

Turabo University
Professional Study School
Graduate Program

EDUCATION TECHNOLOGY

COURSE ETEG 500

Workshop # 5

Proposal

DEPARTMENT OF THE ARMY

UNITED STATES ARMY RESERVE

Professor : Laylannie Torres



Raymond L. Colón Ortiz

SN : S00946278

11-February-2014

Index

	Page
Presentación	1
Índice	2
Introducción	3
Glosario de conceptos tecnológicos	4 - 5
Tipos de Learning	6
Antecedentes y hallazgos del E-Learning	7
Problemática del Commando 1st MSC	7 - 8
Antecedentes y Hallazgos encontrado del el commando 1st MSC.	8
Objetivos de Aprendizaje y el Impacto para el commando 1st MSC.	8
Mapa Conceptual	9
Presupuesto y Costo de la Propuesta	10
Resultados deseados	11
Conclusión Final	11
Referencias Bibliográficas	11 - 12

Introduction

Learning Model

Computer Based Learning Design

El diseño de aprendizaje basado en tecnologías (Computer Based Learning Design) optimiza el trabajo del equipo de docentes que laboran en el diseño del curso o material educativo. En la actualidad, el gran número de herramientas tecnológicas para el proceso de diseño de aprendizaje genera un cambio especialmente relevante para los profesores, quienes asumen la tarea de crear y diseñar, pero también de seleccionar y evaluar un gran número de materiales para ser utilizados por los estudiantes en entornos virtuales.

Herramientas Tecnológicas

Internet es un medio que nos permite comunicarnos, almacenar, buscar y transferir información, sin grandes requerimientos tecnológicos. En este medio podemos encontrar instituciones gubernamentales, educativas, científicas, sin fines de lucro, empresas privadas, ong's y más, y hacen disponible su información a más de 50 millones de cibernáutas. Actualmente, la educación a distancia se ha visto beneficiada por la internet, María Fuentes señala: "Es aquella en la que no es preciso el contacto físico entre profesor y alumno para que tenga lugar el proceso de aprendizaje (...) ofrece la posibilidad de acceder a una amplia oferta formativa, sin que el tiempo o el espacio sean ya una barrera." Es importante acotar que el estudiante puede encontrarse en cualquier lugar del mundo y seguir recibiendo la instrucción adecuada por internet. Existen actualmente ofertas de cursos, talleres, posgrados, máster, etc. etc., de manera que se le ofrece al usuario una educación sin barreras y a su alcance. Rafael E. Bello Díaz plantea: El espacio virtual, cuyo mejor exponente actual es la

red Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino asincrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados en distintos lugares. En dos palabras, la educación virtual se da en cualquier lugar y momento, sin precisar de aulas gracias a la internet. La educación a distancia se lleva a cabo a través de las plataformas de difusión del conocimiento o “Learning Management System *(LMS), lo cual no es otra cosa que un paquete integrado de software alojado en un servidor que incluye todas las herramientas necesarias para ofrecer los cursos sin necesidad de instalar ningún programa en el equipo del usuario

Glosario de Conceptos Tecnológicos

CBLD - (Computer Based Learning Design)

Cloudworks : desarrollada por un equipo de la Open University. Se crea con el objetivo de que los equipos de profesores de la OU que diseñan cursos y actividades de aprendizaje compartan sus prácticas e ideas y colaboren en el diseño de recursos y materiales para la enseñanza.

El Instructional Management System - Learning Design (IMS-LD) surge a raíz de las limitaciones pedagógicas del IMS, con el objetivo de crear una especificación para la definición de aspectos pedagógicos, pero ya que el Educational Modelling Language (EML) existía y funcionaba decidieron adaptarlo en lugar de crear una especificación totalmente nueva.

IMS-LD : se utilizan para el diseño de cursos y actividades de aprendizaje, con una interfaz gráfica amigable y pueden ser usadas por docentes de las más diversas materias. El principal objetivo de estas herramientas es facilitar la creación de objetos de aprendizaje.

Hardware : Se refiere al equipo a utilizarse.

Software : Se refiere al programa a utilizarse.

Firmware : Se refiere al sistema operativos a utilizarse

Internet : Se refiere al tipo de conexión de comunicación entre servidores y clouds para la búsqueda de información.

Videoconferencia : Multimedia es el medio tecnológico en el cual es la comunicación simultanea de video y audio.

Teleconferencia : Medio tecnológico en el cual la comunicación es basada por audio. Por medio telefónico.

E-learning (o aprendizaje electrónico) es el uso de los medios electrónicos y de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. E-learning es ampliamente incluyente de todas las formas de tecnología de la educación en el aprendizaje y la enseñanza . E-learning es inclusivo de, y es en general sinónimo de aprendizaje multimedia, potenciado por la tecnología de aprendizaje (TEL), enseñanza basada en computadora (CBI), la capacitación basada en computadora (CBT), enseñanza asistida por computadora o instrucción asistida por computadora (CAI), la formación basada en Internet (IBT), la formación basada en la Web (WBT), la educación en línea, educación virtual, entornos virtuales de aprendizaje (EVA) (que también se llaman las plataformas de aprendizaje), m-learning y colaboración educativa digital. Estos nombres alternativos hacen hincapié en un aspecto particular, componente o método de entrega.

E-learning incluye numerosos tipos de medios que ofrecen el texto, audio, imágenes, animación y video streaming, e incluye aplicaciones de la tecnología y los procesos, tales como cintas de audio o de vídeo, TV satélite, CD-ROM, y el aprendizaje basado en computadoras, así como local, intranet / extranet y web de aprendizaje basado en información y sistemas de comunicación , ya sean libres o en base a cualquiera de las redes locales o Internet en el aprendizaje en red , subyacen en muchos de los procesos de e-learning.

E-learning puede ocurrir dentro o fuera del aula . Puede ser, a su propio ritmo de aprendizaje asíncrono o puede ser dirigido por un instructor, aprendizaje sincrónico . El aprendizaje electrónico es adecuado para distanciar el aprendizaje y el aprendizaje flexible, pero también puede ser utilizado en conjunción con la enseñanza cara a cara, en cuyo caso el término aprendizaje combinado se usa comúnmente.

Tipos de Learning

e-learning: Aprendizaje asistido por las tecnologías de la información y comunicación. Facilita la creación, adopción y distribución de contenidos, la adaptación del ritmo de aprendizaje, la disponibilidad de las herramientas de aprendizaje independientemente de límites horarios o geográficos y el intercambio de opiniones y aportes a través de la plataforma.

e-learning 3D: Formación en la que los alumnos están inmersos en un entorno 3D simulado.

b-learning (blended learning): Formación mixta que consiste en un proceso docente que combina la formación on.line con la formación presencial.

m-learning: Es el e-learning trasladado a los dispositivos móviles que utilizamos a diario: teléfonos móviles, PDAs, ...

u-learning (universal e-learning): Supone la adaptación de cualquier contenido en cualquier soporte -ordenador, móvil, pda, TDT,-.

Rapid E-learning: E-learning que, mediante herramientas de autoría sencillas, puede ser desarrollado en un espacio corto de tiempo, de bajo costo, con el objetivo de capacitar a un gran número de personas.

Workflow learning: Aprendizaje a través de píldoras cortas y/o consultas a expertos en horas laborales y desde el lugar de trabajo.

Antecedentes y Hallazgos sobre Modelo Instruccional

E-Learning

E-learning es un término inclusivo que describe la tecnología educativa que electrónicamente o tecnológicamente apoya el aprendizaje y la enseñanza . Bernard Luskin , un pionero de e-learning, que aboga por la "e" debe interpretarse en el sentido de "emocionante, enérgico, entusiasta, emocional, ampliado, excelente, y educativa " , además de" electrónica ". Esta interpretación amplia se centra en nuevas aplicaciones y desarrollos, y también trae el aprendizaje y los medios de comunicación la psicología en cuenta. ^[2] Parques sugirió que la "e" debe referirse a "todo, todo el mundo, con la participación, fácil".

PROBLEMÁTICA

1ST MISSION SUPPORT COMMAND

FORT BUCHANAN, PR

US.ARMY RESERVE OF P.R.

Situación : En el 1st Mission Support Command localizada en Fort Buchanan y consiste en más de 5,000 soldados en todo Puerto Rico y la gran problemática que existe es que el soldado reservista tiene que reportarse a la base de Fort Buchanan, Puerto Rico una vez al mes en el cual estriba los soldados luego de hacer ejercicios en la mañana luego tienen que hacerse y ponerse los uniformes para formación en la mañana para luego la compañía les requiere tomar cursos mandatorios como requisito de la reserva. Por consiguiente cuando nos dicen que tenemos que hacerlo no hay facilidades para hacerlo porque ellos entienden que como son online todo el mundo tiene computadora más internet en sus casas y la realidad

que no es así y cuando el soldado viene al drill se encuentra que no lo pueden hacer por falta de facilidades.

Antecedentes y hallazgos encontrado el el commando

Los antecedentes y hallazgos encontrados y siguen y seguirán dentro del commando es como sigue el 1st Mission Support Command tienen como High Headquarter al 81st RSC localizados en Fort Jackson, South Carolina. El 1st MSC tiene que reportar el Unit Readiness de cada unidad y si cada unidad tiene que hacer lo mismo el mismo día de drill y sin un centro de informática para la utilización de los soldados por consiguiente la misión de cada drill no se llevará a cabo y el commando 1st MSC tendrá un porcentaje bajo en su readiness y esto puede afectar el reflejo del commando de Puerto Rico a Fort Jackson y el General de una estrella se puede afectar como general.

Objetivos del aprendizaje para impacto en el commando

Los objetivos de aprendizaje a utilizarse es basado en la tecnología computer base learning design ya que por medio de la tecnología multimedia los soldados habrán de tomar clases militares tanto online como por videoconferencia y presenciales. El impacto que se obtendrá con esta propuesta es que se economizará miles de dólares para el commando ya que con la misma se eliminar de enviar soldados a diferentes estados de los Estados Unidos ya que por medio de la videoconferencia se pueden tomar las clases sin necesidad de viajes.

Mapa Conceptual

E-LEARNING



1st MSC**(Mission Support Command)****Costo y Presupuesto de la Propuesta**

<u>Descripción</u>	<u>Costo</u>
1. Infraestructura	\$ 0
2. Internet	\$ 0
3. Hardware (50 Laptop each \$300.00) Marca Dell xl-5000	\$1,500.00
4. Muebles Modular de Oficinas (50 each \$800.00).....	\$ 40,000.00
5. Televisión 72” Sony RTP007	\$ 3,000.00
6. InfoVision Dell RQW-300	\$ 1,000.00
7. Micrófonos Dynamics (50 each \$ 50.00)	\$ 2,500.00
8. Sistema de Audio Kenwood WFRT-400	\$ 3,000.00
9. Técnico para el centro de cómputo	\$ 0
	<u>\$ 51,000.00</u>

Objetivos de la propuesta

Los objetivos en esta propuesta es la enseñanza por medio del modelo instruccional computer based learning design en el cual por medio de la tecnología los soldados de la reserva de los estados unidos podrán utilizar por mecanismo de aprendizaje tecnológicas utilizando los multimedios de la teleconferencia y videoconferencia para la enseñanza de sus carreras militares y así cumplir con los requisitos que le exige la reserva para así que tenga una carrera militar exitosa.

CONCLUSIÓN

La existencia de prácticas educativas documentadas influye beneficiosamente en la integración de la tecnología en los sistemas de enseñanza presencial y a distancia con carácter general, enriqueciendo de esta forma las acciones formativas tradicionales y evolucionando hacia modelos educativos acordes con las demandas de los ciudadanos de la Sociedad de la Información. La conformación de una serie de cambios estructurales en el sector educativo es una realidad y la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) permite engendrar nuevas formas de gestionar, formar e investigar.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA

González, O. (2007). *Materiales didácticos para el desarrollo de competencias de lectura técnica en inglés*. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Griffiths, D. (2010) *La aportación de IMS Learning Design a la creación de recursos pedagógicos reutilizables*. Universitat Pompeu Fabra.

Guàrdia, L. (2002). *Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje on-line*. Extraído el 26 de enero, 2012.

Bloom, Benjamin - Las taxonomías de las capacidades cognitivas, afectivas y psicomotoras dominios - 1955.

Simonson, Michael - Sistemas de Instrucción y de diseño a través de la Educación a Distancia - 1980.

Heinich, Robert - Medios de Instrucción y de las nuevas tecnologías de la instrucción 3^a ed. - Tecnología Educativa - 1989.

Tavangarian D., Leybold M., Nölting K., Röser M., (2004). E-learning es la solución para el aprendizaje individual? Diario de e-learning, 2004.