

Trabajo de Investigación

Elizabeth Castro Santiago

ETEG 501

Profa. Laylannie Torres

5 de junio de 2014



DRILL AND PRACTICE



PENSAMIENTO

- "Los que se enamoran de la práctica sin la teoría son como los pilotos sin timón ni brújula, que nunca podrán saber a dónde van".

Leonardo Da Vinci



INTRODUCCIÓN

- Hoy día la tecnología en la educación no es un tema nuevo. Alrededor de muchos años ha formado parte de la planificación y de los procesos enseñanza aprendizaje, desde la llegada de la primera computadora, la aparición de los celulares y de la evolución de la tecnología hasta llegar a ser parte de la vida cotidiana.
- El uso de las computadoras en las escuelas es ofrecer enseñanza asistida por computadora que incluya Drill and Practice , Tutoriales y Simulaciones.



INTRODUCCIÓN

- La enseñanza asistida por computadoras representa el aprendizaje de las computadoras, ya que la computadora esta programada, para dirigir las actividades de quién aprende hacia la adquisición de conocimientos o habilidades predeterminadas.



OBJETIVOS

- Al finalizar el trabajo investigativo de Drill and Practice podrás:
 - Definir software educativo.
 - Definir Drill and Practice.
 - Identificar los antecedentes, historia, y sus características.
 - Identificar ejemplos de Drill and Practice.



METAS Y OBJETIVOS DE DRILL AND PRACTICE

- Varios objetivos se pueden atribuir a reforzar y practicar ejercicios.
- Pueden ser utilizados para construir la confianza a medida que más respuestas se proporcionan correctamente.
- También ayudan a reforzar materiales importantes.



METAS Y OBJETIVOS DE DRILL AND PRACTICE

- Durante y después de la realización de la actividad, los estudiantes ...
 - aumentan la habilidad para llevar a cabo la tarea encomendada ...
 - aumentan la velocidad a la que realiza la tarea encomendada ...
 - internalizan la información dada hasta que es una suposición automática ...



SOFTWARE PARA LA EDUCACION

- El software educativo se divide en varias categorías. Estos son: los programas de ejercicios y prácticas, tutoriales, simulaciones, resolución de problemas, y de servicios públicos.
- Aunque un programa de software en particular puede tener componentes de más de una categoría, es útil para que el profesor sea capaz de entender en general qué tipo de software es apropiado para una tarea de aprendizaje en particular.



DEFINICIÓN

- Drill and Practice es una técnica de instrucción de computadora en la que una serie de problemas estructurados o ejercicios ofrecen retroalimentación inmediata a los estudiantes.
- El alumno responde a una pregunta y recibe retroalimentación.
- Retroalimentación inmediata puede ser simple como correcta o incorrecta.



DEFINICIÓN

- Drill and Practice proporciona información y explica cómo conseguir la contestación.
- Algunas contestaciones correctas contienen sistemas de gestión de los estudiantes que realizan el seguimiento del progreso del estudiante.



PROPÓSITO

- El propósito de ejercicios y prácticas es que el alumno memorice información.
- No actúa como maestro, sino como una especie de tarjeta de memoria "flash" automático.
- El programa presenta una pregunta al alumno, el alumno responde, y el software luego proporciona información en cuanto a si la respuesta es correcta o incorrecta.



CARACTERÍSTICAS

- Participación activa del estudiante.
- Adaptación a las limitaciones del tiempo.
- Genera retroalimentación y ofrece comentarios sobre la corrección.
- El alumno aprende de sus errores.
- Es interesante y motiva al estudiante.
- Presenta elementos para que los estudiantes respondan.



En ocasiones brinda una explicación de por qué las respuestas son incorrectas.

USOS Y TIPOS DE DRILL AND PRACTICE SOFTWARE

- Flash cards
- Branching drill
- Extensive feedback activities
 - La memorización de las tablas matemáticas, practicar la gramática, y practicar el vocabulario de lenguas extranjeras son ejemplos de un uso adecuado de este software.



EJEMPLOS DRILL AND PRACTICE



VENTAJAS DRILL AND PRACTICE

- Retroalimentación al momento de la práctica.
- Motivador para el estudiante.
- Le permite al maestro ahorrar tiempo.
- Permite el trabajo en grupos.
- El usuario decide el nivel de dificultad de los programas.



Permite que el estudiante trabaje a su ritmo.

DESVENTAJAS DRILL AND PRACTICE

- Uso limitado.
- Puede conducir al aburrimiento a través de la repetición.
- El estudiante se queda en un nivel bajo en los procesos mentales, es decir no promueve los niveles altos del pensamiento.
- No tienen efectos gráficos ni de sonidos.
- Es visto desde un enfoque conductista.



ANTECEDENTES, HISTORIA Y EVOLUCIÓN

- Ejercicios y prácticas es uno de los primeros tipos de software educativo, y muchos educadores hoy creen que tienen poco valor en el salón de clases, refiriéndose a ella como "taladro y matar", ya que puede llevar al aburrimiento a través de la repetición.
- Sin embargo, los ejercicios y prácticas de software tiene algunos beneficios.



ANTECEDENTES, HISTORIA Y EVOLUCIÓN

- Sidney Pressey: La Máquina de Enseñanza.
 - A principios de 1920 Sidney Pressey, profesor de psicología educativa en la Universidad de Ohio, desarrolló una máquina para proporcionar ejercitación y práctica a los estudiantes en sus cursos introductorios.
 - Pressey declaró que "el procedimiento para el dominio de la ejercitación y el material informativo es en muchos casos simple y bastante claro como para permitir el manejo de muchas rutinas de enseñanza por medios mecánicos".



ANTECEDENTES, HISTORIA Y EVOLUCIÓN

- Pressey mantuvo que el maestro es "recargado por tal rutina de ejercitación e realimentación". Pressey además declaró que este dispositivo mecánico "pudo quitarle esta carga de los hombros a los maestros tanto como fue posible y darles libertad para sus actividades de inspiración y de estimulación del pensamiento que, probablemente, es la función real del maestro". (Pressey,1971)
- Drill and Practice es una técnica alineado a la teoría conductista en la que los estudiantes tienen los mismos materiales varias veces hasta que se alcanza el objetivo.



CRITERIOS AL EVALUAR UN SOFTWARE EDUCATIVO

- Es apropiado y refuerza las habilidades, ya enseñadas para el desarrollo del estudiante
- Se basa en las necesidades individuales de los estudiantes.
- Cumple con los resultados del plan de estudios.
- Proporciona una experiencia positiva de aprendizaje para el estudiante.
- Proporciona estímulos apropiados, la respuesta requerida, y refuerzo para el estudiante.



PUNTOS RELEVANTES DRILL AND PRACTICE

- Ayuda a los estudiantes en la revisión , ensayar , reforzar y practicar los conceptos a los que ya han sido introducidos.
- No introduce nuevos conceptos.
- Provee una respuesta inmediata y relevante para los estudiantes .
- Evita que los estudiantes aprendan algo de manera incorrecta .



DINÁMICA



LA CESTA ESTA VACÍA, PARA LLENARLA NECESITO
SABER ¿QUÉ APRENDÍ DE DRILL AND PRACTICE?



CONCLUSIÓN

- Al concluir el trabajo de investigación, puedo decir que Drill and Practice :
 - Es un término que se refiere a reforzar y practicar las actividades de tutoría o de simulación que se ofrecen , ya sea por sí mismos o como complemento de la enseñanza tradicional, dirigida por el profesor .
 - Se refiere a la instrucción presentada en una computadora.
 - Se trata de un software que incluye pruebas y actividades para la enseñanza individualizada y el desempeño de los estudiantes están programados por el sistema.
 - También se llama el software educativo.
- El objetivo primordial de drill and practice es el dominio sin error.



CONCLUSIÓN

- Drill and Practice es uno de los primeros programas educativos.
- Su propósito es reforzar las destrezas del estudiante a través de la computadora.
- Se utiliza mucho en las destrezas de matemáticas y español.



REFERENCIAS

- Sabidurias.com.(1999-2014). Citas y frases célebres. Recuperado el 1 de junio de 2014, de <http://www.sabidurias.com/tags/practica/es/1476>
- SFYC. (2011). Learning Based Technology in Education. Recuperado el 1 de junio de 2014, de <http://www.slideshare.net/lourise/thefutureeducator91788pred213learningbasedtechnologyeducationaleducationalpptpowerpoint>
- Ballester, A. (1838-2002). El aprendizaje Significativo en la práctica. Recuperado el 2 de junio de 2014, de http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El_aprendizaje_significativo_en_la_practica.pdf
- Jonassen, D. (1996). Aprender de, aprender sobre, aprender con las computadoras. Recuperado el 2 de junio de 2014, de [https://laboticadeldocente.wikispaces.com/file/view/jonassen.pdf/60584822/jonassen pdf](https://laboticadeldocente.wikispaces.com/file/view/jonassen.pdf/60584822/jonassen+pdf)



REFERENCIAS

- Idrovo, M. (2012). EL GRADO DE APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN, A LA EDUCACIÓN DEL NIVEL MEDIO EN EL CANTÓN BIBLIÁN. Recuperado el 2 de junio de 2014, de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/16725/1/53260_1.pdf
- REKHA TEACHER YOU ABOUT EDUCATIONAL SOFTWARE.(2010). DRILL AND PRACTICE INSTRUCTIONAL SOFTWARE. Recuperado el 2 de junio de 2014, de <http://rekhaeducationalsoftware.blogspot.com/2010/01/drill-and-dractice-instrustional.html>
- Saskatoon Public Schools. (2014). Instructional Strategies Online. Recuperado el 2 de junio de 2014, <http://olc.spsd.sk.ca/DE/PD/instr/strats/drill/>
- Bordy, S. (2010). Drill and Practice. Recuperado el 2 de junio de 2014, de <http://edel518.wikispaces.com/Drill+and+Practice>



REFERENCIAS

- Peña, K. (2009). Evolución del Diseño Instruccional. Recuperado el 2 de junio de 2014, de <http://evoluciondi.blogspot.com/>
- Online Teaching Activity Index. (2010). TITLE OF TH LESSON: DRILL AND PRACTICE. Recuperado el 2 de junio de 2014, de <http://www.ion.uillinois.edu/resources/otai/Drill.asp>

