



Mi Universidad

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.

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