



Nombre del alumno: Paulina Ortega Gómez

Nombre del profesor: Luz Elena Cervantes Monroy

Nombre del trabajo: Mapa conceptual sobre las condiciones docente-alumno-contexto para la utilización des Tic´s en los espacios escolares.

Materia: Modelos pedagógico para las tecnología de la información

Grado: Tercer cuatrimestre

Comitán de Domínguez Chiapas a 14 de Julio del 2020.

LAS CONDICIONES DOCENTE-ALUMNO-CONTEXTO PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS TIC'S EN LOS ESPACIOS ESCOLARES

Las tecnologías de la información en el proceso enseñanza-aprendizaje

Escenarios y ambientes de aprendizaje con las Tic's

Impacto de las tecnologías actuales

Tecnología

Tecnología educativa

Ambiente de aprendizaje

Educación a distancia

¿qué es?

Medios

Desventajas

El clima de aprendizaje

la búsqueda de una mayor calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje,

Herramientas e instrumentos

Impresos

Ventajas

la interacción, la comunicación entre los que se encuentran dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje

el centro del proceso ya no es el docente, sino el alumno

ayuda a

Tic's

Alfabetización tecnológica

Los espacios en los que se van a desarrollar las actividades de aprendizaje, éste puede ser de tres tipos: áulico, real y virtual.

Modelo e-learning

Sensibilizar. Los sentidos motivan a la asignatura

tipos

se requiere

Papel docente

Proceso en el cual los alumnos interactúan con el instructor encargado de supervisar su desenvolvimiento

Procesos científicos

De manipulación

permite

se refiere a

El espacio "educativo virtual" crea un "entorno de aprendizaje"

Conocimiento y uso de la computación, telecomunicaciones y capacidad intelectual

Auditivos

una formación donde los alumnos puedan dominar el manejo técnico de las tecnologías, posean conocimientos y habilidades específicos

Elementos

exige del estudiante hábitos, técnicas de estudio y estrategias de aprendizaje que le permitan llevar a cabo su objetivo de aprendizaje

Computadora, Sistemas de impresión, Sistemas de videoproyección, Sonorización, Pizarrones electrónicos, Sistema de iluminación, UPS, Conexión a Internet, Email, Almacenamiento virtual, Mensajeros instantáneos, Chats, Videoconferencias, Redes sociales, Foros, Web personales e institucionales, biblioteca digital, Plataformas digitales, Kioscos interactivos, Museos y exposiciones en línea, Excursiones virtuales y Simulación.

Audiovisuales

se requiere

son

I. El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento
II. El entorno escolar ha de facilitar a todos y a todas el contacto
III. El medio ambiente escolar ha de ser diverso
IV. El entorno escolar ha de ofrecer distintos subescenarios
V. El entorno ha de ser construido activamente por todos los miembros del grupo

se integran

Generar conocimiento

se requiere

son

se da a conocer el producto resultante del proceso

se usan

Digitales

tiene

son

elaboración del producto de aprendizaje que va a realizar el alumno

Conjunto de saberes sobre un arte, técnica u oficios

Digiales

tiene

son

la relación que se establece entre los actores del Proceso de enseñanza-aprendizaje

ayuda a

Digiales

tiene

son

se da a conocer el producto resultante del proceso

ayuda a

Digiales

tiene

son

se da a conocer el producto resultante del proceso

ayuda a

Digiales

tiene

son

se da a conocer el producto resultante del proceso

ayuda a

Digiales

tiene

son

se da a conocer el producto resultante del proceso

ayuda a

Digiales

tiene

son

se da a conocer el producto resultante del proceso

ayuda a

Digiales

tiene

son

se da a conocer el producto resultante del proceso

ayuda a

Digiales

tiene

son

se da a conocer el producto resultante del proceso

ayuda a

Digiales

tiene

son

se da a conocer el producto resultante del proceso

ayuda a

Digiales

tiene

son

se da a conocer el producto resultante del proceso