



**Mi Universidad**

## **Cuadro Sinoptico**

***Ing. Ian Jair Gómez Méndez***

***Las condiciones docente-alumno contexto para la utilización de las Tics en los espacios escolares.***

***Parcial III***

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

***D. Ed. José Manuel Ortiz Sánchez***

***Maestría en educación con formación en competencias profesionales***

***Cuatrimestre 3***

***San Cristóbal de las Casas, Chiapas; 09 de junio 2022.***

**Las competencias docentes para el uso y aplicación de las TC'S en los espacios educativos.**

¿Cómo se debe repensar el rol del docente en estas nuevas circunstancias?

Aunque las habilidades propuestas se ponen a consideración y se refieren a aquellas que todo docente debe tener.

Habilidades vocacionales y de liderazgo: la disposición para la formación de personas, el manejo innovador y creativo de los recursos a los que tenga acceso.

Habilidades psicoeducativas: relacionadas con la capacidad para la creación de contextos educativos, el reconocimiento de problemáticas disciplinares o del entorno.

Habilidades colaborativas y cooperativas: de la misma manera, la perspectiva y actitud hacia la comunicación con sus pares o colegas en una lógica de apertura a compartir información y conocimiento.

**Pensamiento Crítico: Se refiere a las habilidades para utilizar diferentes tipos de razonamiento, hacer juicios y tomar decisiones apoyándose en la evaluación en evidencia y argumentos;**

Pensamiento Creativo: Tiene que ver con la habilidad para la creación de nuevas ideas y con la posibilidad de relaborar y refinar sus propias ideas.

Comunicación: hace alusión a la habilidad para comunicarse clara y efectivamente en diferentes formas y contextos.

Comunicación: hace alusión a la habilidad para comunicarse clara y efectivamente en diferentes formas y contextos.

Colaboración: Está relacionada con la habilidad para trabajar en múltiples equipos y con diferentes personas de manera efectiva y flexible.

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

**El uso efectivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)**

En la práctica educativa requiere de docentes con actitudes positivas hacia estas actividades y a la vez con capacidad para implementarlas en contextos educativos.

Es indiscutible la presencia social de las TIC, sus potencialidades de cambio y en la escuela se pretende adecuarlas a las necesidades y características de esta sociedad globalizada.

Con la llegada de la tecnología, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el docente que se basa en la práctica alrededor del tablero y el discurso basado en las clases magistrales

Desde diversas instancias se pide a las instituciones de educación superior que flexibilicen sus procedimientos y su estructura administrativa para adaptarse a nuevas modalidades de formación más acordes con las necesidades que la nueva sociedad presenta.

**Las tics en el proceso enseñanza aprendizaje.**

La sociedad actual, la sociedad llamada de la información, demanda cambios en los sistemas educativos

Que éstos se tornen más flexibles y accesibles, menos costosos y a los que han de poderse incorporar los ciudadanos en cualquier momento de su vida.

Y, contra lo que estamos acostumbrados a ver, el énfasis debe hacerse en la docencia, en los cambios de estrategias didácticas de los profesores

Para mejorar la productividad individual

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

Por medios de herramientas como: la Wiki, foros en la red. Este tipo de herramienta es muy utilizada y buena, pero hay que tener mucho cuidado, porque es la que los estudiantes más utilizan

El Blog es una herramienta utilizada por docentes porque en él desarrolla el contenido del programa y las tareas a realizar por los estudiantes, por tanto, éstos deben estar pendiente de lo que el profesor va a colocar en él.

**Ventajas de multimedia y educación a distancia.**

## **Clasificación de los materiales didácticos multimedia**

Atendiendo a su estructura, los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en

## **La educación a distancia**

La educación a distancia se refiere a una amplia gama de programas, situaciones, audiencias y medios

**Materiales formativos directivos.** En general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.

**Programas de ejercitación.** Se limitan a proponer ejercicios autocorrectivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.

**Programas tutoriales.** Presentan unos contenidos y proponen ejercicios autocorrectivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la tutorización

**Programas tipo libro o cuento.** Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o cuento.

**Programas tipo libro o cuento.** Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o cuento.

**Bases de datos convencionales.** Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información.

**Bases de datos expertas.** Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accede buscando determinadas respuestas.

**Separación profesor-alumno.** Es el aspecto más típicamente citado en las definiciones de educación a distancia.

**Utilización de medios técnicos.** Gracias a ellos, la educación a distancia ha superado barreras. Los medios como el material impreso, video, audio o la emisión de mensajes en cualquier formato han sido impulsores de este tipo de educación.

**Comunicación bidireccional.** Si bien en los inicios de la educación a distancia existía un estilo de transmisión más que de comunicación bidireccional, actualmente los medios permiten, ya sea sincrónica o asincrónicamente, la comunicación entre los protagonistas del proceso.

**Enfoque tecnológico.** Dada la problemática principal de resolver sistemas educativos para actores que se encuentran separados, la tecnología puede ser el mediador clave para hacer posible el proceso.

**Comunicación masiva.** Las posibilidades de recepción de mensajes educativos son inagotables gracias a los medios de comunicación modernos y a las nuevas tecnologías de la información.

## La tecnología de aplicaciones Web.

### El término Web 2.0

“una segunda generación en la historia de la web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios y aplicaciones de internet que se modifica gracias a la participación social”

Interactividad. es fundamental que la web permita un contacto interactivo entre dos o más sujetos.

Conectividad. Sin el acceso a internet los usuarios no pueden participar.

Aplicaciones dinámicas y de estándares abiertos, donde el contenido sea modificable continuamente por la participación de los distintos usuarios que accedan a una determinada web.

Colaborativas y participativas. Se debe de fomentar la colaboración y participación entre los usuarios a la hora de elaborar contenidos o de aclarar informaciones ofrecidas o solicitadas por éstos.

Colaborativas y participativas. Se debe de fomentar la colaboración y participación entre los usuarios a la hora de elaborar contenidos o de aclarar informaciones ofrecidas o solicitadas por éstos.

### Ventajas e Inconvenientes

Como cualquier recurso que utilizemos, la Web 2.0 presenta tanto ventajas como inconvenientes.

El aprendizaje es más eficiente, ya que el alumnado participa siendo parte activa del mismo.

No requiere de grandes conocimientos informáticos, con un nivel de usuario cualquiera puede usar las herramientas web 2.0

La información ofrecida no procede siempre de fuentes fiables, por lo que su calidad es discutible.

Exceso de información, la cuál es difícil de procesar en su totalidad.

### Recursos pedagógicos de la Web 2.0

Web 2.0, permitiendo en todos ellos publicar, mezclar, compartir, relacionarse y cooperar .

**Plataformas virtuales (Moodle) y foros.** Podemos considerarla como la herramienta Web 2.0 más completa a nivel educativo, puesto que permite llevar a cabo cualquier modalidad formativa (e-learning, b-learning, m-learning,...)

**YouTube, Ustream...** herramientas de vídeo. Esta herramienta nos permite llevar a cabo grabaciones de videos de un cortometraje, una exposición, una entrevista, una clase, una práctica con instrumentos musicales o cualquier otra actividad que consideremos relevante.

**Slideshare, Scribd y mapas conceptuales.** Existen cientos de aplicaciones web para compartir archivos de texto, presentaciones o crear mapas conceptuales, que luego podrán ser contrastados con otras personas dentro o fuera del aula

**Ambiente integrado para gerenciar el aprendizaje.**

## **Problemática**

Uno de los mayores problemas en los sistemas tradicionales de aprendizaje asistidos por computador es la dificultad de suministrar una enseñanza individualizada adaptada a las necesidades y características específicas del alumno.

## **Ambientes Inteligentes Distribuidos de 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.

## **Sistemas Tutoriales Inteligentes**

Los Sistemas Tutoriales Inteligentes (ITS) 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.

La tendencia de los DILE tiene razones tanto computacionales como educativas, es decir, pueden ser explicados en términos de una nueva comprensión de la psicología del aprendizaje

Estos ambientes 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.

Estos sistemas representan herramientas pedagógicas más avanzadas y suministran más experiencias de aprendizaje individualizado

Módulo dominio. Contiene y administra el conocimiento y contenidos del área o tema específico de enseñanza.

Módulo tutor. Tiene funciones pedagógicas. Se encarga de guiar el proceso de enseñanza/aprendizaje. Decide qué acciones pedagógicas realiza, cómo y cuándo.

Módulo estudiante. Maneja la información individualizada sobre cada uno de los estudiantes, por ejemplo, su nivel de aprendizaje y los errores cometidos

Módulo evaluación. Su propósito es medir el estado del conocimiento del alumno de acuerdo con el avance realizado.

Módulo simulación. Se encarga de mostrar la forma de solucionar un problema o proceso físico.

# Plataforma tecnológica.

¿Qué elementos necesita tener una plataforma educativa para cumplir con su función?

Para poder desempeñar su cometido, una plataforma educativa debe de estar compuesta por diferentes herramientas:

**LMS (Learning Management System):** Es el lugar en el que se encuentran y contactan todos los usuarios de la plataforma: alumnos, profesores, personal administrativo.

**LCMS (Learning Content Management System):** Es la herramienta que permite la gestión y publicación de los contenidos utilizados en el curso.

**Herramientas de comunicación:** Favorecen la participación de los estudiantes creando espacios dedicados al trabajo en común y el intercambio de información.

**Herramientas de administración:** Permite la gestión de las inscripciones, diferentes permisos de acceso dentro de la plataforma a los distintos usuarios, etc.

Tipos de plataformas educativas virtuales

Existen diferentes tipos de plataformas educativas según el tipo de actividad al que estén destinadas.

**Plataformas educativas comerciales.** Han sido creadas por empresas o instituciones educativas con fines lucrativos.

**Plataformas de software libre.** Son creadas sin fines lucrativos. Sus ventajas principales son que el programa es libre para ser usado con cualquier finalidad, es posible adaptarlo a tus necesidades o distribuir copias y no es necesario pagar para tener acceso a las actualizaciones.

**Plataformas de desarrollo propio.** No están pensadas para distribuirse de forma masiva porque han sido desarrolladas a medida para un proyecto determinado. La ventaja es que son totalmente personalizadas a las necesidades del proyecto y responden mejor a las necesidades educativas y pedagógicas del mismo.

¿Qué características tienen las plataformas para la gestión?

Existen diversas opciones de plataformas, sin embargo, poseen características generales como las siguientes

a) Que la plataforma se encuentre en la red digital utilizando estándares tecnológicos.

b) Debe contener herramientas de comunicación entre los usuarios y contenidos estructurados.

c) Que se amplíe la perspectiva del aprendizaje de modo que avance un paso más allá de los paradigmas tradicionales de la formación.

## Grupos multiprofesionales.

**Ventajas de los equipos multiprofesionales:** A priori, se considera que los equipos multiprofesionales tienen más ventajas que inconvenientes, por lo que, en muchos casos, se busca de forma específica la creación de este tipo de equipos de trabajo para ciertos proyectos determinados. **Profesionales**

**Mayor perspectiva:** Como es lógico, la primera ventaja que aporta un equipo multiprofesional es que cuenta con una perspectiva mayor que los equipos unidisciplinarios. Cada persona que conforma el equipo multidisciplinar cuenta con una perspectiva propia y distinta de la del resto del equipo que, al trabajar en conjunto, puede aportar a la resolución de problemas.

**Mayor rendimiento en competencias individuales:** Al haber profesionales de diferentes campos, las distintas tareas se pueden distribuir acorde a la formación de cada uno, lo que conlleva un mayor rendimiento de cada uno de los individuos que conforman el grupo y, en consecuencia, se dispone de un ritmo de trabajo mucho más eficiente en todos los sentidos.

**Garantía de seguimiento de los proyectos:** Esta es otra de las ventajas que se suelen asociar a los equipos multidisciplinarios. Al contar con profesionales de ámbitos distintos, el seguimiento se realiza de forma conjunta como resultado de la mayor autonomía que cada profesional tiene en su ámbito específico.

**Inconvenientes de los equipos multidisciplinarios:** No obstante, a pesar de que en general se puede considerar que los equipos multidisciplinarios funcionan mejor y aportan más ventajas que los equipos antidisciplinarios, también hay que tener en cuenta que presentan sus propios inconvenientes, con los que es importante saber interactuar en el día a día.

**Comparación con el resto del equipo:** Como un equipo multidisciplinario cuenta con parcelas de trabajo individuales muy marcadas, es habitual que los miembros tiendan a comparar su propio trabajo con los del resto de sus compañeros.

**Desarrollo de mayor competitividad:** Por otro lado, los equipos multidisciplinarios pueden llevar a desarrollar episodios de competitividad elevada como consecuencia de que unos miembros intenten dar mayor valía a su sector o disciplina que al resto. Debido a esto, es fundamental contar con protocolos de actuación bien definidos, así como una autoridad dentro del grupo que permita aportar la valía y la importancia correspondiente a cada participación dentro del equipo.

**Desarrollo de simpatías y acomodación social:** Finalmente, otro de los inconvenientes que puede presentar un equipo multidisciplinar es que, al fomentar una mayor comunicación dentro del propio equipo, las relaciones evolucionen a un término que esté más cercano a lo personal que a lo profesional.

**Define claramente los objetivos.** - Antes de hacer cualquier movimiento, necesitamos saber hacia dónde vamos. Un líder marca la ruta que el equipo seguirá y entiende que puede cambiar el plan, pero nunca cambia el objetivo.

**Propicia la cooperación.** - Si cada quien rema para su orilla la barca se hunde. Motivar a los equipos a trabajar juntos y a no competir entre ellos es tarea del líder. Cuando se trata de equipos humanos tan diversos, suelen presentarse fricciones personales debido a egos profesionales mal entendidos o necesidades protagónicas que poco o nada aportan al objetivo.

**Deja claros los roles.** - Una manera de fomentar la cooperación y evitar la competencia mal entendida entre equipos multidisciplinarios es siendo lo más claro posible en la asignación de roles y responsabilidades en función de los méritos de cada miembro del equipo.

**Hazte fan de la autoevaluación.** - Revisar con honestidad los procesos, fallas y aciertos es una dinámica muy edificante para los equipos. Dedicar sesiones periódicas para reconocer los logros, atender los aspectos a mejorar, hacer críticas para construir y no para destruir, definir los criterios de evaluación y hacérselos saber al equipo.

**Impulsa la pertenencia.** - Cuando se viene de distintas áreas del saber, como es el caso de los equipos multidisciplinarios, puede ser difícil desarrollar un sentido de pertenencia. Sin embargo, la identificación emocional con el proyecto puede hacer el trabajo por nosotros.