



**Mi Universidad**

**Ensayo**

*Nombre del Alumno: YESENIA GUADALUPE VAZQUEZ CRUZ.*

*Nombre del tema: MODELOS PEDAGOGICOS PARA LAS NUEVAS  
TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION*

*Parcial: PRIMERO*

*Nombre de la Materia: MODELOS PEDAGOGICOS BASADO EN LAS NUEVAS  
TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION.*

*Nombre del profesor: JOSE MANUEL ORTIZ*

*Nombre de la maestria: EDUCACION CON FORMACION EN COMPETENCIAS  
PROFESIONALES*

*Cuatrimestre: TERCERO*

## **MODELOS PEDAGOGICOS PARA LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION**

Un modelo pedagógico incluye la interacción que existe entre Contenido de la educación, el desarrollo del infante y las propiedades de la práctica maestro, pretende conseguir aprendizajes que se concretan en el aula, es una herramienta de Indagación de carácter teórico, diseñado para reproducir idealmente el proceso, y las TIC son el grupo de tecnologías que permiten la entrada, producción, procedimiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, ruido.). Esto provoca que los contenidos que deseemos abordar sean más simple de aprender y de entender para nuestros propios estudiantes.

Las escuelas al paso de los años fueron evolucionando debido a las novedosas tecnologías, esto nos favorece al renovar su modelo profesor. En las últimas décadas se han usado tecnologías simples, como ayuda al proceso profesor en clase. Los medios audiovisuales: transparencias, diapositivas, cintas y vídeos permiten mejorar la calidad de las presentaciones, empero el procedimiento elemental de educación todavía es el mismo.

Los modelos pedagógicos poseen funcionalidades concretas como el que pretendemos enseñar, como enseñaremos y como mediremos los aprendizajes alcanzados.

Las ciencias de la enseñanza son cada una de esas disciplinas que sostienen, a partir de la teoría y a partir de la práctica, el fenómeno educativo en sus diversos magnitudes, abordándolo a partir de su dificultad más intrínseca hasta su actuación y proyección en el campo social como rasgo predominantemente humano, el campo disciplinar de las Ciencias de la Enseñanza se ha construido desde la intersección de un grupo de distintas disciplinas: la filosofía, la psicología, la sociología, la historia, entre otras; que abordan a partir de su especificidad el objeto enseñanza.

La tecnología educativa comprende el grupo de conocimientos científicos y pedagógicos, asociados a procedimientos, técnicas, medios y herramientas, que es aplicado con objetivos instructivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es un grupo de conocimientos, aplicaciones que permiten la aplicación de los instrumentos tecnológicos en el marco de la enseñanza, hablamos de la solución de inconvenientes educativos por medio de la utilización de la tecnología de la información.

Hay 3 modelos pedagógicos, el primero es el heteroestructurante y se refieren a una enseñanza centrada en el proceso de educación, al saber, como una creación externa al salón de clase, con base en la repetición, en la réplica y en una escuela magistrocentrista, cuyo objetivo de los contenidos es el aprendizaje de informaciones y reglas. El autoestructurantes estima al infante el centro del proceso educativo, capaz de edificar su propio destino. Estima que la funcionalidad del colegio es la de promover la socialización, fomentar el interés y hacer sentir feliz al infante. El modelo dialogante que garantice una síntesis dialéctica . El último es el modelos dialogante este tiene como objetivo primordial el desarrollo y no únicamente el aprendizaje. Reconoce el papel activo del alumno en el aprendizaje y además le da costo al papel de mediador ocupado por el maestro, quien asume que el razonamiento podría ser construido dentro o fuera del colegio.

Los procesos educativos basados en postulados pedagógicos donde el aprendizaje es entendido como el producto de la educación, suponen que el fin de la enseñanza es básicamente “enseñar”, transmitir y ejecutar en capacidades y destrezas.

La Enseñanza Telemática o a Distancia por Internet, bajo el rigor de un programa serio y honesto es tan exigente como la enseñanza presencial; principalmente, la evaluación en dichos programas se constituye desde los foros debates por correspondencia electrónico, lo cual implica el destinar tiempo suficiente a las lecturas del curso para entrar al entendimiento primordial y participar mostrando los propios aspectos.

La Pedagogía informacional, por su propia conceptualización está íntimamente relacionada a las TIC; en impacto de la misma forma que lo apunta el efecto de las novedosas tecnologías en la zona de la información y la comunicación conlleva a pensar sobre los procedimientos y procesos educativos el potencial que ellas ofrecen para la enseñanza es monumental, y más si se toma presente que para el sistema educativo lo de mayor relevancia es colocar la información al servicio de la compra del entendimiento.

Con la adhesión de las NTICs a la enseñanza, el modelo clásico centrado en la educación debería convertirse en un modelo enfocado en el “aprender a aprender”. Muchas averiguaciones, en especial de las corrientes constructivistas, realizan hincapié en el aprendizaje como proceso interno, que ejecuta quien aprende por sí mismo, como proceso activo de creación de conocimientos, que no tienen la posibilidad de adquirirse de manera pasiva.

La enseñanza virtual, entendida como la Enseñanza mediada por las Tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC's) vino incursionando y posicionándose en el campo educativo, pudiendo de esta forma, comenzar un cambio en la cultura del aprendizaje y la educación. La enseñanza virtual es un plan que usa artefactos informáticos y computacionales para beneficiar y modernizar una actividad bastante vieja: el proceso de enseñar y aprender, proceso que hoy podría ser enriquecido con aparatos de más grande efectividad que le permiten al alumno laborar en forma más sin dependencia y con ritmos acordes con sus habilidades y maneras.

Innovar dentro del aula de clases es de enorme trascendencia debido a que tenemos la posibilidad de hacer cambios para mejorar la calidad de la enseñanza, ejemplificando al usar un equipo de cómputo, pizarrones digitales, cañones, etcétera., provoca que el aprendizaje para el estudiante sea más entretenido, más interesante e inclusive más simple de aprender, pudiendo de esta forma un aprendizaje relevante, enseñar a aprender, y más que nada usar correctamente la información en el proceso de educación-aprendizaje.