

AUTOEVALUACIÓN

Nombre: YOLANDA RODRÍGUEZ

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: crear un espacio virtual de comunicación con un grupo.

CREATIVIDAD: utilizar la tecnología para crear un estilo propio.

TECNOLOGÍA: utilizar el correo y guardar información, crear un espacio virtual, empiezo a entender a utilizar el foro y crear un estilo utilizando las herramientas de correo.

SESIÓN 2:

DOCENCIA: aprendí a conocer sitios interesantes en la web como la bibliohemeroteca, los traductores, y las imágenes por temas ,etc.

CREATIVIDAD: permite crear una clase con ilustraciones y apoyo bibliografico con estilo propio

TECNOLOGÍA: copiar, pegar, crear una carpeta para almacenar la información que se desea del Internet, etc.

SESIÓN 3:

DOCENCIA: analizar los pros y contras de la tecnología

CREATIVIDAD: crear un espacio cibernético que les permita comunicarse con cualquier persona en cualquier lugar

TECNOLOGÍA: formar una comunidad virtual, uso del correo

SESIÓN 4:

DOCENCIA: comunidad virtual para mi grupo que permite: comunicación, ver programación y utilización de las diferentes herramientas (encuestas, base de datos, enlaces, etc.)

CREATIVIDAD: Permite utilizar las diferentes herramientas de la comunidad que facilita el trabajo , la comunicación y estar al día en la clase en caso de no estar presente.

TECNOLOGÍA: Búsqueda, selección y almacén de información y uso de herramientas útiles en comunidad virtual

SESIÓN 5:

DOCENCIA: a utilizar el e-learning como herramienta para proyección de cursos vía Internet, crear un grupo virtual.

CREATIVIDAD: crear clases que se pueden leer y con todos los datos y programación necesaria, a través del correo.

TECNOLOGÍA: escoger información y transferirla (copiar y pegar), utilización de e-learning, que permite crear un curso virtual para un grupo que se crea

SESIÓN 6:

DOCENCIA: me fue útil por la realización de un corto video , el empleo de power point y el Paint, a través de los cuales se puede hacer más atractiva y didáctica una clase

CREATIVIDAD: abre las posibilidades para crear una clase de manera muy creativa con la utilización de estos programas y sus herramientas.

TECNOLOGÍA: aplicación de la animación de Power Point, Video con cámara Web y Saint.

SESIÓN 7:

DOCENCIA: a realizar mapas conceptuales con un programa que nos fue entregado el cual es sumamente útil e interesante

CREATIVIDAD: tener un programa que les será muy práctico en la presentación de sus clases de forma didáctica y que permite ser tan general y específico como sea necesario

TECNOLOGÍA: el uso de las herramientas del programa, combinada con Internet, búsqueda, selección y transferencia de información, Word.

SESIÓN 8:

DOCENCIA: a realizar los mapas mentales y sus herramientas

CREATIVIDAD: permite presentar una clase con todas las posibilidades que se deseen

TECNOLOGÍA: crear mapas mentales empleando herramientas como: ligas o hipervínculos, insertar imágenes, notas, etc.

SESIÓN 9:

DOCENCIA: Creación de pagina web, con almacenamiento de mi portafolio, registro, evaluaciones, creación de comunidad, clase virtual, mapas conceptual y mental, etc.

CREATIVIDAD: pone en juego todos los recursos mencionados para crear desde una pagina web, un curso, etc. Que permite tener un estilo propio.

TECNOLOGÍA: correo, hipervínculos, insertar imágenes y textos, almacenar información, crear carpetas, power point, mapas mentales y conceptuales, página web, etc.

SESIÓN 10:

DOCENCIA: Subir la página web a un servidor gratuito.

CREATIVIDAD: creación de su pagina web

TECNOLOGÍA: correo, hipervínculos, insertar imágenes y textos, almacenar información, crear carpetas, power point, mapas mentales y conceptuales, página web, acceder la página web a un servidor gratuito, etc.