



Experiencias en la Utilización de Recursos TIC'S interactivos en el Aula

Msc. Guillermo Mejía Díaz
Profesor de la Escuela de
Ingeniería de Sistemas Informáticos
Facultad de Ingeniería y Arquitectura

INTRODUCCIÓN



EXPERIENCIAS DE LA APLICACIÓN DE EQUIPOS INTERACTIVOS DENTRO DEL AULA PARA EL CURSO DE MÉTODOS PROBABILÍSTICOS

ANTECEDENTES

EL CURSO DE METODOS PROBABILÍSTICOS ES DE CUARTO CICLO DE LA CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS....

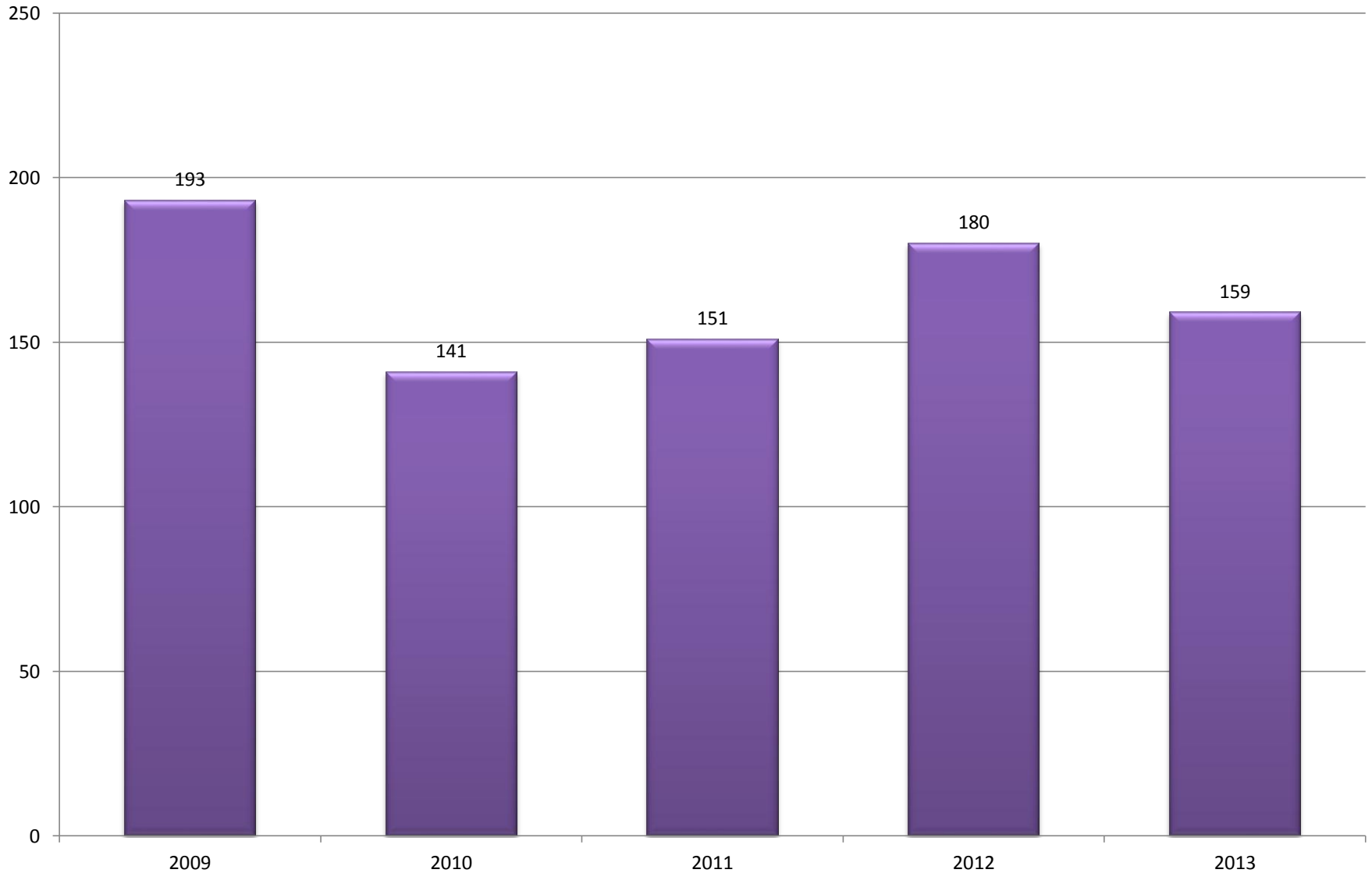




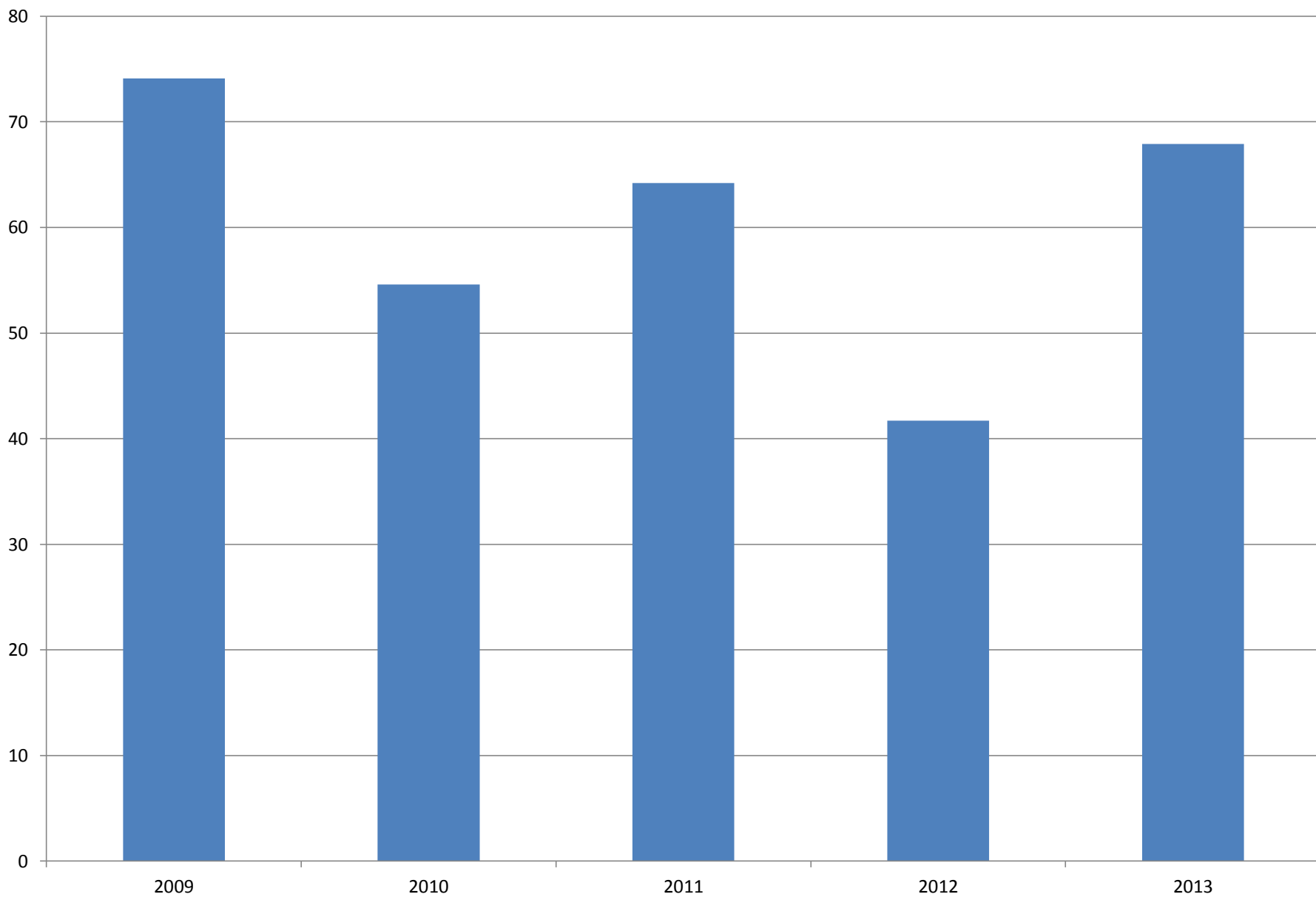
Venimos del tradicional MODELO DEDUCTIVO con el uso de la pizarra, yeso y un proyector de cañón. Hay falta de atención por parte del alumno. Se hace muy difícil el estudio de casos. Todo esto afecta el rendimiento académico del estudiante.

Datos estadísticos del 2009 al 2013.

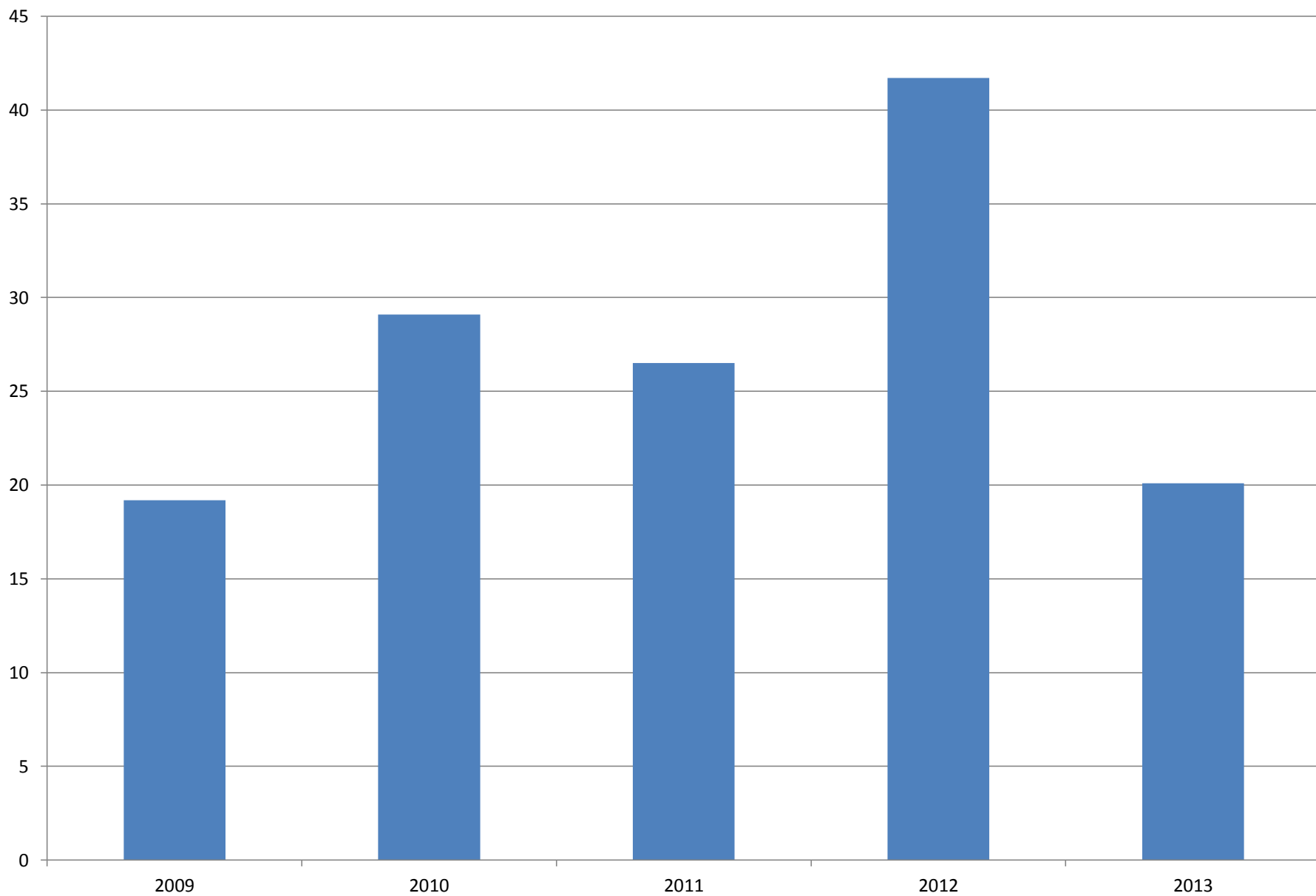
INSCRIPCIÓN DE MÉTODOS PROBABILÍSTICOS POR AÑO



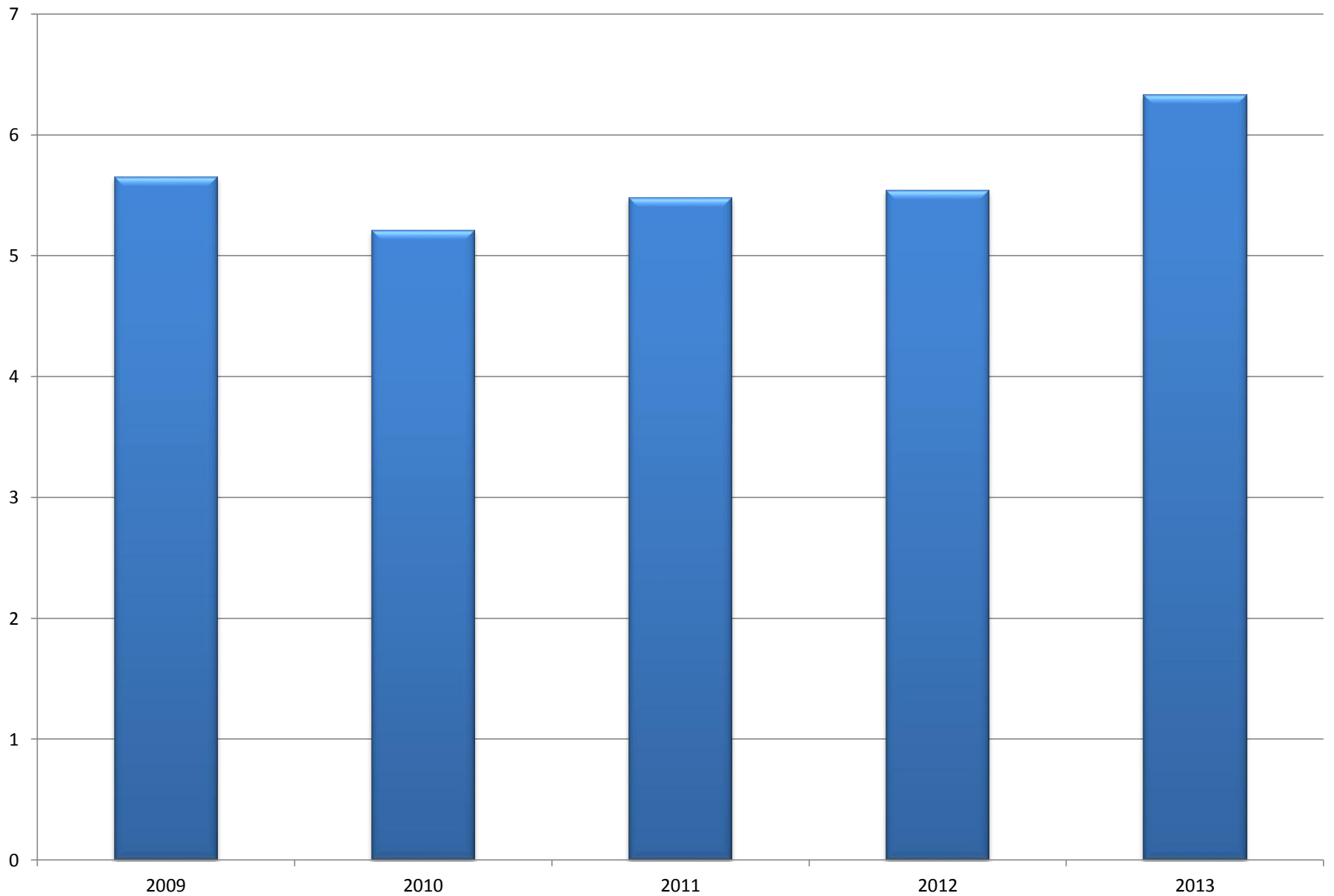
Aprobados



Reprobados



NOTA FINAL PROMEDIO POR AÑO DE MEP115



RESUMEN DE ESTADÍSTICAS de MEP115

	PESO	AÑO	Matrícula	Aprobados	Reprobados	Retirados	Deserción	Prim_matric	Repetidores
1	23.4223301	2009	193	74.1	19.2	3.6	3.1	75.1	24.9
5	17.1116505	2010	141	54.6	29.1	13.5	2.8	87.9	12.1
4	18.3252427	2011	151	64.2	26.5	4.6	4.6	78.1	21.9
2	21.8446602	2012	180	41.7	41.7	16.1	0.6	82.8	17.2
3	19.2961165	2013	159	67.9	20.1	8.2	3.8	63.5	36.5
	100		824						
Promedio 20									
Varianza 6.68948534			DATOS TOMADOS DE LA ADMON. ACADEMICA LOCAL						

Con la aplicación de los equipos interactivos, que se da a partir del año 2013, también se promueve un cambio en el Método de Enseñanza , notándose una mejora en el rendimiento académico del estudiante.

RESUMEN DE LA NUEVA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Entre los cambios positivos que se puede mencionar como relevantes, de la aplicación de estos equipos dentro del aula están:

- Mayor Atención del Estudiante en la Clase.**
- Hay una mejor oportunidad de estudiar casos especiales en el aula con el apoyo de esta tecnología.**
- Se le despierta al estudiante la necesidad de investigar o conocer un poco más acerca del contenido explicado.**

- **El estudiante tiene la oportunidad de repasar los temas explicados las veces que sea necesario hasta lograr su comprensión.**
- **El alumno puede grabar por si mismo la experiencia de la clase incluyendo las explicaciones del profesor con la interacción entre docente y alumnos y el uso de los equipos interactivos.**
- **Hace de la clase una experiencia motivadora y mejora la relación entre el estudiante y el docente**

DESVENTAJAS DEL PROCESO INNOVADOR

- Demanda un manejo diestro del equipo, para cual se lleva un tiempo en adquirir dicho dominio.**
- Dependiendo del tipo de equipo que se use, se puede hacer lenta la carga de los videos, las páginas de notas, las herramientas, y la experiencia en lugar de ser motivadora se puede convertir en tediosa y aburrida.**
- Se pierde mucho tiempo cuando alguien no diestro en el uso de los equipos intenta usarlo por primera vez.**
- Hay que llevar, un equipo más, además de los que usualmente se llevan.**

EJEMPLOS DE VIDEOS GRABADOS CON LOS DISPOSITIVOS INTERACTIVOS.

VIDEO 1 (07:52) Muestra el uso en la clase donde el profesor resuelve un problema y también hay aporte de los estudiantes.

VIDEO 2 (05:14) Muestra otra modalidad de video para explicar el funcionamiento de un área de trabajo de un Programa.

Además de los videos tenemos la apreciación de los alumnos en vivo acerca de su percepción del uso de los equipos interactivos dentro de la clase.

**MUCHAS GRACIAS POR SU
ATENCIÓN**