

## CUADRO SINOPTICO

MATERIA: MODELOS PEDAGOGICOS BASADOS EN  
LAS NUEVAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION

DOCENTE: ANDRES ALEJANDRO REYES MOLINA

ALUMNO: HUGO NAJERA MIJANGOS

FECHA: COMITÁN DE DOMINGUEZ CHIAPAS A 10 DE  
DICIEMBRE DE 2020

DESARROLLO Y APLICACIONES DE LAS TC'S EN LOS ESPACIOS ESCOLARES

Basado en el uso de habilidades, pensamientos y comunicaciones.

Proceso de E-A mediados por las tecnologías de la información

demanda cambios en los sistemas educativos de forma que éstos se tornen más flexibles y accesibles, menos costosos y a los que han de poderse incorporar los ciudadanos en cualquier momento de su vida

Se apoya de elementos como son Power point, Blogs, skype

Ventajas de multimedia y educación a distancia

Los materiales multimedia educativos, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa. Como son;

- Materiales formativos directivos. En general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.
- Programas de ejercitación. Se limitan a proponer ejercicios auto correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.
- Programas tutoriales. Presentan unos contenidos y proponen ejercicios auto correctivos al respecto.
- Bases de datos. Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración
- Simuladores, modelos físico matemáticos, entornos sociales, constructores o talleres creativos
- Programas de herramientas.

Ventajas de multimedia y educación a

Divididos en varios puntos como son

- Proporcionar información
- Avivar el interés
- Mantener una actividad intelectual
- Orientar aprendizajes
- Promover un aprendizaje a partir de los errores
- Facilitar la evaluación y control
- Posibilitar un trabajo individual
- 

Las tecnologías de aplicaciones web

Permite acercarse a la verdadera filosofía del profesor como mediador, y al alumno como verdadero valedor de sus conocimientos

Posee algunas características

- Interactividad, es fundamental que la web permita un contacto interactivo entre dos o más sujetos.
  - Conectividad. Sin el acceso a internet los usuarios no pueden participar.
  - Aplicaciones dinámicas y de estándares abiertos, donde el contenido sea modificable
  - Colaborativas y participativas. Se debe de fomentar la colaboración y participación
- Aplicaciones simples e intuitivas. Toda aplicación de la web 2.0 debe de estar adaptada a todo tipo de usuario

Plataformas tecnológicas

es un sitio virtual en donde se gestionan los recursos y herramientas propias de un currículum que permita desarrollar los propósitos de un módulo a través de interacciones propuestas en la misma plataforma.

Debe poseer algunas características como son :

- a) Que la plataforma se encuentre en la red digital utilizando estándares tecnológicos.
- b) Debe contener herramientas de comunicación entre los usuarios y contenidos estructurados.
- c) Que se amplíe la perspectiva del aprendizaje de modo que avance un paso más allá de los paradigmas tradicionales de la formación