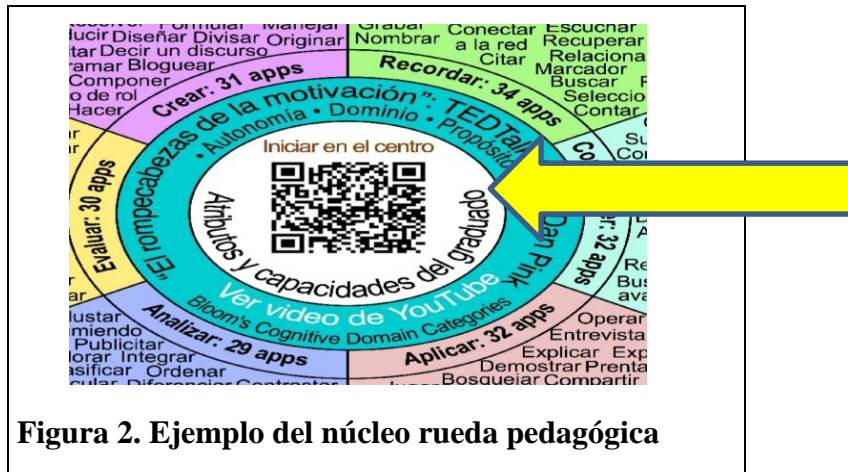


Figura 2. Ejemplo del núcleo rueda pedagógica



Este es el más importante ya que en el estaríamos hablando de todos esos atributos con habilidades sociales y los asuntos del corazón y ninguno de la cabeza, por medio de esto surge la siguiente pregunta ¿ cómo capacitar a los estudiantes para tener un aprendizaje transformacional? , pero que es “el aprendizaje transformacional” Como lo expresa Mezirov (2000 pág. 103), el aprendizaje transformador es el de ser críticamente consciente de las suposiciones / expectativas tácitas y evaluar su relevancia para hacer una interpretación.

La definición anterior nos muestra que el aprendizaje transformacional a menudo conduce a cambios profundos en nuestros pensamientos, sentimientos, perspectivas, creencias y comportamientos porque es un cambio radical de conciencia que altera permanentemente nuestra forma de ser en el mundo. Y esto es lo que pretende esta rueda pedagogía en cada uno de los estudiantes que su aprendizaje sea profundo, significativo y profundo no es solo el conocimiento que se debe adquirir, es el despertar de ese ser crítico que necesita la sociedad. En el núcleo también se tiene en cuenta unos las capacidades que debe tener cada graduado al terminar su aprendizaje estos son : Tener energía, pasión y entusiasmo, estar dispuesto a dar crédito a los demás, empatía y trabajo productivo con diversidad Ser transparente y honesto en el trato con los demás, pensamiento lateral y creativo, ser fiel a los valores y la ética de uno, escuchar diferentes puntos de vista antes de tomar una decisión, comprender las

fortalezas y limitaciones personales Habilidades de manejo del tiempo Perseverante ,aprendiendo de los errores ,aprendiendo de la experiencia Permanecer calmado bajo presión, identificar a partir de una gran cantidad de información el tema central / oportunidad y estas son planteadas por su creador Allan Carrington pues si se logran obtener ellos podrán convertirse en los grandes líderes del mundo.

LA MOTIVACIÓN

También hace parte fundamental del núcleo y es de suma importancia para implementar en las aulas, pero en ocasiones no se es visible en la educación ya que esto pasa a un segundo plano y es ahí donde Allan empieza a cuestionarse sobre cómo se está llevando los procesos de aprendizaje. En el núcleo se evidencia aun autor llamado Dan Pink que utiliza las conferencias para informar “el rompecabezas de la motivación “el cual se puede buscar con solo dar un clic por eso es requisito tener estos tres complementos autonomía: el impulso de dirigir nuestras propias vidas maestría: el deseo de mejorar cada vez más en algo que importa propósito: el anhelo de hacer lo que hacemos al servicio de algo más grande que nosotros, en él nos habla de cómo las empresas motivan a sus empleados con recompensas superficiales esto hace que sea la forma incorrecta de llegar a motivar alguien. Pregúntese usted mismo como docente: ¿de qué manera todo lo que desarrollo y enseño le da al estudiante autonomía, competencia y propósito? Si estaré implementando la motivación en mis estudiantes, esta pregunta busca que evaluemos

la forma en como se está enseñando y que clase de personas queremos formar para la sociedad que cada vez hay más competencia. La motivación es como esa acción que impulsa aprender, a buscar las herramientas necesarias para buscar su propio aprendizaje.

TAXONOMÍA DE BLOOM

Taxonomía de Bloom años 50 56 aparece en el país y el gran éxito todos los que son docentes o están en ese proceso una de las primeras cosas que se debe tener clara y conocer es la taxonomía de Bloom. Esta herramienta viene de otras ciencias, ayudo a ordenar jerárquicamente los procesos cognitivos, se ha utilizado en ciencia, la idea es traerla al pensamiento. fue diseñada por Benjamín Bloom con el objetivo de esta teoría es que después de realizar un proceso de aprendizaje, el alumno adquiera nuevas habilidades y conocimientos, esta herramienta tuvo varias actualizaciones que se dieron con estudiantes de Bloom, Lorin Anderson y David R. Krathwohl, revisaron la Taxonomía de su maestro y la publicaron en 2001 Uno de los aspectos clave de esta revisión es el cambio de los sustantivos de la propuesta original a verbos, para significar las acciones correspondientes a cada categoría y por ultimo Recientemente, el doctor Andrew Churches actualizó la revisión del año 2001 (Anderson) para ponerla a tono con las nuevas realidades de la era digital, esta se dio en el 2008.

Para Allan” al diseñar objetivos de aprendizaje que fomentan el pensamiento de alto nivel, por eso utiliza la taxonomía de Bloom ya que esta es como la columna vertebral del aprendizaje” con ella busca apoyarse y poder fortalecer el núcleo ya que para Allan es de suma importancia que el estudiante puede desarrollar las capacidades planteadas por eso se creó la rueda de la pedagogía.

nos apoyaremos en el siguiente anillo que es las categorías de la taxonomía de Bloom esto hay que leerlo como un reloj en ese mismo sentido (circulo) y observar que se va de lo más sencillo a lo complejo a estas diferentes categorías de Bloom añadiremos posibles opciones para cada dominio, que acciones digitales podría realizar para recordar ,aplicar, evaluar y crear y no solo eso también va a sugerir actividades que se puedan relacionar y va a proponer aplicaciones ,diversas o programas susceptibles de ser utilizadas o evaluadas de una manera clara por profesores y alumnos.





En ese anillo encontramos los siguientes verbos que hacen parte del planteamiento de la taxonomía Bloom y están clasificados por un color en la rueda para diferenciar sus funciones desde el campo cognitivo. Ejemplo parte compleja siguiente anillo que hay verbos y sugerir cosas que se pueden hacer en el aula, actividades aparecen en el anillo siguiente, eso permite diseñar el proceso instructivo y además nos ofrece a nivel tentativo una serie de aplicaciones que posibilite articular estas actividades que estamos proponiendo en un entorno digital. añadiremos posibles opciones para cada dominio, que acciones digitales podría realizar para recordar, aplicar, evaluar y crear y no solo eso también va a sugerir actividades que yo pudiera relacionar y va a proponer aplicaciones , diversas o programas susceptibles de ser utilizadas o evaluadas de una manera clara por profesores y alumnos

Ejemplo parte compleja siguiente anillo que hay verbos y sugerir cosas que se pueden hacer en el aula, actividades aparecen en el anillo siguiente, eso permite diseñar el proceso instructivo y además nos ofrece a nivel tentativo una serie de aplicaciones que posibilite articular estas actividades que estamos proponiendo en un entorno digital. Organiza en seis categorías :que representan los procesos de pensamientos más simples :memorizar ,comprender ,hasta los más complejos que es crear y evaluar ,otro punto importante es que asocia cada uno de estos criterios o dimensiones cognitivas con una serie de acciones observables y medibles que pueden

servir para diseñar objetivos de aprendizaje de una manera estructurada y jerárquica y esto facilitaría la evaluación ,herramienta tuvo gran éxito 2001 a que dos discípulos de Bloom retomaran esa antigua idea y la actualizaran con pequeñas aportaciones, la más importante de ella es un pequeño cambio en las categorías y criterios del desarrollo del pensamiento.

Recordar: La memoria es una de las primeras etapas en la Taxonomía de Bloom en ésta etapa es necesario que el individuo tenga la capacidad de “conocer”, “listar”, “describir” el conocimiento en cualquier área del saber, la memoria es importante debido a que el individuo asocia o identifica la información de manera que la pueda utilizar, se evidencia de color verde, compuesto por 34 app ,se presentan unos verbos de acción estos son algunos como :definir ,describir, recitar ,tabular ,citar memorizar y de allí se plantean unas actividades que son adecuadas para realizar y que se pueden complementar con las aplicaciones; recitar un poema, juego donde se sigan unas instrucciones entre otras actividades planteadas, y se evidencian las aplicaciones con las que se pueden trabajar las actividades presentes.

Comprender: Si búscanos el término comprender podemos ver que está asociado con tener una “idea” clara de lo que se dice, descubrir el sentido profundo de algo o el saber construir un significado. El comprender conlleva también a la creación de relaciones, reconstrucciones del conocimiento, el tener presente el motivo por el cual

se realiza una acción determinada, compuesta por 32 aplicaciones los verbos de acción desarrolladas categorizar, discutir, explicar, relatar ...con actividades debates, registrar un blog.

Aplicar: Consisten en poner en práctica un conocimiento de manera que se pueda lograr con ello el logro de un objetivo establecido, para aplicar es necesario conocer y comprender lo que se realiza de manera que se utilicen los sentidos como el tacto, vista o cualquier otro. Involucra también aspectos psicomotores, manejo de la motricidad fina o gruesa de los músculos, etc. .La aplicación requiere el uso de destrezas y experiencia, el individuo debe tener un control de la actividad que realiza sin importar si la misma sea lograda o no con éxito, esta se encuentra de un color beis ,32 app ,nos da la opción de verbos como operar, entrevistar ,jugar ,correr, completar, con actividades como realizar fotografías, dibujar diagramas ,realizar entrevistas ,presentaciones ,mapeo.

Analizar: El análisis es un examen detallado de una cosa, donde se describen sus características, cualidades, beneficios, desventajas, lo que le permite a la persona descubrir o generar un conocimiento nuevo, a partir de las distintas partes. Se podría definir el análisis como una demostración de la comprensión de un tema en específico, seleccionado de color morado. Cuenta con 29 aplicaciones , los verbos

presentados ,planear, concluir, comparar con actividades como crear anuncios de crítica, elaboración hojas de cálculo ,cuestionarios, mapas mentales.

Evaluar: La evaluación es la acción de estimar, medir o asignarle un determinado valor a algo en función de unos criterios en específicos. Este es de color amarillo así se puede encontrar en la rueda de la pedagogía. con 30 aplicaciones, en los verbos de acción se evidencia calificar, medir, concluir, apoyar, valorar...las actividades presentes encuesta, discurso persuasivo, opiniones, autoevaluación, foros.

Crear: La cual tiene que ver con “dar realidad” a algo a partir de la nada o la unión de partes. La creación tiene que ver con la unificación de conceptos, la comprensión, el análisis, aplicación, creación y finalmente la evaluación de aquello que hayamos desarrollado a partir de éstos procesos, para Allan esta es una de las más importantes crear porque ahí el estudiante está siendo autónomo de su propio conocimiento y eso es lo que deseamos en la educación un estudiantes que vaya más allá de lo que se enseña en la clase., esta desinada con el color rosado .con 31 apps ,los verbos de acción son planear, inventar, originar ,hacer ,resolver con actividades creación de comics ,caricaturas históricas, editar video, crear un canal de YouTube o radio.

Todos estos verbos presentes buscan fortalecer y desarrollar todas las capacidades que se necesita para ser un buen graduado.

MODELO SAMR

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. El propósito de este capítulo es analizar sus contribuciones y limitaciones educativas con base en la revisión de estudios de investigación empírica. Los hallazgos sugieren que el modelo es útil para clasificar las actividades donde se emplean tecnologías, pero es limitado para el entendimiento profundo de las mismas, razón por la cual suele ser integrado a otros modelos. Palabras clave: Modelo SAMR, modelo tecno-educativo, tecnología educativa, modelo educativo” se explica de que tratan estos cuatro niveles.

Es una herramienta fijar metodología y como las tic pueden transformar los ambientes de aprendizaje tradicional Rubén Puentedura

Indica cuatro niveles progresivos de impacto de las tic en un ambiente de aprendizaje viene el acrónimo de sustituir, aumentar, modificar y redefinir (SAMR)

Sustituir lo que ya estamos haciendo con tecnología, pero con otras actividades que se apoyan y basan en la tecnología. nos dejan una mejora.

Aumento: se hacen algunas mejoras al proceso, la tecnología es un sustituto con solo algunos cambios en lo que hacemos.

Modificar: utilizar tecnología de manera intensiva puede ayudar a rediseñar de manera significativa las actividades

Redefinir: pensar, diseñar nuevas actividades que eran impensables con ayuda de la tecnología

Qué pasa si se una la taxonomía de Bloom y el modelo SAMR: se puede ver como los procesos cognitivos más básicos como es natural se pueden alinear con las propuestas más sencillas con la tecnología en la actividad docente.

A medida que se va creciendo en exigencia cognitiva , también se tiene que exigir metodológicamente nuevas maneras de actuar.

Se conectan estos dos modelos para la era digital, lo que hacen es que ayudan a planificar las actividades docentes, el problema es que no sabemos como integrar la metodología con la tecnología en las clases

“entornos educativos que amplían considerablemente las posibilidades de los alumnos para la transmisión de conocimientos y desarrollo de destrezas, habilidades y actitudes” (Méndez, 2012, p. 201).Es por eso que se hace necesario en las aulas utilizar las tics.

hay muchas herramientas tecnológicas que ese es el gran problema de los profesores es saber que herramienta, en qué contexto, que es lo que tenemos que hacer y utilizar,

Allan Carrington herramientas tecnológicas, según modelo SARM que tipo de herramientas se quieren utilizar para los diferentes ambientes de aprendizaje.

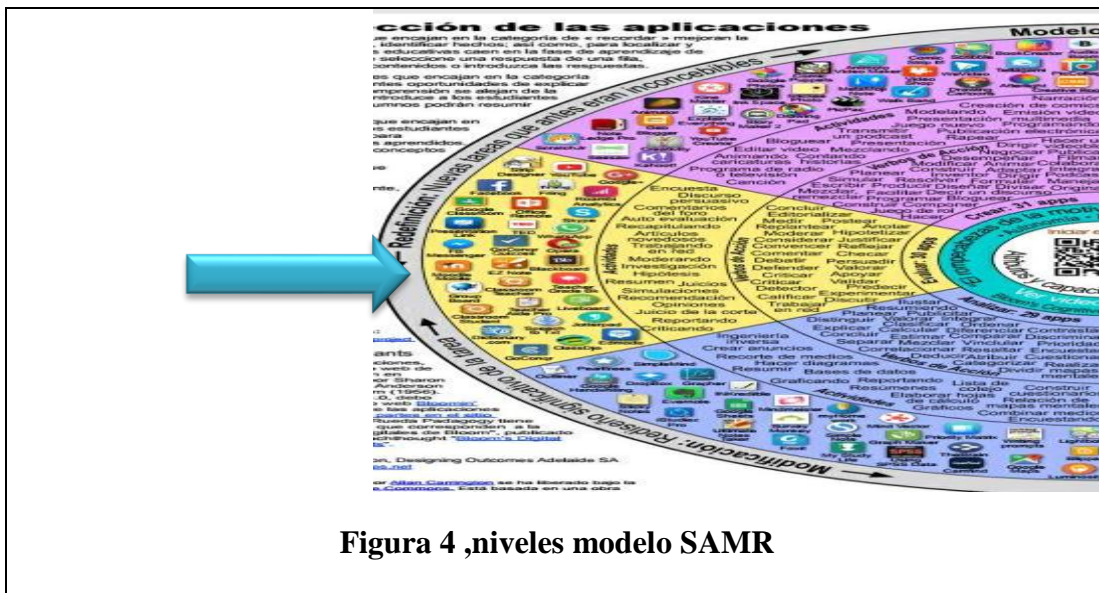


Figura 4 ,niveles modelo SAMR

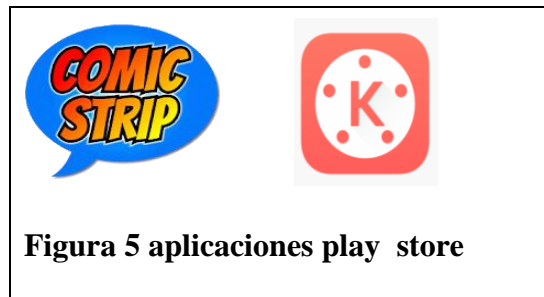
En esta grafica podemos evidenciar que se presentan los niveles propuestos en el modelo SAMR, está en el borde gris y con qué criterio se utiliza Muchas de ellas no han nacido actividad educativa Facebook, twitter (docentes deben ser creativos y sacarle esa productividad en la educación, entorno de aprendizaje y pensar esas herramientas duraran en el tiempo, ya que eso es muy común estudiantes las redes sociales.

APLICACIONES EDUCATIVAS

En la casilla de crear encontramos estas dos aplicaciones que le sirven a los estudiantes para aprender y ser autónomos de su conocimiento .Las Apps educativas son herramientas las cuales están diseñadas para ayudar a afianzar los conocimientos de los niños y niñas en las diferentes áreas del aprendizaje, estas apps educativas cuentan con imágenes, sonidos, dibujos y animaciones, las cuales son creadas para las diferentes edades de los niños y según el área del conocimiento con la que se vaya a trabajar. Como nos dice (González, 2016) ,los seres humanos son capaces de procesar mejor la información cuando esta contienen imágenes, sonidos o animaciones, las apps educativas se pueden convertir en un factor importante para el aprendizaje de los estudiantes ya que estas contienen diferentes elementos que son atractivos para los niños y niñas, les pueden ayudar a su aprendizaje ,por eso es importante implementar estas herramientas en el aula ,pues trabajan con el internet la cual es otra de las herramientas que más auge está tomando en el siglo XXI. Las apps no solo ayudan al conocimiento si no que ayudan a integrar al estudiante desde el trabajo en equipo, mejorar la comunicación.

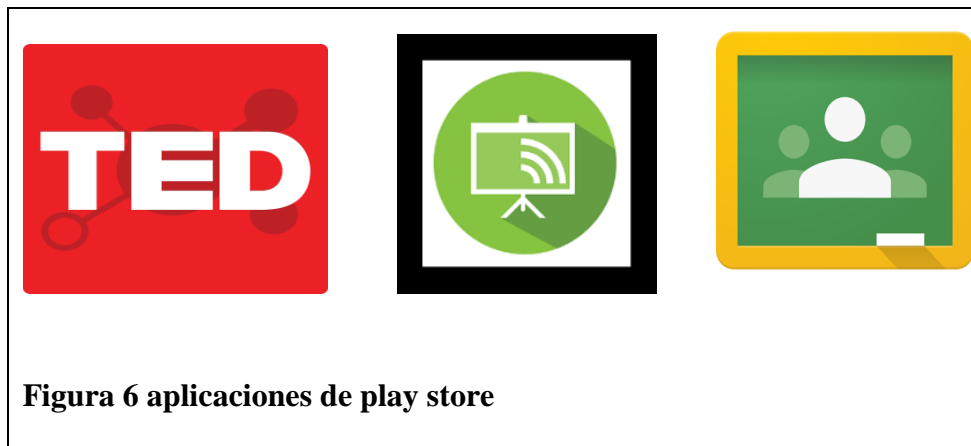
Comic Strip it puedes crear tiras de cómic de manera muy sencilla, storyboards o pequeñas historietas. La aplicación te ayudará a transformar todo aquello que tu imaginación ha creado.

KineMaster es el editor de vídeo completo para Android. KineMaster cuenta con poderosas herramientas fáciles de usar, como multicapa de vídeo, modos combinación, doblajes, Chroma Key, control de velocidad, transiciones, subtítulos, efectos especiales, En la actualidad los docentes están optando por herramientas como estas que son básicas y fáciles de manejar y son de interés para el estudiante.



En el verbo evaluar que esta de color amarillo que encontramos en la rueda de la pedagogía una aplicación muy utilizada por los docentes y que es de grana ayuda como: **Google Classroom** es una plataforma gratuita educativade trabajo semi presencial.eso quiere decir trabajo presencial y en línea. **TED, Tecnología, Entretenimiento, Diseño** esta otra aplicación que cubren un amplio espectro de temas que incluyen ciencias, arte y diseño, política, educación, cultura, negocios, asuntos globales, tecnología, desarrollo y entretenimiento. Entre los conferenciantes se incluyen personas como el ex Presidente de los Estados Unidos Bill Clinton... 1000 charlas TED disponibles en línea para consulta y descarga gratuita. Richard Saul Wurman.

Liveboard pizarra online, esta es una aplicación que sirve Se trata de una app consistente en una pizarra online que puede proyectar y los alumnos y alumnas pueden recibir lo que se escribe en ella en sus móviles o tablets y en directo. Es una app muy sencilla y muy útil para todo docente. esta para Android y mac.



En el verbo analizar que se encuentra de color morado se evidencia una aplicación como, es utilizada para hacer videos youtube

Compartir, y de esta forma podemos encontrar miles de herramientas para facilitar la vida del docente y estudiante ,por ello se debe indagar y tener conocimiento sobre estas.



Figura 7 aplicaciones de play store

Apps educativas son una alternativa educativa del siglo XXI resumen La rapidez de los cambios tecnológicos y las innovaciones causadas por la globalización y la sociedad del conocimiento permiten generar ambientes de aprendizaje, donde los alumnos manejen a la perfección su Smartphone mediante la generación de aplicaciones (app-apk-android), así mismo el contexto escolar demuestra la importancia de la inclusión de dicha tecnología en el aula. La utilización excesiva del alumnado de los teléfonos inteligentes merece interés de las instituciones educativas a cualquier nivel. La importancia de crear ambientes virtuales que contribuyan a la generación de aprendizaje significativo mediante juegos didácticos de nivel superior generando el autoeducación (. García-Rojas, Jesús 2016)

Por eso la importancia de incluir las clases con la tecnología y la mejor forma de hacerlo es equilibrando cada aspecto como el ser, hacer del estudiante El conocimiento es el



motor de las nuevas economías, su combustible es el aprendizaje. El poder tener la información analizada en el momento correcto pueden llevar a resultados magníficos mediante las TIC en cualquier ámbito. (Carneiro, Toscano, & Díaz, y darnos cuenta que los nativos digitales son aquellos personas nacidas apartir el 2000, y que tienen un desarrollo importante sobre la tecnología ,pues la mayoría de ellos cuentan con teléfonos inteligentes ,internet y es ahí donde se debe aprovechar todas estas herramientas ,para motivar y enseñara al estudiante.

DQS is member of:



CAPITULO III

PROPUESTA

LAS REDES SOCIALES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA ENSEÑAR

Las redes sociales se han convertido en la actualidad en una herramienta que permite ser incluidas en el aula de clase para obtener un aprendizaje desde el ámbito colaborativo involucrando espacios e intercambiando información, pues el uso que se les da a estas redes sociales es amplio y más por los jóvenes digitales. La idea sería que los docentes aprendan a utilizarlas como aplicaciones educativas, pues según (Artero, 2011). de los retos de la educación actual debe ser reconstruir el espacio educativo y adaptarlo a la sociedad que se sujeta a cambios continuos. Las redes sociales, que constituyen una de las herramientas más representativas de la Web 2.0, no deben ser obviadas para su estudio, ya que su arraigo y fascinación en los alumnos son una posibilidad didáctica enorme, puesto que el eje de todas ellas se adscribe a la interacción y capacidad de responder y comunicar con rapidez y elocuencia. El uso de las redes sociales en la sociedad ha facilitado la comunicación y el aprendizaje colaborativo y ha introducido nuevas formas de trabajo entre los actores de los procesos de formación. Meso (2010) presentó datos relevantes de un estudio realizado en España, donde el éxito de las redes sociales ha sido motivo de debates en los círculos académicos, debido a las consecuencias que para la población han

implicado; se dice que en los últimos dos años las redes se han convertido en la aplicación más exitosa de la sociedad de la información: 83 por ciento de los jóvenes españoles usan al menos una red social y esto se da como vivencias en el aula. La intención de la asignatura titulada Ciencia de redes es abarcar un amplio estudio sobre los usuarios de la Web 2.0 y sus comportamientos comunicación y conocimiento, y promueven así la utilización de espacios colaborativos como Youtube, Facebook, Twitter, Myspace, entre otros, además de combinarlos con sus canales institucionales para poder marcar una presencia de identidad institucional en círculos de alta comunicación; esto también les permitirá dar a conocer los resultados de investigaciones y proyectos al interior de la universidad (Calderón, 2009).

Por ello se debe postular módulos para trabajarlas ,este sería un ejemplo tomatermos la red social de Facebook Red que permite crear un perfil personal en el que subir textos, fotografías...y compartir los contenidos con otros usuarios a los que haya aceptado previamente como amigos dentro de la red de facebook. Cuenta con un Muro en el cual los usuarios registrados como amigos pueden publicar comentarios. Además tiene la opción de crear grupos formados por un colectivo de usuarios pudiendo compartir un contenido para todo el grupo al mismo tiempo. Finalmente ofrece aplicaciones y juegos. Propuestas didácticas Crear un grupo de trabajo común en el que compartir contenidos. Realizar foros de debates sobre temas concretos.



Publicar las anécdotas más relevantes de clase y realizar propuestas de mejora de las mismas. Mantener contacto y trabajo colaborativo con otras Universidades.

Competencias a desarrollar Trabajo en equipo, capacidad crítica y reflexiva, de gestión de la información, capacidad de comunicación formal e informal.

Estas opciones ya se están aplicando en instituciones ,pues lo ven como una herramienta fundamental para sacar provecho y permitir que los estudiantes puedan crear su propio conocimiento.

Coincidimos con Artero (2011) en que el manejo de una red social en el aula puede suponer un acercamiento entre el docente y el alumno. Las redes sociales se conciben desde y para la interacción y este nuevo espacio de diálogo puede ser un lugar de aprendizaje y enriquecimiento mutuo: por una parte, el docente interviene, modula y colabora en el aprendizaje con su alumnado, incluso puede hacer uso de ellas para extraer la variedad de estilos de aprendizaje que conviven en su aula y también la evaluación del comportamiento individual y colectivo del alumnado. Por es docente debe ser iinovador y sacar todos los beneficios que presentan las redes sociales para inculcar en valores y conocimiento a cada estudiante.

CONCLUSIONES

La rueda de la pedagogía es muy útil ya que ayudaría al docente y le será de gran utilidad en sus clases para aprender cómo la tecnología puede funcionar y expandir lo que se hace en las aulas y de esta forma crear una comunidad educativa mucho más reconfortarle desde la innovación y la forma de transmitir el conocimiento ,donde el docente debe ser creativo y sacarle esa productividad en la educación de las aplicaciones que están hechas para otros fines como las redes sociales y mejorar el entorno de aprendizaje

Profesor noble no sabe por dónde empezar, recomendaciones seria herramientas más usadas que pueden servir las de creación son importante ya que empoderan al alumno y profesor, docente debe ser el primero en estar adaptado a las tecnologías. La innovación está en la creación, el conocimiento está ahí se puede consultar, pero esto no ya que es la creación del propio alumno y evaluado con esas herramientas, ya que se puede aplicar desde cualquier momento de la enseñanza teniendo en cuenta la importancia del ser.

Esta herramienta es importante en los entornos educativos porque al final lo más importante es trabajar las capacidades de los alumnos, sigan experimentando,

innovando, conseguir personas creen y esa es la enseñanza sean autónomos y crear su propio conocimiento y esta propuesta esta direccionada desde ese aspecto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Puentedura, R. (2006). Modelo de SAMR Transformation, Technology, and Education. Recuperado Hippasus: <http://hippasus.com/resources/tte/>

Aliaga, S.W. (2011). *Taxonomía de Bloom*. Universidad Cesar Vallejo.

(Jack Mac 2019). El aprendizaje como transformación: perspectivas críticas sobre una teoría en progreso .

Simsek A. (2012) Aprendizaje transformacional. En: Seel NM (eds) Enciclopedia de las Ciencias del Aprendizaje. Springer, Boston, MA

Noriega, A. (2016a). La rueda de la pedagogía (Padagogy Wheel) de Allan Carrington traducida al español. Extraído de:

GARCÍA-ROJAS, Jesús Alberto, RODRÍGUEZ-AGUILAR, Raquel y MORENO-LOZANO, Alejandro. Competencias de investigación y elaboración de tesina en la especialidad docencia en educación. Revista de Sistemas y Gestión Educativa 2016

Barrios, R. A. (2009). Los jóvenes y la red: usos y consumos de los nuevos medios en la sociedad de la información y la comunicación. *Signo y Pensamiento*, pp. 265-275.