



Mi Universidad

Cuadro sinóptico

Nombre del Alumno: Diana Belén López Gómez

Nombre del tema: Desarrollo y aplicación de las TIC'S en los espacios escolares

Parcial: III

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

Nombre del profesor: Dr. José Manuel Ortiz Sánchez

Nombre de la Licenciatura: Maestría en educación con competencias profesionales

Cuatrimestre: III

15 de julio del 2022

DESARROLLO Y APLICACIÓN DE LAS TIC'S EN LOS ESPACIOS ESCOLARES

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

Los docentes desarrollen múltiples competencias vinculadas con la capacidad de diseñar experiencias de aprendizaje significativas, en las que los estudiantes sean el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dichas habilidades se relacionan directamente con la vocación docente, su dimensión pedagógica y didáctica, que se hace evidente en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- Habilidades psicoeducativas
- Habilidades vocacionales y de liderazgo
- Habilidades colaborativas y cooperativas

Habilidades de aprendizaje transversales a cualquier dominio que el docente debe procurar desarrollar en los estudiantes se identifican las siguientes:

- Pensamiento Crítico
- Pensamiento Creativo
- Comunicación
- Colaboración.

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

Con la llegada de la tecnología, el énfasis de la profesión docente esta cambiando hacia una formación centrada principalmente en el estudiante que interactúa adquiriendo nuevos conocimientos a través de una búsqueda continua de contenidos y procedimientos viéndose obligado a tomar decisiones, a escoger y seleccionar.

Las TIC presentan algunas herramientas como:

- Comunicación basada en textos
- Comunicación escrita
- Procesamiento de datos
- Cálculo y análisis de datos numéricos
- Análisis estadísticos de datos
- Expresión gráfica

En lo pedagógico se busca que cada docente pueda vivir el ciclo de vida de un proceso educativo centrado en el estudiante valiéndose de las TIC. Multitud de experiencias de enseñanza virtual aulas virtuales, etc. Incluidos proyectos institucionales aislados de la dinámica general de la propia institución.

3.3 Ventajas de multimedia y educación a distancia.

Uno de los productos tecnológicos que pueden utilizarse en la educación son las aplicaciones multimedia que tienen el potencial de crear ambientes de aprendizaje de alta calidad gracias a ciertos elementos clave, como el uso de medios múltiples y el control del usuario sobre la presentación de información.

Clasificación de los materiales didácticos multimedia

- Materiales formativos directivos.
- Programas de ejercitación.
- Programas tutoriales.
- Bases de datos.
- Programas tipo libro o cuento.
- Bases de datos convencionales.
- Bases de datos expertas.
- Modelos físico-matemáticos.
- Simuladores
- Entornos sociales.
- Constructores o talleres creativos.
- Constructores específicos.
- Lenguajes de programación.
- Programas herramienta.
- Programas de uso general.
- Lenguajes y sistemas de autor.

Ventajas

- Proporcionar información
- Avivar el interés.
- Mantener una continua actividad intelectual.
- Orientar aprendizajes
- Promover un aprendizaje a partir de los errores.
- Facilitar la evaluación y control.
- Posibilitar un trabajo Individual y también en grupo

Educación a distancia, características.

- Separación profesor-alumno.
- Utilización de medios técnicos.
- Organización de apoyo-tutoría.
- Aprendizaje independiente y flexible.
- Comunicación bidireccional.
- Enfoque tecnológico.
- Comunicación masiva.

3.4 La tecnología de aplicaciones Web.

Web 2.0: 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

Esto conlleva un amplio abanico de posibilidades a nivel educativo, puesto que permite la participación social de un grupo de personas para elaborar una serie de contenidos, saltando la barrera de la individualidad en la formación a través de las nuevas tecnologías.

Características al Aplicar este término en el proceso educativo:

- interactividad
- conectividad,
- aplicaciones dinámicas y de estándares abiertos,
- colaborativas y participativas,
- aplicaciones simples e intuitivas,
- carácter Beta.

Recursos pedagógicos de la Web 2.0

Blogs, wikis, podcast y vodcast. redes sociales y mundos virtuales, Slideshare, Scribd y mapas conceptuales, flickr o Picasa, YouTube, Ustream mapas colaborativos, plataformas virtuales (Moodle) y foros.

3.5 Ambiente integrado para gerenciar el aprendizaje

- Ambientes Inteligentes Distribuidos de Aprendizaje
- Sistemas Tutoriales Inteligentes

Se forman por una configuración de ambientes de enseñanza y de aprendizaje caracterizados por el uso de una arquitectura distribuida.

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.

Esta arquitectura se plasma como una excelente alternativa de solución para la enseñanza a distancia, además de presentar ventajas sobre los sistemas tradicionales, que poseen sus recursos de enseñanza en forma centralizada

Los ITS generan un plan instruccional basado en las necesidades del alumno, las unidades básicas de aprendizaje y los objetivos instruccionales. Este plan se diseña para identificar y definir los métodos que ayudarán al estudiante a adquirir el conocimiento. Es constantemente replanificado de acuerdo con los hallazgos encontrados en el alumno

3.6 Plataforma tecnológica

- Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes.
- Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación.

Son programas que permiten hacer tareas como: organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar las matriculaciones de los estudiantes, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas o crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, etc.