



Nombre de alumnos: Gabriel Antonio Pereira Hurtado.

Nombre del profesor: José Manuel Ortiz Sánchez.

Trabajo: Cuadro sinóptico.

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

Grado: Tercer Cuatrimestre.

Carrera: Maestría En Educación Con Formación En Competencias Profesionales.

Grupo: A.

Desarrollo y aplicación de las TIC'S en los espacios escolares

Las competencias docentes para el uso y aplicación de las TIC'S en los espacios educativos

La labor educativa exige competencias para el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativo
Para esto es indispensable el desarrollo de habilidades que potencien la dinámica educativa siglo XXI

Una forma fácil de lograr esto es mediante las TIC'S
Estas habilidades son a consideración del docente para determinar el éxito de la incorporación de cualquier recurso

Habilidades

- Habilidad psicoeducativa (Reconoce problemáticas disciplinares o del entorno y promueve el pensamiento crítico)
- Habilidad vocacional y de liderazgo (Se basa en la habilidad de gestión de personal y recursos)
- Habilidad colaborativa y cooperativa (se basa en la comunicación y flujo de información clara entre pares)
- Pensamiento crítico (habilidad para usar varios tipos de razonamientos)
- Pensamiento creativo (para la creación de nuevas ideas)
- Comunicación (comunicarse clara y efectivamente)
- Colaboración (habilidad para adaptarse a cualquier equipo en su forma de trabajo)

Proceso de enseñanza aprendizaje mediado por las tecnologías de la información.

En el área educativa se pretende adecuar las TIC'S a esta sociedad globalizada.
Las TIC'S en el proceso enseñanza aprendizaje.

Lo cual obliga a cambiar la manera de enseñanza del docente.
Las competencias docentes para el uso y aplicación de las TIC'S en los espacios educativos

Se crean nuevas modalidades en torno a las necesidades de la sociedad
La sociedad demanda cambios en el sistema educativo, menos costosos y flexibles

El énfasis se debe hacer en los profesores.

Herramientas de las TIC'S

1. Comunicación basada en textos.
2. Comunicación escrita.
3. Procesamiento de datos.
4. Cálculo.
5. Presentación de multimedia.
6. Foros en la web.
7. Blogs.
8. Mensajería instantánea.

Ventajas de multimedia y educación a distancia.

Las aplicaciones multimedia pueden crear ambientes de aprendizaje de muy buena calidad.

Los ambientes multimedia integran varios elementos y hay muchos tipos de estos.

Clasificación de los materiales didácticos multimedia

- Ventajas
- Proporciona información.
 - Aviva el interés
 - Mantiene una continua actividad intelectual
 - Orienta el aprendizaje
 - Promueve el aprendizaje a partir de los errores
 - Facilita la evaluación y control
 - Posibilita un trabajo individual y grupal

- Material formativo directivo. (proporciona información, propone preguntas y ejercicio)
- Programa de ejercitación. (Se limita a proponer ejercicios auto correctivos de refuerzo)
- Programas tutoriales. (Presentan contenidos y proponen ejercicios auto correctivos)
- Base de datos. (Presenta datos estadísticos con criterios para facilitar su exploración o consulta)
- Programas tipo libro. (Presenta una narración en un entorno estático)
- Simuladores. (Presenta modelos dinámicos interactivos)
- Modelo físico matemático. (se presenta de manera gráfica o numérica)
- Programa de uso general. (facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores)

La educación a distancia

Se refiere en general a la separación entre el alumno y maestro.

Características

- Separación profesor-alumno
- Utilización de medios técnicos
- organización de apoyo-tutoría
- aprendizaje independiente y flexible
- comunicación bidireccional
- comunicación masiva

La tecnología de las aplicaciones web

La web se podría definir como el espacio que conlleva tanto la sociedad como lo virtual

Esto conlleva amplias posibilidades debido a la colaboración en masa para un solo tema

Se tiene que tener en cuenta los siguientes términos para aplicarlo a nuestro proceso educativo

- Interactividad
- Conectividad
- Aplicaciones dinámicas de estándares abiertos
- Colaboración y participación
- Aplicaciones simples e intuitivas
- Ser gratis.

Ventajas e inconvenientes

- El aprendizaje es más eficiente
- No requiere grandes conocimientos informáticos
- Mejora la comunicación
- Optimización de tiempos
- Permite la aplicación de metodologías
- Aumento en el interés
- Acceso inmediato
- Desarrollo de nuevas experiencias
- La información ofrecida no es tan fiable
- Los alumnos a veces no dominan las herramientas
- A veces hay saturación de información

Recursos pedagógicos

Todos estos recursos cuentan con aspectos para ser clasificados como herramientas web

Todos ellos tienen la característica de publicar, mezclar o cooperar.

- Blogs
- Wikis
- Podcast y vodcast
- Redes sociales y mundo virtuales
- Slideshare, scibd y mapas conceptuales
- Flickr o picasa
- Youtube
- Mapas colaborativos
- Plataformas virtuales

Ambiente integrado para gestionar el aprendizaje

Con la creciente alza de usuarios de internet los sistemas LMS han tenido relevancia mayor para la educación

Ambientes inteligentes distribuidos del aprendizaje

Se caracterizan por contar con una arquitectura distribuida lo cual es una gran alternativa para la enseñanza a distancia

Su objetivo principal es captar una muestra de las características cognitivas de el alumno, analizarla y describirla

Sistemas tutoriales inteligentes

Estos sistemas tienen como labor apoyar los procesos de E-A mediante la interacción con el alumno por medio de una IA

Usan herramientas pedagógicas avanzadas lo cual permite su adaptabilidad a las necesidades de cualquier nivel

Ambiente colaborativo de aprendizaje apoyado por computador.

Se definen como los medios que buscan promover el aprendizaje colaborativo entre alumnos

Componentes del modelo de MAS Para el entorno integrado de ITS Y CSCL

- Modulo domino
- Modulo tutor
- Modulo estudiante
- Modulo evaluación
- Modulo simulación

Plataforma tecnológica.

Engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes.

Elementos que necesita una plataforma educativa para cumplir su función

- LSM (es el lugar de encuentro, aquí se presentan los cursos)
- LCMS (herramienta de gestión de publicaciones)
- Herramientas de comunicación (crea espacios dedicados al trabajo en común y el intercambio de información)

Herramientas de comunicación más utilizadas dentro de plataformas educativas

- Sistema de mensajería instantánea
- Envíos de archivos
- Avisos
- Foro
- Chat
- Teorías on-line

Tipos de plataformas

- Plataforma educativa comercial
- WebCT
- FirstClass
- Plataforma de software
- Moodle
- Claroline

Son equipos de trabajo en el cual existen miembros especialistas en distintos saberes.

Ventajas

- Mayor perspectiva
- Mayor rendimiento en competencias
- Garantía de seguimiento de los proyectos
- Desarrollo de mayor competitividad
- Desarrollo de simpatías y acomodación social

Las relaciones pueden evolucionar negativamente

Como liderar equipos multidisciplinares

Lo cual puede evitar la conclusión satisfactoria del proyecto

- Definir los objetivos claramente.
- Propiciar la cooperación.
- Dejar claro los roles
- Hazte fan de la auto evaluación
- Impulsa la pertenencia
- Definir correctamente el entorno laboral