

**Nombre del alumno: Gladys Elena  
Gordillo Aguilar**

**Nombre del profesor: Andrés Alejandro  
Reyes Molina**

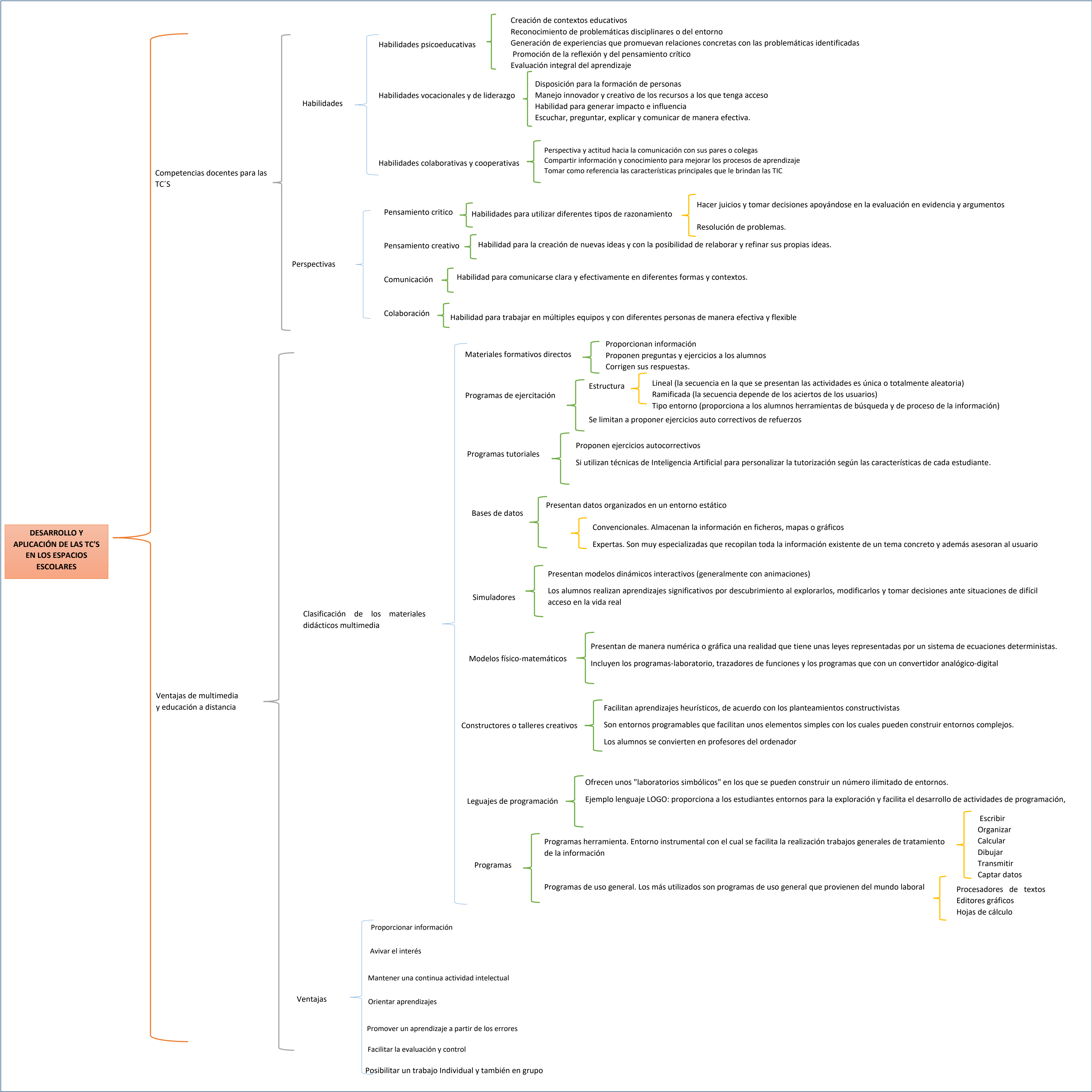
**Nombre del trabajo: Desarrollo y  
aplicación de las tc's en los espacios  
escolares**

**Materia: Modelos pedagógicos basados  
en las nuevas tecnologías de información**

**Grado: 3° cuatrimestre**

**Maestría en educación con formación en  
competencias**

Comitán de Domínguez Chiapas a 12 de diciembre del 2020



**DESARROLLO Y APLICACIÓN DE LAS TC'S EN LOS ESPACIOS ESCOLARES**

Competencias docentes para las TC'S

Habilidades

- Habilidades psicoeducativas
  - Creación de contextos educativos
  - Reconocimiento de problemáticas disciplinares o del entorno
  - Generación de experiencias que promuevan relaciones concretas con las problemáticas identificadas
  - Promoción de la reflexión y del pensamiento crítico
  - Evaluación integral del aprendizaje
- Habilidades vocacionales y de liderazgo
  - Disposición para la formación de personas
  - Manejo innovador y creativo de los recursos a los que tenga acceso
  - Habilidad para generar impacto e influencia
  - Escuchar, preguntar, explicar y comunicar de manera efectiva.
- Habilidades colaborativas y cooperativas
  - Perspectiva y actitud hacia la comunicación con sus pares o colegas
  - Compartir información y conocimiento para mejorar los procesos de aprendizaje
  - Tomar como referencia las características principales que le brindan las TIC

Perspectivas

- Pensamiento crítico
  - Habilidades para utilizar diferentes tipos de razonamiento
    - Hacer juicios y tomar decisiones apoyándose en la evaluación en evidencia y argumentos
    - Resolución de problemas.
- Pensamiento creativo
  - Habilidad para la creación de nuevas ideas y con la posibilidad de relabrar y refinar sus propias ideas.
- Comunicación
  - Habilidad para comunicarse clara y efectivamente en diferentes formas y contextos.
- Colaboración
  - Habilidad para trabajar en múltiples equipos y con diferentes personas de manera efectiva y flexible

Ventajas de multimedia y educación a distancia

Clasificación de los materiales didácticos multimedia

- Materiales formativos directos
  - Proporcionan información
  - Proponen preguntas y ejercicios a los alumnos
  - Corrigen sus respuestas.
- Programas de ejercitación
  - Estructura
    - Lineal (la secuencia en la que se presentan las actividades es única o totalmente aleatoria)
    - Ramificada (la secuencia depende de los aciertos de los usuarios)
    - Tipo entorno (proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de proceso de la información)
  - Se limitan a proponer ejercicios auto correctivos de refuerzos
- Programas tutoriales
  - Proponen ejercicios autocorrectivos
  - Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la tutorización según las características de cada estudiante.
- Bases de datos
  - Presentan datos organizados en un entorno estático
    - Convencionales. Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos
    - Expertas. Son muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario
- Simuladores
  - Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones)
  - Los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real
- Modelos físico-matemáticos
  - Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones deterministas.
  - Incluyen los programas-laboratorio, trazadores de funciones y los programas que con un convertidor analógico-digital
- Constructores o talleres creativos
  - Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas
  - Son entornos programables que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos.
  - Los alumnos se convierten en profesores del ordenador
- Leguajes de programación
  - Ofrecen unos "laboratorios simbólicos" en los que se pueden construir un número ilimitado de entornos.
  - Ejemplo lenguaje LOGO: proporciona a los estudiantes entornos para la exploración y facilita el desarrollo de actividades de programación,
- Programas
  - Programas herramienta. Entorno instrumental con el cual se facilita la realización trabajos generales de tratamiento de la información
    - Escribir
    - Organizar
    - Calcular
    - Dibujar
    - Transmitir
    - Captar datos
  - Programas de uso general. Los más utilizados son programas de uso general que provienen del mundo laboral
    - Procesadores de textos
    - Editores gráficos
    - Hojas de cálculo

Ventajas

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

