

## **VI Jornadas de Innovación Pedagógica del Proyecto ADA-Madrid**

### **Redes sociales al servicio del aprendizaje (Carlos III)**

Una plataforma “Promise livelearning” red social para promover la transferencia, uso, reutilización y valoración del conocimiento. Basada en “cloud computing” para acceder desde cualquier dispositivo. Con cursos, clases en video, estadísticas, ....

“Las Técnicas y métodos de enseñanza colaborativa mejoran si son soportadas en redes sociales”

### **¿Si el profesor trabaja el alumno también?**

Estudio basado en Moodle en la influencia sobre el rendimiento de los alumnos que tiene el trabajo que realiza un profesor en su asignatura y en qué elementos es más importante trabajar y tener actualizados. Así por ejemplo:

Editar calendario (fechas de entrega) cuanto más actualizado se ha comprobado un mayor rendimiento por parte del alumno al igual que el hecho de revisar los cuestionarios.

Añadir foros de discusión consigue una mayor satisfacción de los alumnos.

### **Primeros pasos hacia el blog educativo (UPM)**

#### Ventajas blogs educativos

- Facilidad de uso
- Bajo coste
- Estructuración de contenidos
- Asíncronos
- Igualdad, se disminuye la diferenciación entre alumnos y entre éstos y el profesor.
- Capacidad interactiva
- Capacidad pedagógica.

#### Desventajas

- Esfuerzo por parte del profesor.

Para el método de aprendizaje basado en Blogs, será preciso definir tipo de blogs, los objetivos educativos, la metodología, los tipos de contenidos, las frecuencias de publicación, los métodos de evaluación y el formato de los blogs.

### **Interés de la Wikipedia en la educación superior (UPM)**

Otras formas de aprendizaje contando a otros alumnos o público general lo aprendido.

Basado en el editor Wikipedia.

Se utilizó para el proyecto un pequeño grupo de alumnos voluntarios.

El resultado fue una página en la Wikipedia sobre el “polímetro”.

### **Utilización de mundos virtuales para el desarrollo de aplicaciones educativas (Carlos III – David Griol)**

Búsqueda de una mayor motivación por parte de los alumnos. Para ello este proyecto busca unir redes sociales y mundos virtuales.

Secondlife / OpenSim

Moodle + → SLOODLE

### **Dedicación temporal profesor social (URJC).**

Estudio sobre las horas que debería dedicar un profesor si quisiera incluir las redes sociales en su docencia.

Profesor magistral -> Profesor Web (magistral + online) -> Profesor social (magistral + online+ social)

A medida que se incluyan nuevas facetas en el trabajo del profesor aumentará su dedicación.

A faceta online se refiere a la creación y mantenimiento de cursos de e-learning, junto con las dudas via correo electrónico o foros. Y la faceta social estará referida a actividades sociales como redes sociales.

Plataforma Red Social para realización de juegos (UAM)

Se busca una automatización de tareas.

Plataforma basada en P2P a modo de red social donde los alumnos crean los algoritmos de sus juegos y los comparten y comparan con los del resto de compañeros. Se establecen también rankings para

### **Recursos digitales en abierto (UPM) – Ganadoras.**

Web de física con recursos animados, conceptos muy claros. Estos recursos son accesibles también desde los “Recursos en abierto” de la UPM.

<http://acer.forestales.upm.es/basicas/udfisica/asignaturas/fisica/default.htm>

Redes sociales para el desarrollo de asignaturas (UCM)

Presentan un modelo de como organizar una asignatura y todo su personal mediante todos los recursos propios de la Universidad a modo de red social.