

**Cuadro sinóptico del tema “tecnología de la información en la construcción del conocimiento y aprendiendo con tecnología”.**

**Materia: Innovación educativa.**

**Lic. José Enemias De León Morales.**

**Presenta el alumno:**

**Aidy Mirena Roblero Vázquez.**

**Licenciatura: Ciencias de la Educación.**

**Cuatrimestre: Sexto.**

**Grupo: “A”**

**Frontera Comalapa, Chiapas; a 12 de Junio Del 2020.**

**Tecnologías de la información en la construcción del conocimiento y aprendiendo con tecnología**

Sociedad de la información, nos estamos refiriendo en primera instancia a cómo están experimentado nuevas formas de comunicación e información en lo cotidiano y personal los adultos, jóvenes y niños.

El rasgo de la exuberancia

Se refiere a que vivimos en un escenario de datos, frases e imágenes y es un volumen de información que por sí mismo es parte del escenario, y es el entorno donde nos desenvolvemos todos los días.

El rasgo de la omnipresencia

Los medios de comunicación son un espacio de interacción social por excelencia, los encontramos por doquier y forman parte del escenario público actual.

El rasgo de la irradiación

La sociedad de la información se distingue porque rompen las barreras de espacio tiempo; por ejemplo, con un correo electrónico se pueden poner en contacto personas de diferentes países, sin los inconvenientes de la cobertura telefónica o en la demora del tiempo para que una carta llegue a su destino.

El rasgo de la velocidad

La comunicación se ha vuelto instantánea, haciendo posible que la comunicación sea simultánea y a precios relativamente bajos.

El rasgo de la multilateralidad/centralidad

Se recibe información de todas partes del mundo; sin embargo la mayoría de la información que circula proviene de unos cuantos sitios.

El rasgo de la interactividad/unilateralidad

La gran mayoría de los usuarios son consumidores pasivos de los contenidos que ya existen en la Internet.

El rasgo de la desigualdad

Los logros y beneficios de las tecnologías no están al alcance de todos, no se tiene la oportunidad en la abundancia de contenidos que se ofrecen.

El rasgo de desorientación

El volumen de la información es enorme y cada vez es más creciente. Unos opinan que si todos pudieran tener acceso a ella se tendría oportunidad de desarrollo social y personal.

El rasgo la ciudadanía pasiva

Prevalece, en primer lugar, el consumo en lugar de la creatividad y, en segundo lugar, prevalece el intercambio mercantil sobre el intercambio de conocimientos.

## Aprendiendo con la tecnología

La necesidad de promover un salto cualitativo en la educación implica pasar de un modelo de adquisición del conocimiento a un modelo de profundización y creación de conocimiento. Las tecnologías nos han permitido mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, evaluación y organización.

### Tecnología de la información y la comunicación (TIC)

La importancia y ubicuidad de las TIC en el trabajo, la educación y la vida cotidiana se reflejan en la consideración del actual escenario de interacción social de la sociedad, definida como “sociedad de la información y el conocimiento” por Manuel Castells.

### Concepto de escuela innovadora

Se centraba en promover el aprendizaje de la tecnología (de las TIC) con el objetivo de formar a los niños en el uso de herramientas y estrategias para el tratamiento y la transmisión de la información

### Recurso semiótico

De acuerdo con Coll, entendemos que cuando un recurso semiótico es utilizado como instrumento de regulación tanto de la actividad y de los procesos psicológicos individuales del aprendiz como de los procesos comunicativos y sociales con otras personas, implicados en el proceso de aprendizaje se convierte en un “instrumento psicológico”.

### Sugerencias para el docente

Para lograr esta buena mediación entre tecnología y educación están las siguientes sugerencias.

- Conocer los aspectos básicos de la tecnología que va a usar en la clase.
- Buscar en Internet algún elemento innovador en relación con la educación y la tecnología que se va a usar.
- Realizar actividades de evaluación con tecnología.
- Realizar actividades que fomenten el trabajo colaborativo, en donde los estudiantes puedan trabajar entre pares.