



Mi Universidad

Ensayo

Nombre del Alumna: Salma Yesenia Velasco Guirao.

Nombre del tema: UNIDAD I Modelos pedagógicos para las tecnologías de la información.

Parcial: I

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

Nombre del profesor: José Manuel Ortiz Sánchez

Nombre de la Maestría: Educación con formación en competencias profesionales.

INTRODUCCIÓN

El campo de estudio de la Educación abarca contextos, procesos y fenómenos muy complejos, sobre todo estrategias de aprendizajes donde los últimos años se ha implementado las tecnologías. En este presente ensayo se abarcara temas muy importantes como la Ciencia, Tecnología e innovación es aplicada a la educación, el segundo tema será sobre los Modelos pedagógicos e información, el tercer tema se tratará sobre la Pedagogía informacional en como enseñar a aprender en la Sociedad del Conocimiento, el cuarto tema será sobre los Modelos Educativos con Nuevas Tecnologías, Estructuras Pedagógicas, el ultimo tema se tratará sobre la Nueva triada, información, tecnología y cognición en el campo educativo.

Estos temas nos conducirá directamente en como influirán las tecnologías ante la sociedad y el campo educativo a lo largo de la vida, pero este aspecto lo dejo abierto para una posterior reflexión que se dará a continuación.

DESARROLLO

- **MODELOS PEDAGÓGICO PARA LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN.**

En el proceso enseñanza aprendizaje puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintos modelos pedagógicos basados en las tecnologías de la información (Utilizando tecnologías básicas, medios audiovisuales). Siendo así para el docente una gran ayuda para la clase, donde realizarán una serie de acciones tomando en cuenta que cada alumno tiene diferente forma de aprender y así poder adaptarse a distintas situaciones.

En los modelos pedagógicos se enfocan en tres diferentes elementos.

- 1.- Lo que se pretende enseñar
- 2.- Cómo se pretende enseñar
- 3.- Cómo se va a medir si se ha alcanzado el aprendizaje

“Una actividad de enseñanza/aprendizaje es un procedimiento que se realiza en un aula de clase para facilitar el conocimiento en los estudiantes” (Cooper, 1999; Richards y Rodgers, 1992). Para elegir bien una actividad es necesario ser dinámicos para que los educandos estimulen su aprendizaje, de esa misma forma se animen a participar y se comprometan aprender.

- **CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN.**

El uso de la ciencia y la tecnología es muy importante ya que adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores, como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación; con este tipo de innovación tiende ser esencial en el desarrollo económico y social. Esto hace que la actuación del psicopedagogo vaya más allá de sus límites con las tecnologías para poder realizar sus labores como parte del equipo de profesionales.

La ciencia tecnología e innovación (CTI) considerado como elemento de desarrollo de sociedades del conocimiento sostenibles.

Ciencia: Es un conjunto de conocimientos organizado de forma simétrica mediante la observación experimentaciones y razonamientos dentro de áreas específicas; regida por determinados métodos que comprenden una serie de normas y pasos.

Las ciencias de educación son todas las ciencias que aportan en teoría y práctica al proceso formativo desde su objeto de estudio; se ha constituido en diversas disciplinas, como por ejemplo la filosofía, la psicología, la sociología la historia, entre otras; que abordan desde su especificidad el objeto “educación”.

Tecnología: Es un producto de la ciencia y la ingeniería que conlleva un conjunto de instrumentos, métodos, y técnicas encargadas en la resolución de problemas.

Tecnología educativa: Es el conjunto de conocimientos científicos y pedagógicos utilizando métodos, técnicas, medios y herramientas para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC): Son una variedad de recursos tecnológicos utilizados para facilitar u orientar cualquier información a través de redes o en Internet de equipos como la computadora, el teléfono móvil etc.

Innovación: Es una acción de renovar, hacer algo nuevo para poder progresar y buscar nuevos métodos o bien dar solución a un problema o facilitar una actividad.

Innovación educativa: Es introducir cambios novedosos para el aula educativa haciendo uso de nuevos recursos materiales; para las necesidades y procesos del propio aprendizaje, la identificación de las oportunidades disponibles, la habilidad para superar los obstáculos con el fin de aprender con éxito. Incluye obtener, procesar y asimilar nuevos conocimientos y habilidades así como la búsqueda de innovaciones.

- **MODELOS PEDAGÓGICOS E INFORMACIÓN.**

Con una clasificación de teorías en tres conjuntos de modelos las cuales son los heteroestructurantes, los autoestructurantes y los dialogantes; que utiliza técnicas no convencionales para su aplicación.

En la modalidad a distancia su enseñanza es un proceso de aprendizaje no presencial, mediado por diferentes tecnologías. Una de las ventajas es que con Internet puede ofrecer y garantizar estudios de alta calidad mas que la presencial siempre y cuando este respaldado con ciertos criterios institucionales.

La Educación Telemática o a Distancia por Internet con el respaldo de ser un programa serio se convierte exigente como la educación presencial, optando diferentes forma para evaluar como foros o debates mediante el correo electrónico entre otros. Estos parten de elementos que explican el para que, el porque, el con que, el cuando y como enseñar.

De acuerdo a Ausubel (1983), plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos, como aprenderá y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

- **PEDAGOGÍA INFORMACIONAL: ENSEÑAR A APRENDER EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO**

Se hace una revisión de fuentes referenciales donde se plantean teorías y corrientes sustentadas en los enfoques pedagógicos efectivos; donde el uso de tecnologías de la información y la comunicación se pone como prioridad, como algo novedoso para una renovada cultura organizacional y pedagógica.

Pero, ¿qué quiere decir exactamente enseñar a aprender en la sociedad del conocimiento? Una primera aproximación, sin lugar a duda la más conocida, es la que proporcionan Ausubel (2002), es la de construir significados cada vez que son capaces de establecer relaciones sustantivas y no arbitraria entre lo que aprende y lo que ya conoce. Así, la mayor o menor riqueza de significados que atribuyen al material de aprendizaje dependerá de la mayor o menor riqueza y complejidad de las relaciones que sean capaces de establecer.

Primero se necesita identificar los procesos del aprendizaje para construir modelos novedosos, y luego, una vez comprendidos, enseñados a los estudiantes para mejorar así la calidad del aprendizaje.

El origen de la pedagogía, Sergio Sánchez Cerezo afirma que pedagogo viene del griego paidagogós, el que guía a los niños, profesional que desde una perspectiva científica aplicada diseña, dirige y realiza intervenciones educativas en diferentes ambientes, tanto a nivel individual como grupal, con la máxima eficacia y eficiencia (Sánchez, 1993: 1 105).

- **MODELOS EDUCATIVOS CON NUEVAS TECNOLOGÍAS, ESTRUCTURAS PEDAGÓGICAS**

Es importante que el docente a cargo deba de tener en cuenta los modelos pedagógicos que orientan y fundamentan la práctica educativa.

Las investigaciones en torno a la educación, el modelo tradicional han demostrado la importancia de su influencia en el aprendizaje, con la integración de las tecnologías en los procesos cognitivos que permiten tomar conciencia acerca de éste, y en regular su progresión, así como también en las trayectorias académicas de los estudiantes.

Hacia el Humanismo Tecnológico: Fundamenta al hombre que debe acertar a utilizar la técnica y la tecnología al servicio del hombre permite conocer la estructura del conocimiento y sus principios de organización para la selección de las ideas y destrezas básicas del dominio del saber.

Esto surge como una respuesta a satisfacer las necesidades de una sociedad sumergida en un ambiente futurista. Uno de los aspectos importantes es el proceso educativo.

Elementos teóricos que fundamentan el modelo pedagógico humanista tecnológico.

Teorías del Aprendizaje:

Se han tomado en cuenta los que han tenido mayor impacto sobre el sistema educativo, a pedagogía y la didáctica.

El enfoque conductista considera que las nuevas tecnologías facilitan el proceso de “control” del aprendizaje.

Un ejemplo de herramientas cognitivas es:

- Conductista
- Cognitiva
- Constructivista
- Aprendizaje por descubrimiento
- Aprendizaje significativo

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES: Es una de las teorías que sustenta el modelo tecnológico humanista, donde se basa en investigaciones donde menciona que el ser humano aprende de diferente manera.

La educación y la cultura surgen múltiples relaciones con las necesidades educativas sociales ya que es necesario interactuar y socializar con los que nos rodean y es ahí donde entra en función centrado en el estímulo y el efecto.

Según Vygotsky, el aprendizaje tiene su base en la interacción con otras personas. Una vez que esto ha ocurrido, la información se integra a nivel individual:

Cada función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces: primero en el nivel social y luego en el individual, primero en medio de otras personas

(interpsicológica) y luego dentro del niño (intrapsicológico). Esto aplica igualmente para la atención voluntaria, la memoria lógica y la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan como relaciones reales entre individuos.

La comunicación en el aula es un área de suma importancia porque ahí se basa el desarrollo de los aprendizajes, con el uso de estrategias y los métodos de enseñanzas, los cuales siempre orientan a actividad comunicacional. Por lo tanto, los autores coinciden con Amayuela, Colunga y Álvarez (2005) cuando afirma que es preciso considerar que la comunicación es el vehículo esencial del proceso enseñanza – aprendizaje. En todo proceso de comunicación es fundamental tener en mente el correcto funcionamiento de tres aspectos: la voz, la personalidad y el lenguaje que utiliza quien comunica.

El Modelo Pedagógico Predominante: Es un modelo tradicional centrado en la enseñanza, se caracteriza por la modalidad presencial. El docente tiene la autoridad total y el estudiante juega un papel pasivo.

Antecedentes de la Educación Virtual: Han hecho un gran cambio en la cultura del aprendizaje y la enseñanza; la educación a distancia ha tomado un carácter más colaborativo y universal.

Ambientes Virtuales de Aprendizaje: Se conoce también como entornos de Aprendizaje Virtual, siendo una interacción en modalidad en línea para así facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

El Aprendizaje Virtual: Es una estrategia que lleva a cabo el uso de instrumentos informáticos y computacionales.

Distintos autores hacen referencia a que la educación a distancia es muy particular, debido a la barrera que supone la separación entre los estudiantes y los profesores. Sin embargo, existen procesos de base, referidos al diálogo y la interacción, como elementos centrales de los procesos de construcción de conocimientos, que son universales a toda situación de enseñanza y aprendizaje. Al hacer un análisis de los desarrollos teóricos en el ámbito de la educación, es posible identificar el concepto

de diálogo como uno de los pilares sobre los que descansa la experiencia educativa, indistintamente de si los estudiantes y los docentes coinciden en un mismo tiempo y espacio.

Procesos e instrumentos para implementar el modelo: Ha sido un gran reto al implementarlo en el modelo pedagógico “Humanista-Tecnológico”, siendo una principal estrategia educativa en la universidad.

Centrado en el aprendizaje (características): Ha incorporado estrategias didácticas y pedagógicas como aprendizaje autónomo, cooperativo y colaborativo, y aprendizaje orientado al desarrollo de la creatividad. A partir de eso se implementa una serie de procesos e instrumentos para realizar eventos virtuales formativos.

- **NUEVA TRIADA, INFORMACIÓN, TECNOLOGÍA Y COGNICIÓN EN EL CAMPO EDUCATIVO.**

La educación virtual pone de relieve la naturaleza interactiva y el papel del estudiante como sujeto activo y autónomo, constructor de su propio aprendizaje.

El estar una persona presente en un mismo espacio físico con otras personas, no necesariamente implica una experiencia interactiva de calidad. Cuando se aprende con medios de comunicación, puede también haber o no interacción de calidad. Es esa interacción, y no solamente el medio que la posibilita, el eje de la experiencia de aprendizaje.

Formar personas autónomas es uno de los fines de la educación, y esta finalidad adquiere todavía más relevancia en el contexto actual marcado por el cambio y el derribamiento de límites espacio-temporales.

Pérez Tornero ha caracterizado en seis procesos que aun están vigentes los cuales son:

- De la centralización a la dispersión reticular en la difusión y control
- De la rigidez en programas mediáticos
- De modelos difusionistas
- De la estandarización de productos e itinerarios educativos

- De la regulación nacional de la media
- De la pasividad del espectador y del estudiante

Estos servirán para delimitar aspectos de la realidad sociocultural vivida y orientar su entendimiento y apropiación.

CONCLUSIÓN

Los resultados obtenidos en la propuesta didáctica que se desarrollo a lo largo de este presente ensayo apuntan a la conceptualización de los estudiantes que interactúan en diferentes ámbitos con las tecnologías de información y comunicación (TIC), situación por la cual se requiere desarrollar competencias que formen al alumno en el uso y manejo adecuado de estas herramientas.

Las TIC no nacen bajo una perspectiva educativa, pero han penetrado con muchas expectativas en el mundo educativo; pero se requiere de conocimientos, gestión administrativa y planeación de estrategias didácticas con acordes a un entorno tecnológico.

BIBLIOGRAFÍA

- Cooper, J. (1999). Estrategias de enseñanza. Guía para una mejor enseñanza. México: Limusa Noriega Editors.
- Hernández, A. M., & Ortega, E. M. (2014, November 20). Competencia para aprender a aprender. Alianza Editorial.
- Ausubel D. (1983). Teoría Del Aprendizaje Significativo. Recuperado el 05 de julio de 2016:
http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo
- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Ed. Paidós.
- Sánchez, (1993) Sergio Sánchez Cerezo. Diccionario de las Ciencias de la Educación. Editorial Diagonal Santillana, (1993)
- Vygotsky, L. S. (1962). Pensamiento y Lenguaje. Paidós.
- AMAYUELA, G., COLUNGA, S. Y ALVAREZ, N., 2005, "Docencia universitaria y comunicación educativa". En Contextos educativos. Revista digital de educación y nuevas tecnologías, nº 36, año VI