

Integración de Nuevas Tecnologías en el proceso de Enseñanza - Aprendizaje



Los nativos digitales y los migrantes digitales.



Como todos sabemos, el espacio en el aula es el mismo de hace veinte, treinta o incluso más años.

Necesitamos adaptarnos al trabajo académico colaborativo realizando cambios.

Incorporar tecnologías no significa solo instalar computadoras, debe ir acompañado del trabajo de soporte académico adecuado a estos momentos.





Por ello, el nuevo alumno
(usuario) debe estar de
acuerdo y dispuesto a
aprender



La primera condición natural para que un alumno se eduque es que quiera educarse, es decir, **estar motivado** para ello. Por esta razón, es necesario conocer cuáles son las formas de motivar y saber cuál es la raíz del problema.



Tecnologías que el usuario (alumno) necesita hoy en día para hacer frente a estos mundos cambiantes, que día a día se integran a nuevas formas.

La tecnología escala/avanza en porcentajes increíbles.



La educación actual debe adaptarse a las necesidades de estos futuros usuarios (alumnos digitalizados), cada vez tendremos necesidades más complejas y alumnos con necesidades nuevas. El profesor, entonces, debe ser agente de cambio: estar atento a estos retos o cambios, teniendo las **capacidades** y ser el **facilitador** en cada instancia de la educación.



En este marco de nuevas necesidades, nacen nuevas ideas. Son los proyectos de investigación los que nos han impulsado a generar nuevas estrategias educativas y de enseñanza.



Tendencias en la educación superior:

- Abundancia en recursos, a la mano de cada alumno y de cada docente.
 - Flexible, abierto, cambio de roles del profesor, aprender haciendo, desarrollo del aprendizaje on line.



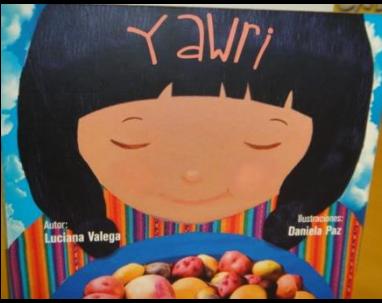
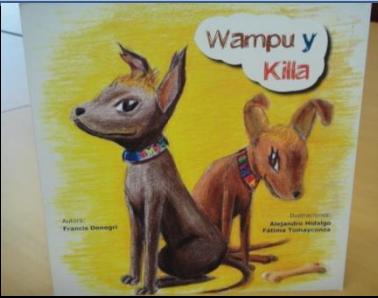
Proyectos generados desde la PUCP

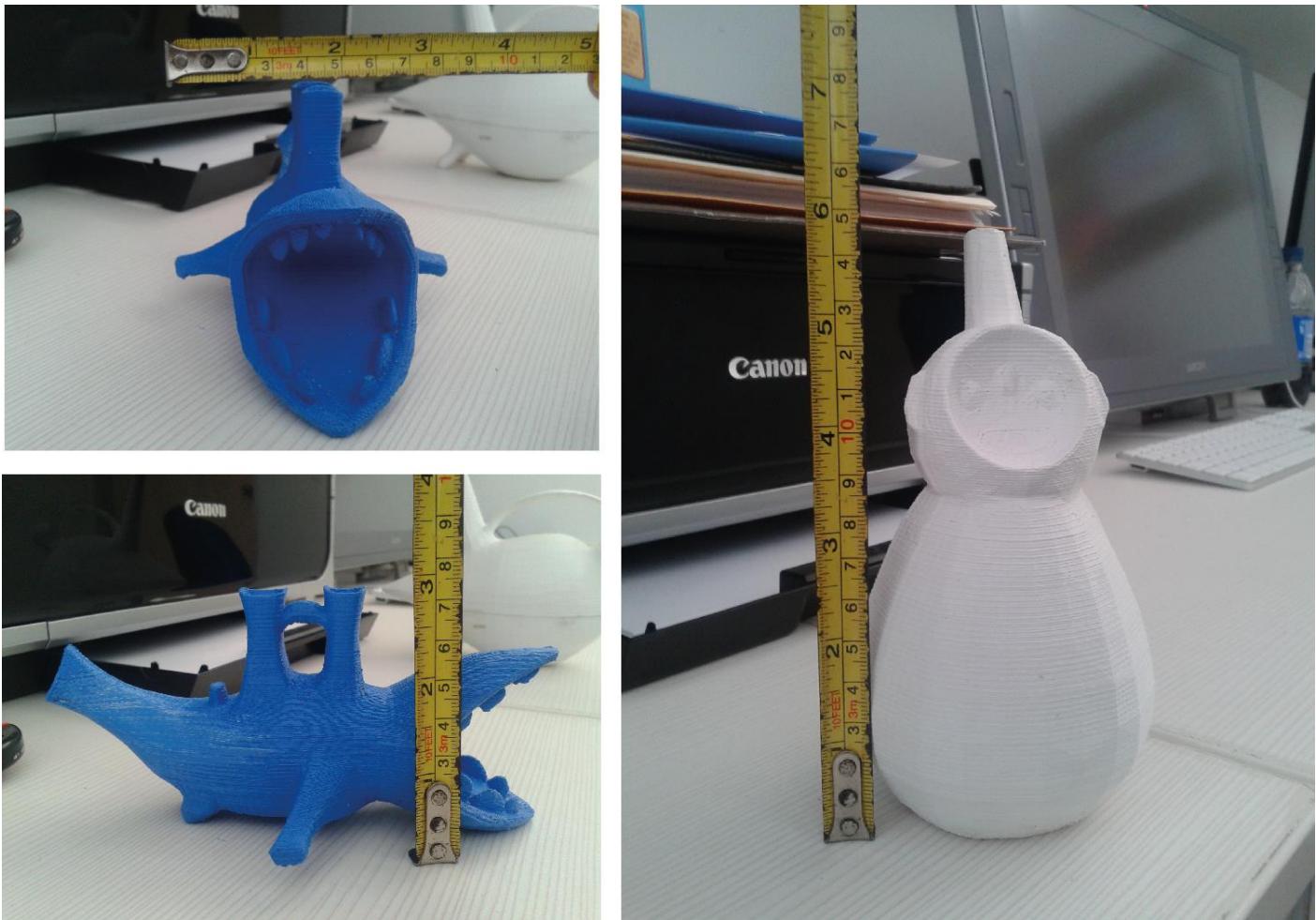
- Facultad de Educación y Facultad de Arte. DAP
Fondo concursable para la
Innovación en la Docencia.
- Facultad de Educación - Facultad de Arte - Facultad
de Informática. DAP Fondo concursable para la
Innovación en la Docencia.
 - Facultad de Arte –Dirección Académica de
Responsabilidad Social





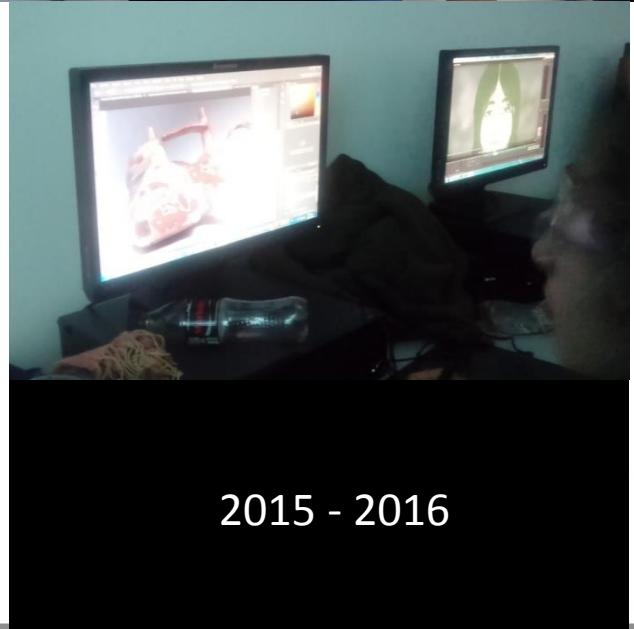
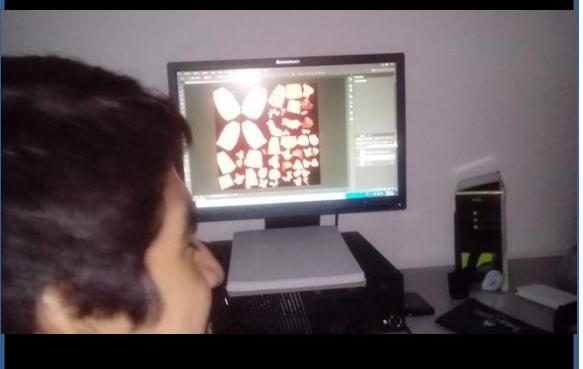
2014 - 2015





Proyecto Patrimonio Cultural 2015
Diseño digital III y IV





2015 - 2016



<https://www.youtube.com/watch?v=SWzurBQ81CM>



Docente – Guía – Facilitador



Un **facilitador** requiere conocer las características del proyecto, las acciones y la propia herramienta usada para el proyecto.

Un facilitador es realmente un guía o soporte que acerca al usuario los recursos didácticos y tecnológicos.

El trabajo colaborativo requiere nuevas competencias del usuario, las mismas que se van desarrollando, poco a poco.



El nuevo rol docente supone **convertirse en un facilitador o mediador del aprendizaje**, y a la vez diseñador de situaciones de aprendizajes que incluyan nuevas tecnologías.



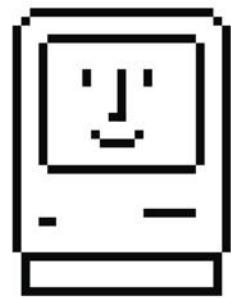
**Enseñar es aprender.
Esto es lo que hace del docente
un alumno y del alumno un
docente**

Paul Reader



Enseñarle a aprender a aprender





C:/...Gracias

