

UNIVERSIDAD DEL  
SURESTE



MAESTRIA CON FORMACIÓN EN COMPETENCIAS  
PROFESIONALES.

**MATERIA: MODELOS PEDAGOGICOS BASADOS EN LAS  
NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**

**TEMA: DESARROLLO Y APLICACIÓN DE LAS TIC'S EN  
LOS ESPACIOS ESCOLARES**

**ALUMNA: LIC. GUADALUPE DEL ROCÍO HERNÁNDEZ GARCÍA**

**ASESOR: ANDRES ALEJANDRO REYES MOLINA**

Diciembre/2020

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

## LAS COMPETENCIAS DOCENTES PARA EL USO Y APLICACIÓN DE LAS TC'S EN LOS ESPACIO EDUCATIVOS

- Habilidades psicoeducativas
- Habilidades vocacionales y de liderazgo
- Habilidades colaborativas y cooperativas
- Habilidades de aprendizaje transversal

- Creación de contextos educativos.
- Reconocimiento de problemáticas disciplinares.
- Generación de experiencias.
- Evaluación integral del aprendizaje.
- Formación de personas
- Manejo innovador y creativo de los recursos y metodologías para la enseñanza y evaluación.
- Generar impacto, influencias, escuchar, preguntar, explicar, comunicar.
- Compartir información y conocimiento para mejorar los Procesos de aprendizaje
- Pensamiento crítico**  
Utiliza diferentes tipos de razonamiento, hace juicios y tomar decisiones apoyándose de evidencias y argumentos.
- Pensamiento creativo**  
Creación de nuevas ideas.
- Comunicación**  
Habilidad para comunicarse clara y efectivamente en diferentes formas y contextos.
- Colaboración**  
Trabajar en múltiples equipos y con diferentes personas de manera efectiva y flexible.

## PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

- Comunicación basada en textos, comunicación escrita, procesamiento de dato, cálculo y análisis de datos numéricos, expresión gráfica.
- Procesamiento de datos
- Presentación de multimedia
- Blog
- Objetos de estudio
- Mapas conceptuales
- Internet y otras redes

- Presenta correctores ortográficos así como manejadores de citas bibliográficas para los escritos.
- Da precisión de los valores de los datos totales.
- Power point, videos y páginas web, Interacción con otros grupos, dialogando sincrónica por medio de Skype y MSN. O asincrónicamente como Wiki, foros en la red.
- Herramienta utilizada por docentes porque en él desarrolla el contenido del programa y las tareas a realizar por los estudiantes.
- Conocimiento cultural, científico y tecnológico.
- Es la forma en la que el estudiante puede expresar su entendimiento de los que ha estudiado.
- Actualización en diferentes temas

## VENTAJAS DE MULTIMEDIA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

- Materiales formativos directivos
- Programas de ejercitación
- Programas tutoriales
- Bases de datos
- Programa tipo libro o cuento
- Base de datos convencionales
- Base de datos expertas
- Simuladores
- Modelos físico-matemáticos
- Entornos sociales
- Constructores o talleres creativos
- Constructores específicos
- Lenguaje de programación
- Programas herramientas
- Programas de uso general
- Lenguajes y sistemas de autor

- Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos, y corrigen sus respuestas
- Propone ejercicios autocorrectivos, sin proporcionar explicaciones previas.
- Se utilizan técnicas de inteligencia artificial, para personalizar la tutorización.
- Presentan datos para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones.
- Presenta una narración en un entorno estático.
- Almacenan información en ficheros, mapas o gráficos.
- Evaluar el aprendizaje individual.
- Presenta modelos didácticos interactivos.
- Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene leyes representadas por ecuaciones
- Presentan una realidad regida por leyes no del todo deterministas.
- Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas.
- Mecanismos de actuación que permiten la construcción de entornos, modelos o estructuras.
- Laboratorios simbólicos en donde se pueden construir un número ilimitado de entornos.
- Proporciona un entorno instrumental con el cual se facilitan trabajos generales.
- Procesadores de textos, hojas de cálculo, editores gráficos.
- Facilitan la elaboración de programas tutoriales.
- Se obtiene conocimiento a través del descubrimiento, la exploración, la modificación y la toma de decisiones.
- Programas laboratorio, trazadores de funciones y los programas con un convertidor analógico-digital.
- Juegos de estrategia y de aventura
- Escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos.

## LA TECNOLOGÍA DE APLICACIONES WEB

- Interactividad
- Conectividad
- Aplicaciones dinámicas
- Colaborativas y participativas.
- Aplicaciones simples e intuitivas.
- Carácter Beta.
- Gratuidad.
- Movilidad
- Ventajas
- Desventajas
- Implementación

- Aprendizaje eficiente
- Fácil de utilizar.
- Comunicación entre individuos.
- Optimización de los tiempos de aprendizaje.
- Se pueden aplicar metodologías más prácticas.
- Acceso inmediato a la información.
- Desarrollo de nuevas experiencias.
- La información no procede de fuentes fiables.
- El alumno, no domina correctamente las herramientas web 2.0
- Exceso de información, difícil de procesar en su totalidad.
- Cambio de rol del educador  
Organizador y orientador de información.
- Cambio de rol del educando  
Participar y colaborar en la realización de la tarea, adaptando conocimientos.
- Creador de conocimientos e investigador  
Motivar y organizar los conocimientos a los que se tiene acceso.
- Cambio de metodología  
Generar nuevos estilos de aprendizaje
- Formación docente  
Formar al docente en el uso de nuevas herramientas y nuevas metodologías de
- Desarrollo de nuevas competencias  
Nuevas competencias y destrezas

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

AMBIENTE INTEGRADO PARA GERENCIAR EL APRENDIZAJE  
3329358631

Ambientes inteligentes distribuidos de aprendizaje

Sistemas tutoriales Inteligentes

Sistema tutorial Inteligente

Ambientes computacionales diseñados para impartir instrucción y apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la interacción con el alumno

Representan herramientas pedagógicas avanzadas y suministran experiencias de aprendizaje más individualizado

Generan un plan basado en las necesidades del alumno, las unidades básicas de aprendizaje y los objetivos insurreccionales.

Métodos instruccionales que buscan promover el aprendizaje por medio del esfuerzo colaborativo entre alumnos.

Modulo dominio

Modulo tutor

Modulo estudiante

Modulo evaluación

Modulo simulación

Permiten que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean más adaptables a las necesidades del alumno.

Identifican y definen los métodos que ayudarán al estudiante a adquirir el conocimiento

Contiene y administra el conocimiento y contenidos del área de enseñanza.

Guía el proceso de enseñanza-aprendizaje

Maneja información individualizada de los estudiantes.

Mide el estado del conocimiento del alumno de acuerdo con el avance realizado.

Muestra la forma de solucionar un problema o un proceso físico.

PLATAFORMA TECNOLÓGICA

Sitio virtual en donde se gestionan los recurso y herramientas que permiten desarrollar un módulo a través de la misma plataforma

Integran diversas funciones para facilitar la actividad académica a profesores y alumnos.

moodle, blackboard, knowledge Forum

GRUPOS MULTIPROFESIONALES

Proceso por el cual un grupo de estudiantes de ocupaciones relacionadas, aprenden juntos