

AUTOEVALUACIÓN

Nombre:

Cada sesión del Módulo: Docencia Médica con apoyo de las Tecnologías de la Información, se inicia con la autoevaluación de la sesión anterior, considerando los ejes de DOCENCIA, CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA.

DOCENCIA: ¿Qué aprendí que me sea útil en mi labor docente?. Anota en una frase en la que resumas en qué puedes aplicar lo aprendido en tu práctica docente.

CREATIVIDAD: ¿Qué aprendí que pueda ayudarme a motivar la creatividad de mis estudiantes? Anota una frase con la que expreses cómo animar la creatividad de tus estudiantes, basándote en las actividades de la sesión anterior.

TECNOLOGÍA: ¿Qué habilidades de manejo de la computadora puse en práctica? Anota las habilidades en el manejo computacional que pusiste en práctica la sesión anterior.

SESIÓN 1:

DOCENCIA: La existencia de ambientes virtuales de aprendizaje en la docencia médica

CREATIVIDAD: ambientes a distancia para trabajar usando la tecnología con sentido humanístico

TECNOLOGÍA: Internet, moodle, yahoo

SESIÓN 2:

DOCENCIA: formación de ambientes virtuales, formación de un foro

CREATIVIDAD: estimular la formación de ambientes virtuales para la enseñanza y el aprendizaje extramuros

TECNOLOGÍA: Internet, bibliohemeroteca virtual, yahoo

SESIÓN 3:

DOCENCIA: Realización de textos (hipertextos didácticos)

CREATIVIDAD: Remarcar contexto e imágenes lo que aprenderá (hipervínculos), corrección de textos, mejorar lo que uno copia y compartirlo, chatear con los alumnos

TECNOLOGÍA: inetenet, bibliohemeroteca virtual, moodle, yahoo

SESIÓN 4:

DOCENCIA: formación grupos, como alumno y/o profesor

CREATIVIDAD: Formación de grupos para la realización de actividades académicas
TECNOLOGÍA: Uso de yahoo grupos

SESIÓN 5:

DOCENCIA: Realización de una carta descriptiva para la enseñanza-aprendizaje

CREATIVIDAD: realización de cuestionarios, agenda con programación de trabajo y documentos a discutir

TECNOLOGÍA: e-learning

SESIÓN 6:

DOCENCIA: Envió de mi clase virtual al foro, dar excelente presentación a las exposiciones académicas-

CREATIVIDAD: Motivar al alumnos con el uso de herramientas para mejorar la presentación de sesiones académicas

TECNOLOGÍA: uso de power point y enlace de otras herramientas, grabar: videos, voz

Modificar fotos con Saint.

SESIÓN 7:

DOCENCIA: uso de mapas conceptuales para la enseñanza aprendizaje

CREATIVIDAD: organización de lo aprendido para recordarla en forma inmediata y largo plazo

TECNOLOGÍA: uso de programa para realización de mapas conceptuales

SESIÓN 8:

DOCENCIA: Uso de mapas mentales para la enseñanza aprendizaje

CREATIVIDAD: Motivar al alumno y despertar su interés con la nueva tecnología

TECNOLOGÍA: uso de powr point, uso de Mind Manager