

Ejercicios

Christopher Expósito Izquierdo

Airam Expósito Márquez

Israel López Plata

{cexposit, aexposim, ilopezpl}@ull.edu.es



1. Ejercicios

Ejercicios

¿Cuál es el objetivo del análisis de datos?

Es examinar grandes cantidades de datos con una variedad de clases, con el fin de descubrir información que sea relevante y útil para la empresa, de manera que le permita tomar las mejores decisiones y obtener ventajas competitivas en comparación con otras de su clase.

¿Cuál es el objetivo del análisis de datos?

Es examinar grandes cantidades de datos con una variedad de clases, con el fin de descubrir información que sea relevante y útil para la empresa, de manera que le permita tomar las mejores decisiones y obtener ventajas competitivas en comparación con otras de su clase.

Indica los beneficios del uso del Big Data en la educación.

Son muchos los beneficios que se pueden obtener del uso del Big Data en la educación. Los más importantes son los siguientes:

- Mejorar el aprendizaje a través de la personalización la educación
- Predecir y minimizar el fracaso escolar.
- Mejorar las políticas institucionales en función de las analíticas de los datos.
- Poder atender las diferencias individuales.
- Compartir información entre diferentes centros educativos
- Identificar las áreas problemáticas, así los profesores pueden dar mayor apoyo a los estudiantes en dichas áreas y reforzar las actividades para su desarrollo.
- Demanda de especialistas en el análisis de datos
- Personalización de la educación.
- Hacer avances consistentes.

Indica los beneficios del uso del Big Data en la educación.

Son muchos los beneficios que se pueden obtener del uso del Big Data en la educación. Los más importantes son los siguientes:

- Mejorar el aprendizaje a través de la personalización la educación
- Predecir y minimizar el fracaso escolar.
- Mejorar las políticas institucionales en función de las analíticas de los datos.
- Poder atender las diferencias individuales.
- Compartir información entre diferentes centros educativos
- Identificar las áreas problemáticas, así los profesores pueden dar mayor apoyo a los estudiantes en dichas áreas y reforzar las actividades para su desarrollo.
- Demanda de especialistas en el análisis de datos
- Personalización de la educación.
- Hacer avances consistentes.

Explica cuáles son las principales competencias del área 1. Información y alfabetización informacional según el Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF).

Se describen tres competencias (INTEF, 217, P. 11-13):

- 1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital. La descripción de esta competencia es: Buscar información, datos y contenido digital en red y acceder a ellos, expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante, seleccionar recursos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias.
- 1.2. Evaluación de la información, datos y contenidos digitales. La descripción de esta competencia es: Reunir, procesar, comprender y evaluar información, fuentes de datos, y contenido digital de forma crítica.
- 1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital. La descripción de esta competencia es: Gestionar y almacenar información, datos y contenido digital para facilitar su recuperación; organizar información y datos.

Ejercicios:

Explica cuáles son las principales competencias del área 1. Información y alfabetización informacional según el Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF).

Se describen tres competencias (INTEF, 217, P. 11-13):

- 1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital. La descripción de esta competencia es: Buscar información, datos y contenido digital en red y acceder a ellos, expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante, seleccionar recursos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias.
- 1.2. Evaluación de la información, datos y contenidos digitales. La descripción de esta competencia es: Reunir, procesar, comprender y evaluar información, fuentes de datos, y contenido digital de forma crítica.
- 1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital. La descripción de esta competencia es: Gestionar y almacenar información, datos y contenido digital para facilitar su recuperación; organizar información y datos.

Indica cuáles son las áreas de competencia digital según el Marco Común de Competencia Digital Docente.

En el Marco Común de Competencia Digital Docente, se indican las siguientes áreas de competencia digital:

- 1. Información y alfabetización informacional: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- 2. Comunicación y colaboración: comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes, conciencia intercultural.
- 3. Creación de contenido digital: crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, vídeos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
- 4. Seguridad: protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
- 5. Resolución de problemas: identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

Indica cuáles son las áreas de competencia digital según el Marco Común de Competencia Digital Docente.

En el Marco Común de Competencia Digital Docente, se indican las siguientes áreas de competencia digital:

- 1. Información y alfabetización informacional: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- 2. Comunicación y colaboración: comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes, conciencia intercultural.
- 3. Creación de contenido digital: crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, vídeos. . .), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
- 4. Seguridad: protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
- 5. Resolución de problemas: identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

¿Para qué sirve un navegador web? ¿Qué utilidad tiene en educación?

Los navegadores web son los programas encargados de mostrar páginas web. Su trabajo consiste, por tanto, en leer el código en el que están escritas las páginas web y transformarlo en las imágenes, los textos, los elementos multimedia y el resto de funciones interactivas que las personas vemos cuando visitamos cualquier web. En educación nos permite generar estrategias de búsquedas con filtros avanzados y limitar o bloquear el acceso a contenidos no apropiados (por ejemplo con Duck Duck Go que da prioridad a la privacidad de sus usuarios y no almacena las búsquedas que estos realizan)

¿Para qué sirve un navegador web? ¿Qué utilidad tiene en educación?

Los navegadores web son los programas encargados de mostrar páginas web. Su trabajo consiste, por tanto, en leer el código en el que están escritas las páginas web y transformarlo en las imágenes, los textos, los elementos multimedia y el resto de funciones interactivas que las personas vemos cuando visitamos cualquier web. En educación nos permite generar estrategias de búsquedas con filtros avanzados y limitar o bloquear el acceso a contenidos no apropiados (por ejemplo con Duck Duck Go que da prioridad a la privacidad de sus usuarios y no almacena las búsquedas que estos realizan)