

Espacio para los puntos obtenidos

Apellidos

Nombre(s)

Grado/Grupo/ Turno

Objeto de Aprendizaje

Modelo SAMR

- Sustitución
- Aumento
- Modificación
- Redefinición

Universidad de Guadalajara

Sistema de Educación Media Superior

Créditos:

Mtro. Luis Alberto González Aguilar

Fecha de elaboración:

13 de diciembre de 2022

Objetivo



El (La) estudiante **conoce** los niveles de Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición del modelo SAMR.

El (La) estudiante **Identifica y relaciona** los niveles de Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición del modelo SAMR para ser utilizadas en su vida cotidiana, escolar y/o laboral.

¿Comprendí las **Metas** a lograr en este Objeto de Aprendizaje?
(Presiona Clic en la opción que consideres correcta)



Modelo SAMR *Dr. Ruben Puentedura 2016*

SAMR son las siglas en inglés (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition). Fue elaborado por el Dr. Rubén D. Puentedura del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) en E.E.U.U y consiste en un proceso o etapas a seguir para la mejora e integración de Tecnologías e innovaciones a nuestras actividades y la vida cotidiana.

Se basa en un modelo de dos capas y cuatro niveles:

CAPA 1: Mejora

- **Sustitución¹:**

La tecnología se aplica como un elemento que sustituye a otro, aunque no existe un cambio significativo. Solo es una tecnología por otra donde se mantiene la misma acción o tarea.

- **Aumento:**

La tecnología se aplica como un sustituto con otra innovación, pero con mejoras funcionales. Existe un valor agregado o el plus es evidente y se puede describir.

CAPA 2: Transformación

- **Modificación:**

Cuando la(s) tecnología(s) redefinen mejor tus tareas (actividades). Se produce un cambio en el uso en las TIC. A través de aplicaciones sencillas como estudiante puedes crear nuevos contenidos y presentar la información integrando distintas tecnologías. Ejemplo la creación de un vídeo resume un libro y los comentarios de tus compañeros al vídeo, pueden lograr un debate de los puntos clave.

- **Redefinición:**

Creas nuevos ambientes de aprendizaje, actividades, técnicas que te hagan aprovechar las aplicaciones o tecnologías que aprendes con las que ya conocías y dominabas. En esta etapa mejoras tu calidad educativa realizas acciones con la tecnología que sin su utilización serían impensables. Crear materiales audiovisuales por ejemplo que recojan lo que has aprendido en tus clases de escuela y que te resulten de utilidad para su aplicación fuera de clases. Otro ejemplo sería, elaborar un huerto en la escuela (usando las redes sociales para difundir el proyecto y obtener financiación, herramientas de diseño gráfico para elaborar planos, herramientas ofimáticas para calcular costes, vídeo para difundir el proceso y los resultados... etc.).

¿Qué etapa es la idónea para alcanzar el mejor aprovechamiento de este modelo?

¹ Bibliografía consultada:

Formación en Red del INTEF (s/f) "Modelo SAMR" recuperado de:

https://formacion.intef.es/pluginfile.php/43578/mod_imscp/content/1/modelo_samr.html



¿Qué preguntas hacerse para conocer los avances entre etapas?

Sustitución:

- ¿Qué puedo ganar si sustituyo la tecnología antigua con la nueva?

Paso de la fase de Sustitución a la de Aumento:

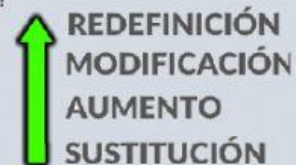
- ¿Añado alguna nueva funcionalidad en la actividad que realizo que no se podía haber conseguido con la antigua tecnología en un nivel elemental?
- ¿Cómo mejora esta nueva característica la actividad que realizaba anteriormente?

Paso de la fase de Aumento a la fase de Modificación:

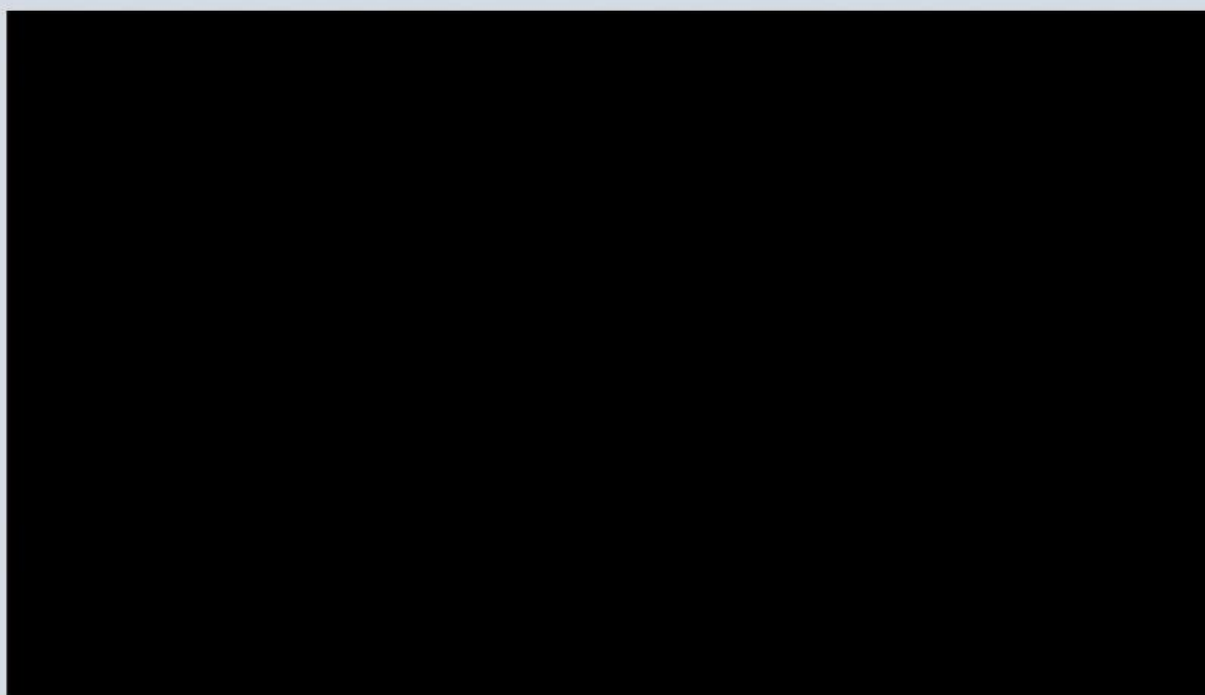
- ¿Cómo se ve afectada la tarea que se va a realizar?
- ¿Esta modificación dependerá del uso de la tecnología?

Paso de la fase de Modificación a la de Redefinición.

- ¿Cuál es la nueva actividad (A partir de la tecnología que se incorpora)?
- ¿Va a sustituir o complementar las que realizaba anteriormente?
- ¿Estas transformaciones sólo se realizan si aplico las nuevas tecnologías?



Conoce al creador de este modelo y compréndelo con sus propias palabras con el siguiente video:

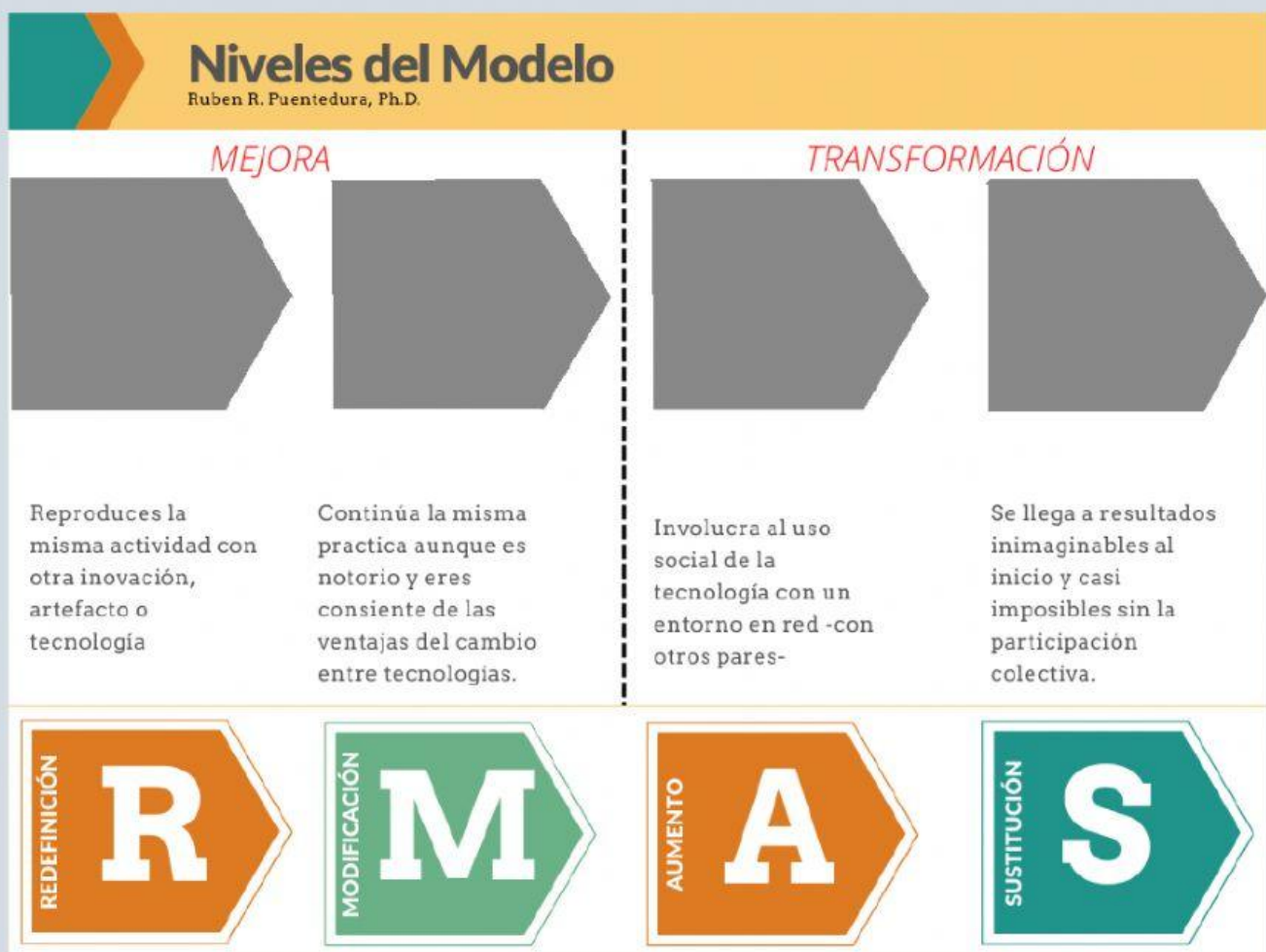


¿Con que ejemplo el Dr. Puentedura explica en el video la etapa de REDEFINICIÓN?

Actividad de aprendizaje

INSTRUCCIONES:

Arrastra con el cursor las imágenes en la parte inferior y suéltalas en los espacios en gris que correspondan. Revisa cada descripción como apoyo para completarlo.



Actividad de aprendizaje

SUSTITUCIÓN

¿Con que otra Tecnología haría lo mismo?
INSTRUCCIONES: *Traza una línea entre ambas imágenes con tu ratón.*



Word Google Docs



AUMENTO

¿Que nuevo valor o funcionalidad logro con este cambio de Tecnología?

INSTRUCCIONES: Arrastra los textos de la derecha y suelta en las cajas grises de la izquierda.



Ahorras tiempo al no tener que transportarte de un lugar a otro, si se graban las sesiones pueden volverse a repasar una y otra vez.

Ahorra tinta y papel, Equivocarte no es problema ya que reescribes el documento una y otra vez. Mejoras notorias en la redacción y la presentación.....



Word Google Docs



No acumulas documentos, fotos o archivos físicos, te permite acceder a ellos desde cualquier dispositivo con internet.

Puedes llamar desde más lugares Tienes la opción de dejar textos, stickers, emoticones, audios, imágenes, video, archivos.

MODIFICACIÓN

¿Esta modificación dependerá del uso de la tecnología?



¿Que saldría de esta combinación?

INSTRUCCIONES: *Completa la oración con las palabras abajo mostradas en las imágenes*
Importante: escribir exactamente la(s) palabra(s) para que NO pierdas puntos en la actividad..



Google Classroom



Whatsapp



Videojuegos



Google Documentos

Mi pasatiempo favorito son los ; mí maestra solicito incluir tres programas que aprendimos en la clase para conocer como los aprovecharíamos con nuestra vida después de la escuela y esto le dije que haría: Primero crearía un grupo de y contactaría a los compañeros de la clase que quieren aprender a jugar; luego haría un pequeño manual escrito en que incluyera secretos que he descubierto de *MineCraft* y por último crearía un minicurso en con instrucciones, videos seleccionados y un par de tareas para comprobar quienes lo estan aplicando.



REDEFINICIÓN



¿Como realizarías el proyecto de un vivero aprovechando tecnologías que tienes disponibles e involucrando a otros en el proceso ?

INSTRUCCIONES: *Selecciona la respuesta correcta para cada aplicación.*



¿Este proyecto se podría haber llevado a cabo sin la intervención de la tecnología?