



*Nombre del Alumno: Marcela Carolina Kanter Macal.*

*Nombre del tema: Cuadro sinóptico*

*Parcial: 3er.*

*Nombre de la Materia: Modelos Pedagógicos basados en las nuevas tecnologías de la información*

*Nombre del profesor: José Manuel Ortiz Sánchez.*

*Nombre de la Licenciatura: Maestría en educación con Formación en Competencias Profesionales.*

<p>LAS COMPETENCIAS DOCENTES PARA EL USO Y APLICACIÓN DE LAS TICS EN LOS ESPACIOS EDUCATIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades psicoeducativas: capacidad para la creación de contextos educativos</li> <li>Habilidades vocacionales y de liderazgo: disposición para la formación de personas, manejo innovador y creativo de los recursos</li> <li>Habilidades colaborativas y cooperativas: la perspectiva y actitud hacia la comunicación con sus pares.</li> <li>Pensamiento crítico: habilidades para utilizar diferentes tipos de razonamiento.</li> <li>Pensamiento creativo habilidad para la creación de nuevas ideas</li> <li>Comunicación habilidad para comunicarse clara y efectivamente</li> <li>Colaboración habilidad para trabajar en múltiples equipos</li> </ul>	
<p>PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Requiere de docentes con actitudes positivas hacia estas actividades y a la vez con capacidad para implementarlas en contextos educativos</li> <li>Se requiere participación activa y motivación</li> </ul>	
<p>DESARROLLO Y APLICACIÓN DE LAS TICS EN LOS ESPACIOS ESCOLARES.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales formativos directivos: proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas</li> <li>Programas de ejercitación proponen ejercicios autocorrectivos de refuerzo</li> <li>Programas tutoriales: presentan contenidos y proponen ejercicios auto correctivos al respecto</li> <li>Base de datos: presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas</li> <li>Programas tipo libros o cuentos: presenta narración o información en un entorno estático como un libro o cuento</li> <li>Base con datos convencionales: almacena información en ficheros, mapas o gráficos</li> <li>Base de datos expertas: son muy especializadas que recopilan toda la información de un tema</li> <li>Simuladores: modelos dinámicos interactivos y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real</li> <li>Modelos físico-matemático: de manera numérica o gráfica una realidad que tiene leyes presentadas por un sistema de ecuaciones deterministas.</li> <li>Entorno sociales: presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas.</li> <li>Constructores o talleres creativos: facilitan aprendizajes heurísticos, son entornos programables que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos</li> <li>Constructores específicos: ponen a disposición de los estudiantes unos mecanismos de actuación que permiten la construcción de determinados entornos.</li> <li>Lenguajes de programación: proporciona entornos para la exploración y facilita el desarrollo de actividades de programación</li> <li>Programas de herramientas: proporciona un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos.</li> <li>Programas de uso general: son los más usados</li> <li>Lenguajes y sistemas de autor: facilitan la elaboración.</li> <li>Educación a distancia: amplia gama de programas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilización de medios</li> <li>Aprendizaje independiente y flexible</li> <li>Comunicación bidireccional</li> <li>Enfoque tecnológico</li> <li>Comunicación masiva</li> </ul>
<p>VENTAJAS DE MULTIMEDIA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA</p>		
<p>TECNOLOGIA DE APLICACIÓN WEB</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactividad contacto interactivo entre dos o más sujetos</li> <li>Conectividad acceso a internet</li> <li>Aplicaciones dinámicas</li> <li>Colaborativas y participativas</li> <li>Aplicaciones simples e intuitivas</li> <li>Carácter Beta</li> </ul>	
<p>AMBIENTE INTEGRADO PARA GERENCIAR EL APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ambientes inteligentes distribuidos de aprendizaje tienen la tarea de captar una muestra de características cognitivas del alumno</li> <li>Sistemas tutoriales inteligentes son ambientes computacionales que están diseñados para impartir instrucciones y apoyar a los procesos de enseñanza-aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plataformas educativas virtuales</li> <li>Plataformas educativas comerciales</li> <li>Plataformas de software libre</li> <li>Plataforma de desarrollo propio</li> </ul>
<p>PLATAFORMA TECNOLÓGICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Facilita la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimiento de programación</li> </ul>	
<p>GRUPOS MULTIPROFESIONALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Son equipos de trabajo que se caracteriza por aunar a profesionales pertenecientes a disciplinas de carácter distinto</li> <li>Sus ventajas son: mayor perspectiva, mayor rendimiento en competencias individuales, garantía de seguimiento de los proyectos</li> <li>Inconvenientes: comparación con el resto del equipo, desarrollo de mayor competitividad, desarrollo de simpatías y acomodación social</li> <li>Para lograr el crecimiento se deben definir los objetivos, propiciar la cooperación, dejar claros los roles, hacerse fan de la evaluación, impulsar la pertenencia, definir correctamente el entorno laboral,</li> </ul>	