



ASESORA:

DRA. LUZ ELENA CERVANTES MONROY

ALUMNA:

IRIS RAQUEL HERNANDEZ AYALA

PRESENTA:

CUADRO SINÓPTICO ACERCA LAS CONDICIONES DOCENTE – ALUMNO – CONTEXTO PARA LA UTILIZACIÓN DE TC’S EN LOS ESPACIOS ESCOLARES

Ventajas:
Estimulación del aspecto sensorial, acceso a conocimientos vigentes y novedosos, procesos de actualización o de adecuación de los materiales de forma sencilla y rápida, automatización de sistemas de registro y control general de grupo, conocimiento de alcance globalizado.

Desventajas:
Creación de la dependencia de medios electrónicos para transmitir un conocimiento, consulta de información en Internet que no tiene la veracidad necesaria, preparación fuera del contexto académico marcado en el programa y nivel correspondiente a la asignatura; el procesamiento de la información hace uso de sistemas tutoriales inteligentes, hipermedia y adaptativos.

La Desincronización de la educación, en el tiempo y el espacio:
Se considera en conjunto del personal de la institución educativa la búsqueda de los recursos digitales que serán usados y se considera promover a los docentes las habilidades necesarias para planificar la utilización de los materiales desde un enfoque didáctico.

Cambio de Énfasis en la enseñanza hacia aprendizaje:
El maestro ya no figura como expositor, sino será guía, gestor y administrador del aprendizaje a través de los medios.

Como docentes debemos tomar a las TIC's de manera positiva, ya que abre canales de comunicación eficientes y de forma permanente, esta interacción docente – alumno es un factor relevante donde cada uno debe jugar el rol que le toque vivir.

Los Alumnos podrán tener:
Bases para el pensamiento conceptual, así como un interés y aprendizaje permanente, experiencias reales así como incremento del acercamiento cultural.

Existen Diversos Medios y Materiales de Enseñanza:
Ubicamos aquí a los medios de manipulación, Impresos, Audiovisuales, Auditivos, Digitales, así como la Computadora, Sistemas de Impresión, Video proyección, audio, UPS, Email, Almacenamiento virtual, conexión a internet, mensajero instantáneo, chats, videoconferencias, redes sociales, las redes de auto gestionadas, foros, Web personales o de instituciones, bibliotecas digitales, plataformas digitales, Museos y exposiciones en línea, Excursiones virtuales, simulación.

Las Tecnologías de la Información en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Las Condiciones Docente – Alumno – Contexto para la utilización de TC'S en los Espacios Escolares

Impacto de las Tecnologías actuales en los modelos de enseñanza.
Internet y Educación a Distancia

Contextualización social de los medios de comunicación
Se considera que desde las expresiones primitivas marcadas como sellos para la posteridad en los jeroglíficos de las cavernas, pasando por la invención del alfabeto y del papel, que encuentran significado social con la invención de la imprenta como medio difusor de ideas y, a grandes saltos, el teléfono, el cine, la radio y la televisión, en cuyos avances la tecnología ha constituido una herramienta de singular importancia para el desarrollo histórico-social.

Distintos escenarios y ambientes de aprendizaje con las TC's.

Modelos educativos que diversifiquen las tecnologías y posibilitan una mayor planeación de las estructuras pedagógicas y de auto aprendizaje

Es importante considerar la necesidad de las instituciones para garantizar la calidad de los programas y la proporción a los estudiantes de tecnologías modernas asegurando los estándares de calidad, integridad y validez del proceso.

El aprendizaje y el proceso de la enseñanza por Internet
De acuerdo a cómo se utilicen los medios tecnológicos y de las herramientas pedagógicas correspondientes que los acompañen, dependerá si los resultados de esta modalidad son productivos y

La educación basada en competencias, se fundamenta en la conjugación de principios, teóricas, como la psicología, pedagogía, sociología y el constructivismo, con la finalidad de lograr aprendizajes significativos, que impliquen en el cambio de conducta, aplicación, asociación y utilidad, así como integrar a las competencias en la planeación docente como tarea y paso para gestionar ambientes de aprendizaje.

Es el conjunto de servicios, redes, software y aparatos que integran las Tecnologías de Información y Comunicación, que se orientan a mejorar la calidad de vida de las personas dentro de un entorno y se integran a un sistema de información interconectada y complementaria, borrando barreras que existen entre cada uno de ellos.

El proceso de enseñanza aprendizaje en el ámbito de la EAD
Es un aprendizaje autónomo e independiente y como afirma Brenes exige del estudiante hábitos, técnicas de estudio y estrategias de aprendizaje que le permitan llevar a cabo su objetivo de aprendizaje y para el cual su gran desafío es la disciplina y empeño para aprender a aprender en solitario, que es en realidad su mejor herramienta en un mundo de gran dinamismo y de alta competitividad.

¿Qué es un ambiente de aprendizaje?
Es el espacio que rodea al alumno en tanto está participando de dicho procesos, lo constituye desde elementos materiales como la infraestructura e instalaciones del plantel, estos espacios van a desarrollar el aprendizaje.

¿Cuál es nuestro papel como docentes?
Se refiere a la tarea principal que apropia la generación de ambientes de aprendizaje que favorecen a la adquisición de competencias por parte de los educandos.

Elementos que lo constituyen:
Espacios para la interacción, la información, producción, exhibición.

Organización espacial
Este influye en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de los alumnos, ya que contribuyen a las relaciones interpersonales que se dan dentro del aula.

Dotación y disposición de los materiales para el aprendizaje:
Es importante que se elijan los correctos para que en base a la planeación se tomen los materiales y recursos didácticos a utilizar, así como el alineamiento entre los objetivos, contenidos, actividades de aprendizaje y recursos didácticos.

Organización para propósitos especiales
El salón de clases debe ser el principal recurso de enseñanza ya que es el ambiente que los alumnos tendrán para escuchar y aprender, así como el ambiente de aprendizaje, la organización del espacio, los materiales, el tiempo, todo está diseñado en función de la consecución de objetivos.

Principios sobre los que se fundamenta
Principio 1: El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros.
Principio 2: "El entorno escolar ha de facilitar a todos y a todas el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales"
Principio 3: "El medio ambiente escolar ha de ser diverso, debiendo trascender la idea de que todo aprendizaje se desarrolla entre las cuatro paredes del aula. Deberán ofrecerse escenarios distintos, -ya sean construidos o naturales- dependiendo de las tareas emprendidas y de los objetivos perseguidos".
Principio 4: "El entorno escolar ha de ofrecer distintos subescenarios de tal forma que las personas del grupo puedan sentirse acogidas según distintos estados de ánimo, expectativas e intereses".
Principio 5: "El entorno ha de ser construido activamente por todos los miembros del grupo al que acoge, viéndose en él reflejadas sus peculiaridades, su propia identidad".

Condiciones Necesarias para su creación
Los ambientes de aprendizaje deben ser creados por los docentes, por lo que es importante reconocer qué estamos haciendo, como maestros para establecer esas condiciones adecuadas.

Estrategias educativas que pueden incluirse
Deben ser de acuerdo a las características de los alumnos, y tener como objetivos la promoción del aprendizaje a partir de estrategias educativas, cuyo propósito es crear situaciones de aprendizaje que estimulen el desarrollo.

Dentro de las estrategias se encuentran:
El aprendizaje colaborativo, las simulaciones o Elaboraciones de mapas conceptuales, mapas mentales, supernotas o Practicas en laboratorio o taller, conferencias o Demostraciones o Aprendizaje basado en problemas, el uso de internet, correo electrónico, foros de discusión, Actividades lúdicas.