



# UDS

## Mi Universidad

## Ensayo

*Ing. Ian Jair Gómez Méndez*

*Modelos pedagógicos para las tecnologías de la información*

*Parcial I*

*Modelos pedagógicos basados en las nuevas tecnologías de la información*

*D. Ed. José Manuel Ortiz Sánchez*

*Maestra en educación con formación en competencias profesionales*

*Cuatrimestre 3ero*

San Cristóbal de las casas, Chiapas; 02 de julio 2022

## Introducción

Las tecnologías por en día son indispensables para casi toda la población mundial, para la cual no es novedad que este presente en cada sector público y privado, estructura institucional, organización, laboral, estratégico y demás índole; la ciencia es parte fundamental y base de la explicación de los acontecimientos, sucesos de los fenómenos que se observan en nuestro entorno, de las cuales la misma le da una explicación del porque el suceso, proceso y los resultados parciales o totales del fenómeno.

La tecnología nace y surge a través de las necesidades que la humanidad ha registrado a lo largo del tiempo, facilitando actividades para la mejora de las mismas beneficiando y ahorrando tiempo, facilitando mucha más información de las cuales se van implementando e innovando con el pasar de los años, décadas o generaciones de vida útil. Es cierto que para la implementación de la tecnología hay que invertir tiempo y recurso económico financiado por la dependencia de su interés y su desarrollo y posteriormente hacer pruebas en la cual tiene un fin en conclusivo.

En el siguiente fragmento tome una muestra de lo anterior dicho “**El primer punto de venta creado en los años 90**. A finales de los años 80 y 90 se produjeron varios avances tecnológicos. La mayor evolución fue el desarrollo e introducción de dispositivos de tarjetas de crédito independientes. Esto facilitó que las transacciones con tarjeta de crédito se integraran de manera fácil y segura. Sin embargo, el mayor avance tecnológico ocurrió en 1992 cuando Martin Goodwin y Bob Henry crearon el primer software de punto de venta. El software del punto de venta fue llamado IT Retail y podía funcionar en la plataforma de Microsoft Windows.”

La tecnología en la educación es muy reciente hoy en el ámbito educativo ya que si la tecnología evoluciono en los finales de los años 70 y principios de los 80, y en el nuevo milenio, se empezó a introducir las computadoras en las escuelas de los diversos sectores, ya que en esos tiempos se empezó a popularizar esta herramienta tan

maravillosa, que en esos tiempos se hicieron mas accesibles de tener el alcance y aun así tener el servicio de internet. De las cuales en los años anteriores no tuvieron tanto éxito ya que se estaban elaborando maquetas o estructuras para crear lo que hoy por hoy es una educación digitalizada.

## **Desarrollo**

En la turbulencia de las encrespadas aguas informáticas comienzan a emerger un considerable y preocupante cantidad de ofertas de Educación a Distancia a través de internet; algunos le llaman Educación Telemática, otros Educación Virtual o Digital, Pero como suele suceder, en el amplio escenario de la oferta educativa, comienzan a pulular cursos, diplomados, maestrías y doctorados a distancia que poseen un carácter más mercantil que académico, lo cual invita a la reflexión, profundización y conocimiento.

La primera pregunta que se plantearon los expertos en pedagogía y didáctica fue sobre el “lugar” de la telemática en el proceso de enseñanza-aprendizaje; algunos teóricos pensaron que era un “contenido” fundamental del currículo, mientras que otros plantearon la visión “instrumental”, es decir, como recurso de apoyo educativo. En el fondo, la discusión era si la telemática era “medio” o “fin”. Para no hacer larga la historia, el consenso generalizado se fue inclinando hacia la visión de las nuevas tecnologías (internet, correo electrónico, multimedia, video, etc.) como herramientas de apoyo para facilitar los aprendizajes.

Las teorías o corrientes pedagógicas han oscilado en enfoques más o menos centrados en el docente o en el estudiante. Con todo, en la actualidad, ante las encrespadas aguas de la globalidad, las sociedades se debaten en la transición para llegar a constituirse en sociedades informacionales, sociedades del conocimiento o sociedades del aprendizaje, sustentadas en la vorágine de las nuevas tecnologías de la información.

Con la integración de las NTICs a la educación, el modelo tradicional centrado en la enseñanza debe transformarse en un modelo enfocado en el “aprender a aprender”. Muchas investigaciones, especialmente de las corrientes constructivistas, hacen énfasis en el aprendizaje como proceso interno, que realiza quien aprende por sí mismo, como proceso activo de construcción de conocimientos, que no pueden adquirirse de forma pasiva.

El modelo Pedagógico de la DNSAV se fundamenta en el Humanismo Tecnológico que postula que el hombre debe acertar a utilizar la técnica y la tecnología al servicio del hombre,” donde no se separe “como día a día se va haciendo, tecnología de humanismo; por el contrario unir ambos términos para lograr una interrelación que justifique el progreso de la sociedad junto a su característica básica: el carácter humanitario de la persona”; donde “el desarrollo tecnológico debe ir así avanzando, en paralelo, haciendo siempre referencia al bien del género humano.”

El tradicional modelo pedagógico, centrado en la enseñanza y caracterizado por la modalidad presencial, donde el docente es el poseedor exclusivo del conocimiento; donde el estudiante repite lo que se le enseña y juega un papel pasivo, requiere transformarse en un modelo acorde con las nuevas competencias que demanda la sociedad del conocimiento. Las NTICs han dado paso a estos cambios posibilitando el trabajo en red en ambientes virtuales de aprendizaje, a través de espacios colaborativos y flexibles, que permiten una mayor autonomía del estudiante, a la vez que posibilitan la asesoría permanente del docente, quien se convierte en un facilitador del proceso de aprendizaje para que el estudiante construya su conocimiento.

## Conclusión

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje – AVA, también conocidos como Entornos de Aprendizaje Virtual – EAV (del inglés VLE - Virtual Learning Environment) se refieren a los espacios que componen la interacción en línea con el principal objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y la interacción con sus tutores y pares.

Ahora bien, hoy en día es muy difuso el comprender o darle una definición concreta a la educación digital, ya que esta misma es recientemente innovadora ya que su introducción comenzó apenas dos décadas atrás en la educación, la cual a estos tiempos los maestros no tienen los conocimientos necesarios implementar, tratarlos, claro no todos los maestros; otro factor pueda ser que los jóvenes de hoy en día dominan casi a la perfección la tecnología y la gran mayoría no tienen paciencia a los retrasos o etc;

Concretamente la educación virtual es muy fundamental hoy por hoy, facilitamos información de mi punto de vista como ingeniero en sistemas computacionales casi siempre utilizo este tipo herramientas de las cuales con la didáctica las pongo a prueba en mi caso, trabajo con prueba y error y de ahí facilito mi trabajo y repito la rutina y cada año lo hago pulcro. Y como hoy no se tiene un modelo o estructura educacional tomo fragmentos de cada modelo y lo complemento con lo poco de experiencia he tenido a lo largo de mi corta querer por la educación, so un joven enseñando a jóvenes que en un futuro tendrán nuevos retos a los que se enfrentan a la vida educativa.

## Referencias bibliográficas

### El primer punto de venta creado en los años 90

<https://lavu.com/es/blog/la-evolucion-del-punto-de-venta/#:~:text=El%20primer%20punto%20de%20venta%20creado%20en%20los%20a%C3%B1os%2090&text=Sin%20embargo%2C%20el%20mayor%20avance,la%20plataforma%20de%20Microsoft%20Windows.>

### Inicio de desarrollo

Antología pág. 12 párrafo 3