

# Liderazgo Educativo 3.0

## V Congreso Internacional

### Lideres y Rectores Latino Americanos



**Presentado Por:**

**Mario Mateus**

**Diseñador Instruuccional**



## OFFICINA DE INNOVACION Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION

TOM WEST

INFRASTRUCTURE,  
NETWORK, &  
CLIENT SUPPORT  
SERVICES

PROJECT  
MANAGEMENT  
OFFICE

EDUCATIONAL  
TECHNOLOGIES &  
DIGITAL MEDIA  
PRODUCTION

D. LIPPE

INFORMATION  
SECURITY  
OFFICE

CLINICAL  
INFORMATICS

APPLICATIONS, WEB,  
MOBILE, SOFTWARE  
DEVELOPMENT &  
SUPPORT AND  
STRATEGIC SERVICES

INNOVATION  
ZONE (IZONE)

A. FRANCIS

DIGITAL MEDIA  
PRODUCTION

INSTRUCTIONAL  
DESIGN

STRATEGIC  
SUPPORT  
SERVICES

TECHNOLOGY  
TRAINING

**Solución de problemas con el contenido**

Ejemplos: Archivos corruptos en el contenido, enlaces rotos, usuario que no pueden ver el contenido del curso, etc.

**Diseño y actualización de cursos**

Trabajamos con los profesores y el personal de la Universidad para desarrollar cursos en línea, crear material educativo, presentaciones, cursos de orientación, videos educativos, etc.

**Revisión de Cursos**

Ejemplos: Materiales existentes son actualizados, se hace reestructuración de contenidos en los cursos, se agregan nuevos documentos o materiales del curso, etc.

**Contenido de Media/Video**

En colaboración con nuestro Departamento de multimedia, podemos crear y producir videos, grabaciones de voz, video tutoriales, grabaciones de pantalla, vídeos de Bienvenida a los curso, orientaciones, etc

**Consulta**

Nos reunimos con profesores y personal de la Universidad para hablar acerca de como mejorar los cursos existentes o desarrollando nuevos cursos, discutir las mejores prácticas en el área , integración de nuevas tecnologías, nuevos proyectos, etc.

**Juegos Instructivos**

Utilizamos software avanzado para desarrollar basado en plantillas o modelos personalizados juegos interactivos que invitan al estudiante a tener un mejor entendimiento del contenido mediante una actividad amena.

**Talleres**

Ejemplos: Opinio, Respondus, Web 2.0 and Social Media, Mejores Practicas en ID, aprendizaje a través de plataformas móviles y talleres personalizados basado en la necesidad del cliente.

**Encuestas académicas**

Nuestro grupo de desarrollo crea encuestas académicas para evaluación de los cursos a través de sistema de gestión de aprendizaje (Blackboard)..

**Examnes y Pruebas**

Diseñadores instruccionales principalmente utilizan software especializado y/o el sistema de gestion para crear evaluaciones. En Este caso el software está disponible para todo el personal se encuentra en la aplicación de NSU.

**Proyectos Especiales**

Ejemplos: Presentaciones, cursos de orientación, Convertir entrenamientos de personal en contenido para aprendizaje en linea (E-learning), interacción personalizada, etc



IZone es un departamento diseñado para proporcionar asistencia para el desarrollo de cursos en línea y la creación de medios interactivos educativos, así como para mejorar el uso de la tecnología implementada en Nova Southeastern University, ofreciendo oportunidades de formación continua y eficaz para el personal docente y administrativo.

El departamento utiliza un enfoque de equipo de servicio para ayudar a profesores en crear cursos basados en formato Web, para desarrollar, diseñar y promover el uso de una variedad de tecnologías en el entorno académico.



Nuestra misión es fomentar un espíritu de colaboración con las Facultades y miembros del personal para crear experiencias de aprendizaje positivas, relevantes, innovadoras y atractivas.

Desarrollamos productos de vanguardia para la educación en línea (e-learning), mediante el uso de herramientas tecnológicas avanzadas, con el fin de proveer a los educadores los mejores productos basados en estándares de calidad para el aprendizaje en línea.



### Reunion Profesor y ID



Discutir acerca de objetivos, alcance del Proyecto, tiempo a desarrollar el curso, etc.

### Profesor entrega contenido

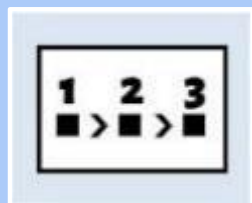


Contenido puede incluir documents, imagenes, videos, audios, etc..

### Revisión del Contenido



### Plan de Diseño



### Presentación del Plan



Junto con el profesor se hacen ajustes al plan de diseño hasta llegar a un de acuerdo

### Establecer Fecha de Entrega



### Desarrollo del Producto



Coordinación con otros equipos para completar ciertos aspectos del proyecto (equipo de Video, equipo de la Web, etc.)

### Control de Calidad



### Revisión y entrega del Producto





Los curso en línea implica mucho más que poner contenido en línea.

Los cursos exitosos incorporan múltiples metodologías de enseñanza, maneja diferentes estilos de aprendizaje y utilizan una mezcla de herramientas tecnológicas.

El uso de los medios interactivos bien planificados también contribuye a crear cursos más interesantes.

Las interacciones en línea pueden ser sincrónica o asincrónica.

Las Interacciones sincrónicas son aquellas en las que los estudiantes están aprendiendo e interactuando en tiempo real.

Las interacciones asincrónicas son aquellas que tienen lugar "en cualquier momento" y "cualquier lugar".

Tipos de interacciones sincrónicas y asincrónicas son:

- Estudiante - Estudiante
- Estudiante – Instructor
- Estudiante - Contenido





La preparación para el desarrollo de los contenidos es el primer paso esencial hacia la creación del curso en línea y es responsabilidad del instructor.



El personal de Izone está disponible para:

- Asistir a los docentes con la conversión de materiales del curso de un format de texto a HTML,
- Editar los materiales del curso y estructurarlo para el entorno de Blackboard.
- Desarrollar, crear e integrar los medios educativos y aplicaciones de software presentacional en sus cursos.

El mejoramiento de cursos o presentaciones con medios digitales puede ser tan simple como añadir audio a un PowerPoint, o tan complejo como la creación de todo un programa en línea guiado por profesores "holográficos"



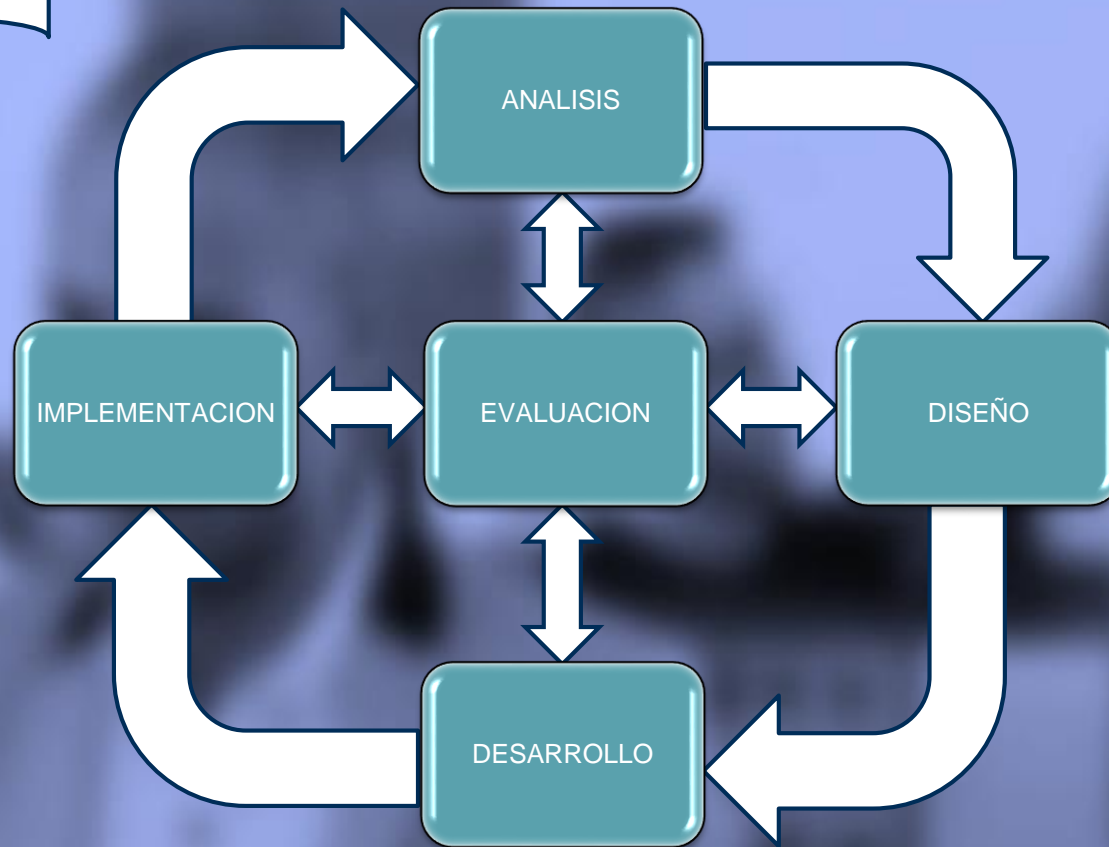
Esta herramienta interactiva permite una imagen con audio que simula al instructor para que los estudiantes tengan una representación visual de su instructor.

Además de diseño de cursos, Izone también ayuda a los instructores a crear evaluaciones y encuestas para ser desarrollados en un entorno virtual.

Taking an Exam with  
**LockDown Browser**  
and **Respondus Monitor**

Se posee la tecnología adecuada para la supervisión y auditoría de los exámenes en línea, así como para la prevención del uso de recursos adicionales en el momento de la prueba, con el fin de garantizar la integridad de la evaluación y sus resultados.

MODELO ADDIE



**MODELO 4 PUERTAS**

- Es un modelo diseñado para ser usado en el aprendizaje con dispositivos móviles (m-learning).
- Los estudiantes participan con el contenido más directamente.
- En este modelo, en lugar de picar el contenido en trozos adecuados, puede ser el contenido optimizado para un estudiante promedio sin interrumpir el flujo con las preguntas de valor trivial

**LIBRERIA****ZONA DE JUEGOS****CAFE****EVALUACIÓN**





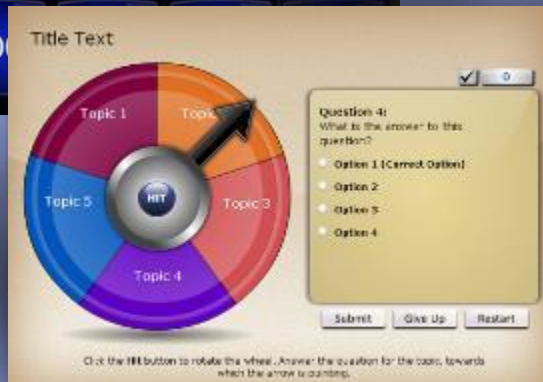
Esta área contiene el contenido del curso o módulo, la información necesaria para dominar los objetivos de la prueba y para completar con éxito la prueba de rendimiento final.

Normalmente tiene contenido previamente construido o existente: por ejemplo, videos, documentos, diapositivas, fotos, archivos de audio, etc

Los estudiantes son invitados a estudiar el contenido en de la manera mas pertinenete para ellos o como lo prefieran.



## ZONA DE JUEGOS



Esta área contiene juegos rápidos en línea que proporcionan práctica para recordar y aplicar el contenido de la biblioteca.

Los juegos típicamente requieren que el alumno escriba o de respuestas cortas.

El estudiante puede jugar cada juego repetidamente en hasta tres niveles de dificultad para aumentar la fluidez.



Esta área contiene actividades de aprendizaje social.

1. Es un juego de preguntas abiertas que estimula al usuario a reflexionar sobre el contenido presentado en la biblioteca.
2. los alumnos responden a cada pregunta escribiendo una respuesta en un cuadro de texto. Cuando termine, el alumno puede revisar las respuestas dadas por los expertos y/o participantes.
3. El café también puede incluir otros componentes aprendizaje social como. Sitios wiki. Blogs. Salas de conversación, etc.



## CENTRO DE EVALUACION

Escribe en el recuadro la primera aproximación del enunciado de su problema:

En forma de pregunta:

Valor: 1

1- Los momentos de una lección según el método ELI se refieren al cumplimiento de:

- a. las funciones de la didáctica
- b. los pasos del método científico
- c. A- al tiempo total de la clase

Valor: 1

2- De todos los momentos del método ELI el más trascendente es:

- a. la reflexión
- b. la evaluación
- c. todos los momentos

Esta área, denominado a veces cariñosamente como “La cámara de tortura”, contiene la prueba de rendimiento final.

Por lo general, en lugar de utilizar preguntas de selección múltiple, la evaluación pregunta al alumno para completar o participar en una tarea relacionada con el trabajo real.



### **DISEÑO DEL CURSO**

- Navegación
- Consistencia
- Administración



### **COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN**

- Presencia del docente
- Retroalimentación



### **INTERACCIÓN**

- Asincrónica: Discusiones, diario del curso
- Sincrónicas: Videoconferencias



### **EVALUACIONES**

Exámenes, papeles de investigación, proyectos colaborativos, debates grupales, etc.





1. Please review the Power point on Leadership Practices by Kouzes and Posner

2. Please view the video below



**Peter Senge: My Definition of Leadership**

Duration: (1:52)

User: wobi - Added: 6/18/12

Watch Video

3. Please click on the link below to view a short video lecture to further understand Leadership Perspectives

[Five Levels of Leadership \(showme audio\)](#)



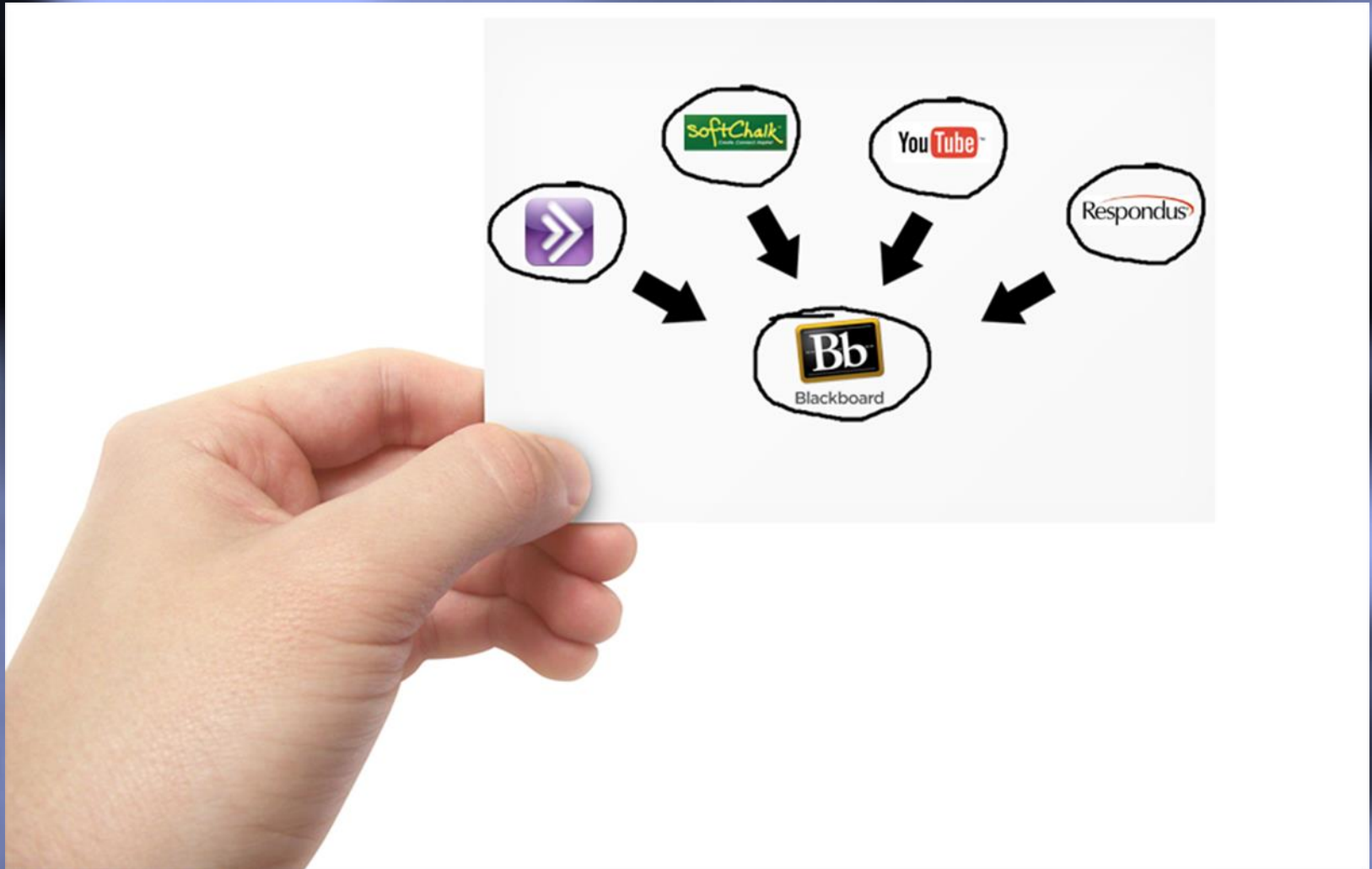
El aprendizaje móvil es la entrega del contenido y el aprendizaje mediante el uso de dispositivos electrónicos personales, principalmente (pero no limitado a), tabletas y teléfonos inteligentes.

El objetivo principal de “*M-learning*” es a utilizar dispositivos móviles como plataforma de apoyo para entregar ayudas de aprendizaje, por lo tanto es necesario desarrollar actividades y contenido claro y conciso con el fin de ayudar a los estudiantes con pantallas pequeñas.

Las ventajas de “*M-learning*” son su portabilidad y accesibilidad en tiempo modo y lugar. También el aprendizaje mediante dispositivos móviles debe utilizarse en complementar y apoyar el proceso de aprendizaje.







### **Software Especializado (Licenciado)**

- Articulate Storyline
- Adobe Captivate
- Softchalk
- iSpring Suite
- Crazy talk
- Character Builder
- LiveCycle
- Camtasia

### **Herramientas gratuitas**

- Compositica
- Socrative
- Quizlet
- Officemix
- Sway



## Jeopardy

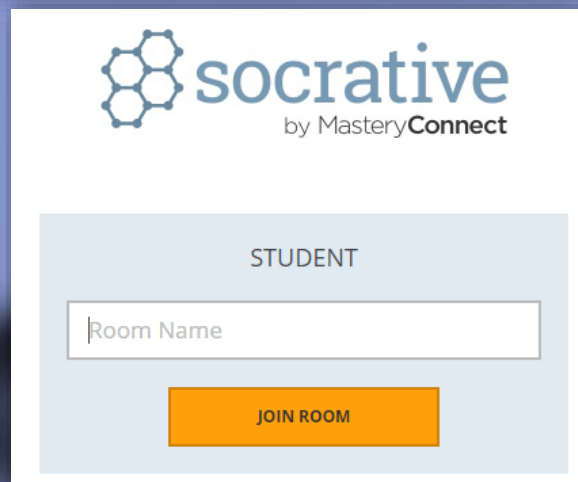
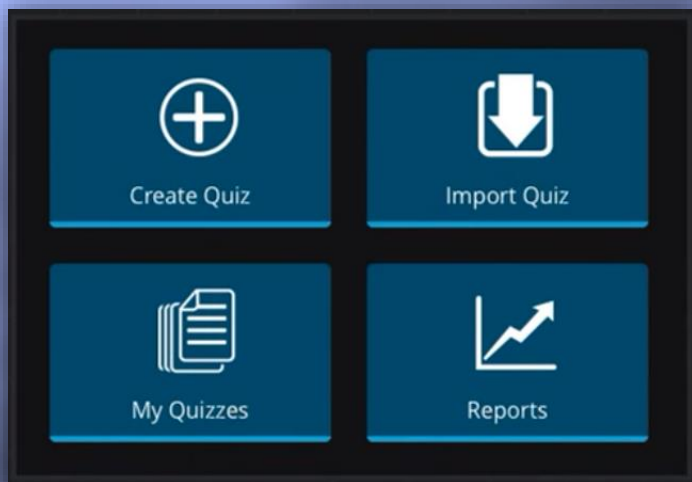


## Quiere ser Millionario



Actividades como estas pueden ser practicadas en clases presenciales o en línea.

Los estudiantes reciben una realimentación inmediata y tienen una experiencia entretenida en el proceso de aprendizaje.



## Socrative

Socrative le autoriza a evaluar a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje. Mediante el uso de cuestionamiento en tiempo real y visualización resultados se obtiene una visión instantánea en los niveles de comprensión para que pueda utilizar el tiempo de clase mejor y crecer como una comunidad de aprendices.



INSTANT FEEDBACK



PERSONALIZED CONTENT



REPORTS



COMPATIBILITY

## Estudio de casos

Escenarios y casos de estudios son excelentes formas de aumentar la participación del alumno.

Proporcionan un entorno seguro para los estudiantes cuando fallan y aprenden de sus errores.



CJ Presentation

Transcript



**Module 1:  
The American Criminal Justice System**

Professor Francis

**PREPARATION**

- Use the Previous and Next buttons (or arrows) to navigate throughout this presentation.
- Increase your speaker volume. Most slides contain audio recordings.
- NOTE: Audio and animations may take a few seconds to load.

Click Next to continue.

1 / 28 00:00 / 00:00

PREV NEXT

Campus Recreation (NEO)

Office of Campus Recreation - New Employee Orientation

Menu

- Message from the Director
- Module II: Our Staff
- Module III: The RecPlex (Recreation)
- Module IV: Intramural and CL
- Module V: Fitness and Wellness
- Module VI: Aquatics and Soccer
- Module VII: Outdoor Adventure

Welcome to Campus Recreation

"Recreation and Wellness is an office within the Division of Student Affairs whose mission is "to foster student success and a university community."

PREV NEXT

Ethics and Privacy

**ETHICS AND PRIVACY**

BEGIN BY WATCHING THE VIDEO BELOW.



**Stefanie Carter**  
Adjunct Faculty  
954-262-5076  
rstefani@nova.edu



Etapas del Metodo Cientifico

**ETAPAS DEL METODO CIENTIFICO**  
En Ciencias Sociales

Etapas del Método Científico en Ciencias Sociales



NOVA SOUTHEASTERN UNIVERSITY

Guess Who

**INSTRUCTIONS**

- CLICK EACH SILHOUETTE AND LISTEN FOR CLUES.
- DRAG THE JOB TITLES TO THE CORRECT ID CARDS.
- CLICK SUBMIT TO SEE YOUR RESULTS.

ONCE YOU CLICK BEGIN, YOU WILL HAVE 2 MINUTES TO COMPLETE THE GAME!

BEGIN



COURT BAILIFF PROSECUTOR CANINE TRAINER CORRECTIONAL OFFICIAL  
POLICE OFFICER PRISONER PAROLEE JUDGE

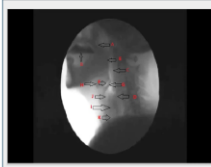
Dysphagia Lab

**Dysphagia Lab**

Module 1: Topic 3  
Anatomy and Physiology Identification

ANATOMY IDENTIFICATION ACTIVITY #1

Read the description and click on its location in the image.



Laryngeal vestibule

ANSWER



Examen Interactivo

CLINICAL PHOTOS FOR TREATMENT PLANNING OSCE



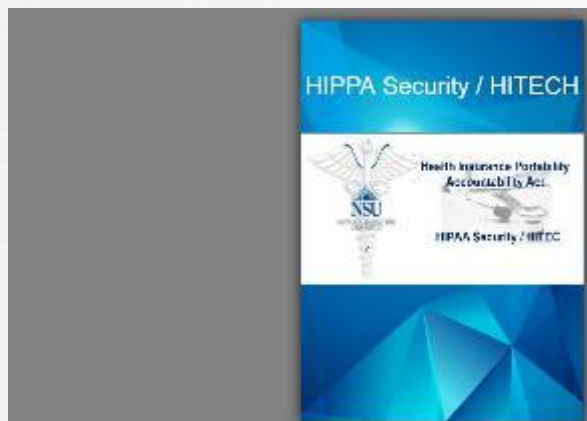
Atlas



Manual Operativo



Libro Virtual



Doctoral Orientation



Definición de Concepto



DEFINICIONES DE CONCEPTOS: CONCEPTUALES y OPERATIVAS

Dr. Ramón F. Ferreiro



**Solve the crossword puzzle.**

**Across**

6.) Profit-seeking criminal activities that involve planning, execution, or victimization that crosses national borders.

7.) Offenses that involve the use of one or more computers.

**Down**

1.) Criminal offenses committed through opportunities created in a legal business or occupation.

2.) An offense against persons or property, committed primarily by members of the

Activity thumbnails include: Word Search, Catch AlphaNums, Checkbox Widget, Timer, Drop Down, Hangman, Hourglass, Image Zoom, and Jeopardy. Some are marked as 'UPDATED' or 'NEW'.

¿Actualmente utilizas tecnologías web para mejorar la experiencia de aprendizaje del estudiante?

¿Qué tecnologías o ejemplos vistos hoy consideraría agregar a su clase como herramientas de instrucción?



**Piense en las maneras de como la tecnología disponible puede ayudar a mejorar los procesos de aprendizaje.**

**Recuerde, nosotros somos sus colaboradores para lograr el éxito de los estudiantes.**

**GRACIAS**