



**Mi Universidad**

# CUADRO SINÓPTICO

*Nombre del Alumno: LILIANA VILLEGAS LÓPEZ*

*Nombre del tema: DESARROLLO Y APLICACIÓN DE LAS TC'S EN LOS ESPACIOS ESCOLARES*

*Nombre de la Materia: MODELOS PEDAGÓGICOS BASADOS EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN*

*Nombre del profesor: JOSÉ MANUEL ORTÍZ SÁNCHEZ*

*Maestría en educación con formación en competencias profesionales*

*Cuatrimestre 3ro*

Comitán de Domínguez, Chiapas a 6 AGOSTO del 2021

# 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 espacios educativos.

La labor educativa, exige que los docentes desarrollen múltiples competencias vinculadas con la capacidad de diseñar experiencias de aprendizaje significativas, Y los estudiantes sean el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las habilidades propuestas se refieren a aquellas que todo docente debe tener (independientemente de que incorpore las TIC en su quehacer pedagógico), plantean condiciones en torno al ejercicio profesional docente, la vocación, la competencia profesional científica y técnica de la profesión, la actitud de apertura, la dedicación y el reconocimiento de los deberes y derechos éticos de su profesión con la sociedad (Larrosa, 2010), que determinarán en últimas el éxito de la incorporación de cualquier recurso en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- Habilidades psicoeducativas.
- Habilidades vocacionales y de liderazgo.
- Habilidades colaborativas y cooperativas

Las habilidades de aprendizaje transversales a cualquier dominio ó área de conocimiento que el docente debe procurar desarrollar en los estudiantes, en concordancia con las principales perspectivas sobre Habilidades del Siglo XXI a nivel global se identifican las siguientes: Pensamiento Crítico, Pensamiento Creativo, Comunicación y Colaboración.

## Proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por las Tecnologías de la información.

Las tics en el proceso enseñanza aprendizaje. La sociedad actual, llamada de la información, demanda cambios en los sistemas educativos éstos se tornen más flexibles y accesibles, menos costosos. Nuestras instituciones de formación superior, para responder a estos desafíos, deben revisar sus referentes actuales y promover experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Para mejorar la productividad individual simplificando actividades y ampliando nuestra capacidad personal. Con relación a ésta las TIC presentan algunas herramientas como: Comunicación basada en textos, comunicación escrita, procesamiento de datos, cálculo y análisis de datos numéricos, análisis estadísticos de datos, expresión gráfica, que pueden aplicarse en el campo educativo.

Herramientas más utilizadas, la presentación de multimedia como Power point, videos y páginas web, Skype y MSN o asincrónicamente. la Wiki, foros en la red, el Blog. El Internet y otras redes son medios que el docente puede utilizar para mantenerse actualizado en diferentes temas relacionados con la asignatura que se encuentre dictando y puede liderar procesos con sus estudiantes, utilizando herramientas como yahoo, Google académico entre otros. También debe cumplir con las competencias establecidas por el Ministerio de Educación, logrando integrar las TIC en el contenido programático.

Se requiere participación activa y motivación del profesorado, pero se necesita además un fuerte compromiso institucional. La cultura universitaria promueve la producción, la investigación en detrimento de la docencia y de los procesos de innovación en este ámbito. Y sin embargo procesos de este tipo parecen ser los que oxigenarán de alguna forma a las universidades.

## Ventajas de multimedia y educación a distancia.

Dentro del grupo de los materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...), están los materiales multimedia educativos, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa.

**Clasificación de los materiales didácticos multimedia.** Atendiendo a su estructura, los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta. la clasificación es la siguiente:

Materiales formativos directivos. Programas de ejercitación. Programas tutoriales. Base de datos. Programas tipo libro o cuento. Bases de datos convencionales. Base de datos expertas. Simuladores, modelos físicos-matemáticos. Entornos sociales. Constructores o talleres creativos. Constructores específicos. Lenguajes de programación. Programas herramientas. Programa de uso general. Lenguajes y sistemas de autor (proporcionar información, avivar el interés, mantener una continua actividad intelectual, orientar aprendizajes, promover un aprendizaje a partir de errores, facilitar la evaluación y control, posibilitar un trabajo individual y también en grupo).

La educación a distancia se refiere a una amplia gama de programas, situaciones, audiencias y medios, que tienen en común los siguientes elementos: la separación entre el maestro y el alumno en espacio o tiempo; control voluntario del aprendizaje del estudiante y la comunicación no contigua. Entre las características más relevantes de esta modalidad de educación se encuentran las destacadas por García. Estas características son las que enumeramos y definimos a continuación: Separación profesor-alumno, utilización de medios técnicos, Organización de apoyo-tutoría, Aprendizaje independiente y flexible, Comunicación bidireccional, Enfoque tecnológico, Comunicación masiva.

## La tecnología de aplicaciones WEB.

“Los usuarios han sido los protagonistas del cambio, un cambio que ha transformado la Web de los datos en la Web de las personas. Un espacio de integración entre los social y los tecnológicos, donde las nuevas herramientas y aplicaciones proporcionan servicios a los usuarios, y esos servicios generan contenidos, información y comunicación”

Conlleva un amplio abanico de posibilidades a nivel educativo, puesto que permite la participación social de un grupo de personas para elaborar una serie de contenidos, y acercándose más a la filosofía del profesor como mediador, y al alumno como verdadero valedor de sus conocimientos, convirtiéndolo en una parte muy activa de su formación, siempre que podamos acceder a la información a través de un dispositivo móvil. Por ello, debemos de tener presente a la hora de aplicar este término en nuestro proceso educativo las siguientes características:

1. Interactividad.
2. Conectividad.
3. Aplicaciones dinámicas y de estándares abiertos.
4. Colaborativas y participativas.
5. Aplicaciones simples e intuitivas.
6. Carácter Beta.
7. Gratuidad de las aplicaciones.
8. Movilidad.

**VENTAJAS:** El aprendizaje es más eficiente.

- No requiere de grandes conocimientos informáticos
- Mejora la comunicación entre individuos.

Acceso inmediato a la información y a la aportación que se puede hacer de la misma.

**DESVENTAJAS:** La información ofrecida no procede siempre de fuentes fiables. El alumnado, en su mayoría no domina correctamente las herramientas Web 2.0.

## RECURSOS PEDAGOGICOS DE LA WEB. 2.0

- Blogs
- Wikis
- Podcast y vodcast.
- Redes sociales y mundos virtuales.
- Slideshare, Scribd y mapas conceptuales.
- Flickr o Picasa.
- YouTube, Ustream.
- Mapas colaborativos.
- Plataformas virtuales (Moodle) y foros.

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

## Ambiente integrado para gerenciar el aprendizaje.

Los Ambientes Inteligentes Distribuidos de Aprendizaje se forman por una configuración de ambientes de enseñanza y de aprendizaje caracterizados por el uso de una arquitectura distribuida.

Tienen la tarea de captar una muestra suficientemente grande de las características cognitivas del alumno; analizar, describir e indexar la manera más apropiada para convertir esta muestra en un conjunto de experiencias de aprendizaje coherentes y acumulativas dirigiendo una participación preactiva o relativa, generando experiencias de aprendizaje.

### Sistemas Tutoriales Inteligentes.

son ambientes computacionales que están diseñados para impartir instrucción y apoyar inteligentemente los procesos de enseñanza y de aprendizaje mediante la interacción con el alumno.

Los ITS generan un plan instruccional basado en las necesidades del alumno, las unidades básicas de aprendizaje y los objetivos instruccionales.

### Sistemas Tutoriales Inteligentes.

El ITS dentro del Ambiente Multiagente de Enseñanza/Aprendizaje se encarga de suministrar enseñanza en forma individualizada. Se constituye por cinco módulos:

Modulo dominio.

Modulo tutor,

Modulo estudiante.

Modulo evaluación.

Modulo simulación.

## Plataforma tecnológica

Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. Son programas que permiten hacer tareas como: organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar las matriculaciones de los estudiantes, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, etc.

Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación.

Una plataforma educativa debe de estar compuesta por diferentes herramientas:.  
LMS (Learning Management System).

LCMS (Learning Content Management System).

Herramientas de comunicación.

Herramientas de administración.

Este tipo de plataformas incluyen diferentes herramientas comunicativas como pueden ser:

Sistema de mensajería instantánea, Envío de archivos, Aviso, Foro, chat, tutorías on-line

Tipos de plataformas:

Plataformas educativas comerciales (WebCT, FirstClass).

Plataformas de software libre (Moodle, Claroline).

Plataformas de desarrollo propio.

## Plataforma tecnológica

Un equipo multiprofesional es un tipo de equipo de trabajo que se caracteriza por aunar a profesionales pertenecientes a disciplinas de carácter distinto. De este modo, se pueden encontrar en un mismo equipo personas que tienen carreras académicas y experiencias laborales muy diferentes entre sí.

Este tipo de equipos están pensados para aportar una mayor perspectiva en el proceso de trabajo ya que, a pesar de que los miembros pertenezcan a ámbitos laborales distintos, todos ellos trabajan de forma conjunta para resolver un problema concreto en conjunto. Es decir, a pesar de las diferencias, tienen un proyecto común, que es lo que constituye la razón de ser del equipo en cuestión.

### Ventajas de los equipos multiprofesionales:

- Mayor perspectiva,
- Mayor rendimiento en competencias individuales.
- Garantía de seguimiento de los proyectos.

### Inconvenientes de los equipos multidisciplinares:

Comparación con el resto del equipo. Desarrollo de mayor competitividad. Desarrollo de simpatías y acomodación social.

El saber liderar estos equipos propicia el crecimiento profesional como personal de sus integrantes, y te prepara para llevar adelante un proyecto sin perder la visión de grupo ni que prevalezcan las visiones individuales. ¿Cómo lograrlo?:

1. Define claramente los objetivos.
2. Propicia la cooperación.
3. Deja claro los roles.
4. Hazte fan de la autoevaluación.
5. Impulsa la pertenencia.
6. Definir correctamente el entorno laboral.