

	CONECTIVISMO
AUTORES	Siemens Downes
CARACTERÍSTICAS	<p>El conectivismo se basa en las siguientes ideas: El conocimiento no es adquirido de forma lineal. El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos. Operaciones cognitivas tradicionalmente realizadas por los aprendices pueden ser realizadas por la tecnología, como por ejemplo el almacenamiento y recuperación de la información. Es fundamental mantenerse actualizado en una sociedad informática que evoluciona rápidamente. A veces se deben ejecutar determinadas acciones sin una comprensión completa. Las redes, las teorías de la complejidad y el caos y las interconexiones entre distintas áreas del conocimiento tienen un impacto en el aprendizaje. No sólo la experiencia propia sino también la ajena son fundamentales para el aprendizaje. Como uno solo no puede experimentarlo todo, necesita de las experiencias de las otras personas. El caos, o la interrupción de la posibilidad de predecir, desempeña un papel fundamental en el aprendizaje. A diferencia del constructivismo según el cual los aprendices (o aprendientes) tratan de desarrollar comprensión a través de tareas que generan significado, el caos admite la existencia de significado y que la misión del aprendiz es reconocer los patrones que parecen estar escondidos mediante el establecimiento de conexiones. Todo esto conectado con todo por lo que es fundamental reconocer y ajustarse a los continuos y rápidos cambios que se producen. Para aprender hay que ser capaz de formar conexiones entre fuentes de información, para crear así patrones de información útiles. La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo. Saber cómo y saber qué se complementan con saber dónde encontrar el conocimiento. El aprendizaje es un proceso de auto-organización, entendiéndose por ésta la formación espontánea de estructuras, patrones, o comportamientos bien organizados, a partir de condiciones iniciales aleatorias (Luis Mateus Rocha. 1998).</p>
OBJETIVOS EDUCATIVOS	<p>Los retos del conectivismo son: Capacitar a los alumnos para que pasen de ser consumidores del conocimiento a productores del mismo. Si el conocimiento que se necesita no es conocido, desarrollar la habilidad de conectarse con fuentes que corresponden a lo que se requiere. Desarrollar las competencias tecnológicas en el uso y apropiación de las TIC que garanticen el desarrollo individual y colectivo en términos de colaboración y cooperación con otros estudiantes o profesores.</p>
ROL DEL DOCENTE	<p>El profesor: Estimula a los estudiantes para que tomen las riendas de su propio aprendizaje y hagan nuevas conexiones con otros que fortalecerán su proceso de aprendizaje. Incentiva en los estudiantes la investigación e inmersión en las redes de conocimiento. Les enseña a evaluar y validar información para asegurar su credibilidad. Les enseña a diferenciar entre buena y mala información, a vetar un recurso y a convertir una búsqueda web en un éxito. Les ayuda a organizar todos esos caudales de información. Les enseña a construir sus propias redes y aprovechar las oportunidades de aprendizaje. Les guía cuando se quedan atascados. Les enseña a comunicarse de manera adecuada y pedir ayuda respetuosamente a expertos. EN DEFINITIVA, les capacita para que una vez terminado el curso, mantengan sus redes de aprendizaje y las usen para navegar su futuro y resolver de manera creativa los problemas de la vida</p>

	CONECTIVISMO
ROL DEL ESTUDIANTE	<p>El estudiante:</p> <p>Forma parte de un ambiente auténtico (el suyo). Observa y emula prácticas exitosas, creando un banco de lecciones aprendidas. Debe desempeñar un papel muy activo puesto que es él el que tiene que valorar sus necesidades de aprendizaje y tomar sus propias decisiones sobre qué aprender y cómo. Tiene que ser capaz de actualizar constantemente sus conocimientos para lo que necesita ser consciente de los continuos cambios que se producen a su alrededor. Genera un pensamiento crítico y reflexivo. Evalúa y valora la información para asegurar su veracidad. Construye su red personal de aprendizaje. Crea y / o forma parte de redes de aprendizaje.</p>
INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES	<p>El aprendizaje será mejor cuantas más conexiones entre estudiantes existan en la red de conocimiento. Esta diversidad genera nuevos nodos especializados en ciertas materias que a su vez sirven de fuentes de conocimiento al resto de los nodos. De esta manera la conexión acaba creando especialización. Como parte de esta interacción entre estudiantes se encuentran las comunidades de práctica CoP, las comunidades de aprendizaje CoA, los entornos personales de aprendizaje (PLE), que son sistemas que permiten el aprendizaje autodirigido y en grupo, diseñados a partir de los objetivos de cada usuario, y con gran capacidad para la flexibilidad y la adaptación a cada caso.</p> <p>Ver: Comunidades de práctica (CoP) y comunidades de aprendizaje (CoA) en el CSF, en http://blog-maroma.blogspot.com/2013/09/comunidades-de-practica-cop-y.html</p>
RELACIÓN DOCENTE ALUMNO	<p>El aprendizaje y el conocimiento se crean y construyen en comunidad. Los estudiantes no son meros agentes pasivos, receptores del saber transmitido por los profesores, sino que construyen su propio conocimiento, guiados por los profesores.</p> <p>Al girar el aprendizaje en torno al aprendiz y no sobre el profesor, los roles cambian. El profesor se convierte en tutor, comisario, administrador de red... Ello hace también que haya que replantearse la forma de enseñar:</p> <p>Procesar como un no-curso (terminología de Siemens) la estructura de presentar la información. Hacer uso de aplicaciones web y servicios de todo tipo como blogs, microblogging, wikis, podcasts, agendas colaborativas, e-portfolios abiertos y gestionados por el propio aprendiz, IMS y videoconferencias, web conferences, redes sociales abiertas e interconectadas...</p> <p><i>Sustituir las clases y los tiempos de clase por grupos de trabajo espontáneos adaptados a los intereses del</i></p>
EVALUACIÓN	<p>La evaluación es continua, porque el aprendizaje también lo es, y en cierta medida incierta porque la imprevisibilidad de la misma aumenta con el tiempo de duración del aprendizaje.</p> <p>Los instrumentos de evaluación vienen determinados por la persona que aprende y deberán evaluar también los mecanismos para fomentar y mantener la formación continua.</p>
APLICACIÓN DE LAS TICS	<p>El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los cambios experimentados en nuestra sociedad en los que el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La forma en la que trabajan y funcionan las personas se altera con el uso de nuevas herramientas que, de hecho, están definiendo y modelando nuestro pensamiento. "El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital" (George Siemens).</p> <p>En el ámbito educativo, que siempre ha sido lento para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y los cambios ambientales. Existen dos áreas que están obteniendo una especial atención: el software social y los entornos personales de aprendizaje (PLEs), que son sistemas que ayudan a los estudiantes a tomar control de su propio aprendizaje y gestionarlo.</p> <p>Entre las herramientas sociales informales tenemos blogs, microblogging, wikis, podcasts, agendas colaborativas, e-portfolios abiertos y gestionados por el propio aprendiz, IMS y videoconferencias, web conferences, redes sociales abiertas e interconectadas...</p>
Versión: 210515	Construcción Miguel Angel Rojas como adaptación de http://teduca3.wikispaces.com