



Cómo citar esta presentación

APA

González, A. (2024, 04 de julio). Tendencias emergentes en EAD para el trabajo en Red. [Diapositivas de PowerPoint]. Campus Virtual de Salud Pública Nodo Venezuela <https://campus.paho.org/venezuela/webinar-tendencias-emergentes-en-ead-para-el-trabajo-en-red>

Vancouver

González, A. (2024). Tendencias emergentes en EAD para el trabajo en Red. Presentado en Campus Virtual de Salud Pública Nodo Venezuela.



TENDENCIAS EMERGENTES EN EAD PARA EL TRABAJO EN RED



Tendencias Emergentes en Ead para el Trabajo en Red

¿Cuáles son las tendencias que están transformando el panorama de la Educación a Distancia?

¿Cómo estas tendencias están impulsando el trabajo en red entre las comunidades académicas?

¿Qué es el trabajo en red en EAD?

El trabajo en red en EAD se refiere a la colaboración y el intercambio de ideas entre estudiantes, profesores y otros participantes en un entorno de aprendizaje en línea.

Facilita la construcción de comunidades de aprendizaje, donde los individuos comparten conocimientos, experiencias y perspectivas diversas.

Promueve el aprendizaje activo, la resolución conjunta de problemas y el desarrollo de habilidades de colaboración.



¿Qué es el trabajo en red en EAD?

El trabajo en red en EAD no se trata simplemente de estar conectados en línea; se refiere a tener un espacio virtual en el que los individuos puedan interactuar de manera significativa, compartir información, recursos y aprender unos de otros.

Hernández y Navarro (2023) mencionan: Entre las redes virtuales que se están utilizando hoy en día por parte del profesorado encontramos las que provienen de redes docentes dirigidas por una entidad pública o privada, y aquellas administradas por el profesorado individualmente o por un grupo interesado en la mejora de los centros educativos.



El trabajo Colaborativo y el Trabajo en red

Si bien comparten el objetivo de fomentar el aprendizaje entre pares y el uso de herramientas tecnológicas, se diferencian en su enfoque y metodología.

Despejemos
algunas dudas

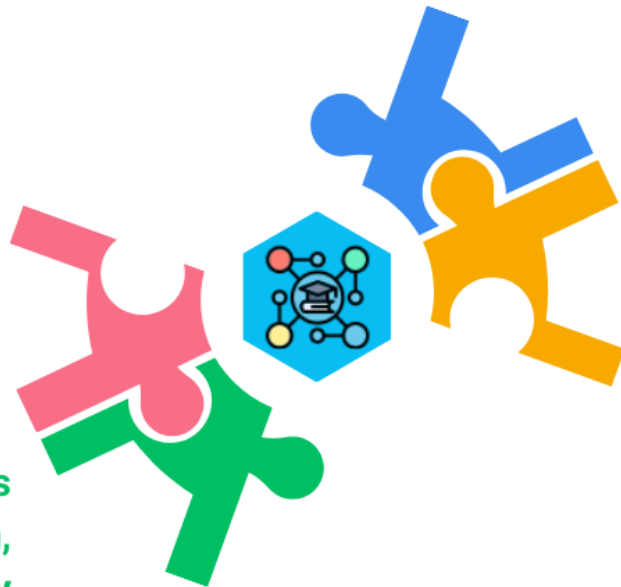
Aspecto	Trabajo colaborativo	Trabajo en red
Énfasis	Interacción directa, trabajo en equipo	Interacción indirecta, intercambio de información
Objetivo	Alcanzar un producto final compartido	Aprender de forma autónoma y colaborativa
Tamaño del grupo	Pequeño	Grande
Rol del docente	Guía y facilitador	Facilitador y moderador
Herramientas	Foros, chats, documentos compartidos, videoconferencias	Foros, comunidades online, plataformas online, redes sociales
Actividades	<ul style="list-style-type: none">• Realizar proyectos grupales.• Discutir y analizar temas en foros.• Elaborar documentos colaborativos.• Participar en debates y lluvias de ideas.	<ul style="list-style-type: none">• Participar en foros y comunidades online.• Compartir recursos educativos en plataformas online.• Colaborar en proyectos a través de redes sociales y herramientas colaborativas.• Interactuar con expertos y profesionales en línea.

¿Por qué es importante el trabajo en red en EAD?

Para los estudiantes:

Mejora la motivación y el interés del estudiante por el aprendizaje

Desarrolla habilidades de colaboración, comunicación y resolución de problemas



Amplía la perspectiva y la comprensión del estudiante sobre diferentes culturas y punto de vista de los demás

Fomenta el aprendizaje activo y la responsabilidad



¿Por qué es importante el trabajo en red en EAD?

Ventajas para los Docentes:

- ✓ Crea un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo.
- ✓ Facilita la diferenciación de la instrucción y la atención personalizada.
- ✓ Propicia la participación en la discusión sobre las ideas y mejores prácticas con colegas.
- ✓ Permite un marco para la evaluación continua del avance del estudiante.



¿Por qué es importante el trabajo en red en EAD?

Ventajas para las Instituciones:



Promueve el aprendizaje colaborativo y la construcción de comunidades.



Mejora la retención y la graduación de estudiantes. Disminuye la deserción.



Optimiza el uso de recursos y la eficiencia operativa.



Fortalece la reputación y la imagen institucional.



Tendencias emergentes en EAD para el trabajo en red

El panorama de la EAD está en constante evolución, con nuevas tecnologías y enfoques pedagógicos que surgen para mejorar el trabajo en red



Aprendizaje social y colaborativo



Los estudiantes trabajan juntos en tareas, proyectos y discusiones en línea, fomentando el intercambio de conocimientos y la construcción de comunidades de aprendizaje

Tendencias emergentes en EAD para el trabajo en red

Aprendizaje adaptativo



Los estudiantes están cada vez más interesados en experiencias de aprendizaje personalizadas que se adapten a sus necesidades, estilos de aprendizaje e intereses individuales.



La tecnología EAD ahora puede proporcionar experiencias de aprendizaje personalizadas a través del uso de análisis de datos, inteligencia artificial y aprendizaje automático.



Las instituciones educativas están utilizando el aprendizaje personalizado para crear planes de aprendizaje, actividades y evaluaciones personalizados para cada estudiante.

Tendencias emergentes en EAD para el trabajo en red

Aprendizaje adaptativo

Ejemplos:

Software de aprendizaje adaptativo: este software puede realizar un seguimiento del progreso de un estudiante y ajustar la dificultad del material en consecuencia. Esto puede ayudar a los estudiantes a aprender a su propio ritmo y dominar el material de manera más efectiva.

Planes de aprendizaje personalizados: estos planes se basan en las necesidades y objetivos individuales del estudiante. Incluyen una variedad de actividades de aprendizaje, como cursos en línea, simulaciones y proyectos del mundo real.

Sistemas de tutoría inteligentes: Estos sistemas proporcionan retroalimentación y apoyo personalizados. También pueden ayudar a los estudiantes a identificar y superar sus debilidades.



El aumento de la gamificación



La gamificación es el uso de elementos de juego en contextos relacionados con la educación y la formación.



La gamificación puede motivar a los estudiantes, hacer que el aprendizaje sea más atractivo y ayudarlos a retener información.



Las instituciones educativas están utilizando la gamificación para crear juegos educativos, simulaciones y desafíos.



Las empresas están utilizando la gamificación para capacitar a sus empleados, aumentar la productividad y mejorar el compromiso.

El aumento de la gamificación

Ejemplos:

Juegos educativos: estos juegos pueden enseñar a los estudiantes una variedad de materias, como matemáticas, ciencias, historia y lenguaje. Pueden ser una forma divertida y atractiva para que los estudiantes aprendan.




Simulaciones: Los estudiantes pueden practicar habilidades del mundo real en un entorno seguro y controlado. Esto puede ser especialmente útil para estudiantes que se están capacitando para carreras en campos como la atención médica o la aviación.

Desafíos: Los desafíos pueden motivar a los estudiantes a completar tareas y alcanzar metas. También pueden ser una forma divertida para que los estudiantes compitan entre sí.



Implementación de la gamificación en EAD:

Ejemplos:

-  **Puntos y recompensas:** Los estudiantes pueden recibir puntos, insignias u otras recompensas virtuales por completar tareas, alcanzar metas o demostrar dominio de conceptos.
-  **Tableros de clasificación:** Los tableros de clasificación permiten a los estudiantes comparar su progreso con el de sus compañeros, fomentando la sana competencia y la motivación.
-  **Narrativas y escenarios:** La incorporación de historias, personajes y escenarios ficticios en las actividades de aprendizaje puede crear experiencias inmersivas y atractivas para los estudiantes.



El papel de la inteligencia artificial



La inteligencia artificial (IA) se puede utilizar para personalizar el aprendizaje, proporcionar retroalimentación y automatizar tareas.



Las instituciones educativas están utilizando IA para desarrollar sistemas de tutoría inteligentes, crear experiencias de aprendizaje personalizadas y evaluar el progreso de los estudiantes.



Las empresas están utilizando IA para capacitar a sus empleados, proporcionar soporte al cliente y desarrollar nuevos productos y servicios.

Realidad virtual y aumentada



La realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR) son tecnologías que pueden crear experiencias inmersivas y atractivas.



La VR y la AR se pueden utilizar para crear simulaciones, juegos y experiencias de aprendizaje.



Las instituciones educativas están utilizando VR y AR para crear experiencias de aprendizaje inmersivas que pueden ayudar a los estudiantes a aprender sobre una variedad de temas.



Las empresas están utilizando VR y AR para capacitar a sus empleados, comercializar productos y servicios y mejorar la colaboración.

El poder de las redes sociales

Las redes sociales pueden ayudar a los estudiantes a conectarse con sus compañeros, compartir ideas y obtener ayuda con su trabajo. Esto ayuda a crear un sentido de comunidad y apoyo, lo que puede ser beneficioso para los estudiantes que aprenden a distancia.



El poder de las redes sociales

Mayor acceso a la información y recursos educativos.

- Las redes sociales permiten a estudiantes y docentes acceder a una gran cantidad de información y recursos educativos de manera instantánea, desde videos y artículos hasta tutoriales y presentaciones.

Fomento de la comunicación e interacción

- Facilitan la comunicación fluida entre estudiantes, docentes y tutores, creando espacios virtuales para intercambiar ideas, realizar preguntas, debatir temas y compartir experiencias.

Aprendizaje colaborativo

- Permiten la creación de grupos de trabajo virtuales donde los estudiantes pueden colaborar en proyectos, realizar tareas en conjunto y compartir sus conocimientos.

Evaluación y retroalimentación continua

- Los docentes pueden crear encuestas, cuestionarios y foros de discusión para evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionarles retroalimentación oportuna y personalizada.

Acceso a expertos y profesionales

- Permiten a estudiantes y docentes conectarse con expertos y profesionales en diversos campos, quienes pueden compartir sus conocimientos y experiencias a través de webinars, conferencias en línea y grupos de discusión.

El caso Red TELLNET

Redes Docentes de Aprendizaje Permanente (TELLNET)

NOMBRE	TEMÁTICA	FECHA INICIO	COORDINADOR
REDES DOCENTES DE APRENDIZAJE PERMANENTE (TELLNET)	PROYECTOS DE COLABORACIÓN ENTRE PAISES, DESARROLLO PROFESIONAL	2005	EUROPEAN SCHOOL NET (RED DE ESCUELAS EUROPEAS)
MIEMBROS	PERIODICIDAD REUNIONES	AGENTES IMPLICADOS	SUBVENCIONES
18000 DOCENTES DE 32 PAISES EUROPEOS	DIFERENTES ESPACIOS (FOROS)	DOCENTES	UNIÓN EUROPEA



El caso Red TELLNET

Redes Docentes de Aprendizaje Permanente (TELLNET).

GUÍA DE ANÁLISIS DE LAS CATEGORÍAS DE INFORMACIÓN

1. Inicio del trabajo y formación de la red.

- En 2005 (Bruselas) Objetivo que las escuelas compartan y colaboren en una Red Europea de Escuelas (Facebook o Twitter). Comienza con un Proyecto de Formación al profesorado para responder a las necesidades de cualificación.

2. Diseño y desarrollo de la red.

- Esta Red (denominada eTwinning, Comunidad de centros escolares europeo) fomenta la colaboración y uso de TICs (32 países), La plataforma se gestiona por un Servicio Central de Apoyo europeo que coordina, recoge y procesa los datos de la red mediante la European Schoolnet.

3. Recursos con los que cuenta.

- Proyectos de colaboración escolar con TICs, actividades de desarrollo profesional (DP), recursos didácticos y cursos a distancia (Grupos y Salas de Profesores). Tiene página personal con perfil personal y profesional, conexiones con contactos, entradas en un diario personal y actualizaciones/comentarios.

4. Organización del trabajo en red.

- Tiene red de contactos (usuarios eTwinning) y conexiones personales entre profesores.

5. Repercusiones en los centros y en la comunidad educativa.

- Mejora la enseñanza de docentes, mejores contenidos pedagógicos, currículum y contexto educativo, adecuación al alumnado y comunidad educativa.

6. Impacto general de la participación en la red.

- Creación de una red social docente y búsqueda de recursos, conocimiento y herramientas para mejorar la profesionalidad de los docentes.

7. Desarrollo de Proyectos.

- 14 proyectos: Programar en las escuelas, inglés como lengua extranjera, Espíritu emprendedor en la enseñanza, Seguridad en línea, Francés como lengua extranjera, CTIM, Red de centros sostenibles, Aula lúdica, Educación inclusiva, Aula creativa, Virgilio: tu guía de eTwinning, Género: Integrar a estudiantes migrantes, Dirección de centros educativos.

8. Resultados de esta participación.

- Motivación y nuevos retos del profesorado personales, profesionales y tecnológicos, apoyo a compañeros, mejora de la formación y entornos de cooperación y colaboración.

Cibergrafía para la Consulta

Caldeiro G. (2013). El aprendizaje en red y el trabajo colaborativo en entornos mediados por tecnología. <https://pent.flacso.org.ar/producciones/el-aprendizaje-en-red-y-el-trabajo-colaborativo-en-entornos-mediados-por-tecnologia>

European Schoolnet. (3 may 2012). Teachers' profession in 2025 - you decide about your future. <https://youtu.be/YNIRhoNlrkl?si=nyqUsE28gaMABb1S>

Hernández, E. y Navarro, M. J. (2023). Las redes educativas virtuales en el entorno docente: participación y trabajo en sus espacios web. RiITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, 14, 159-175. <https://doi.org/10.6018/riite.548241>



Espacios de Interés

EDUCACIÓN 3.0
LÍDER INFORMATIVO EN INNOVACIÓN EDUCATIVA



WMC MF
web del maestro cmf





TENDENCIAS EMERGENTES EN EAD PARA EL TRABAJO EN RED

Alexandra Zurima González Hernández



<https://www.linkedin.com/in/alexandrazurimagonzalezhernandez/>



Ministerio del Poder Popular para la Salud



OPS



CAMPUS VIRTUAL DE SALUD PÚBLICA

