Nombre del Alumno: Francisco Antonio Gómez Sánchez
Cuadro Sinóptico
Parcial: 1o
Nombre de la Materia: MODELOS PEDAGÓGICOS BASADOS EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
Nombre del profesor: D. Ed. JOSÉ MANUEL ORTIZ SÁNCHEZ
Nombre de la Maestría: EDUCACIÓN CON FORMACIÓN EN COMPETENCIAS PROFESIONALES
Cuatrimestre: 3o

unidad 3.

3.1 Las competencias docentes para el uso y aplicacion de las TICS en los espacios educativos.

- La labor docente actual exige el desarrollo de mul,tiples competencias con la capacidad de diseñar experiencias de aprendizajes significativas
- Habilidades a considerar.
  - Habilidades psicoeducativas.
    - Relacionadas con la capacidad de creacion de contextos eduactivos, reconocimiento de problematicas, diciplinares o del entorno.
  - Habilidades Vocacionales y de liderazgo.
    - La dispocision para la formacion de personas, manejo innovador y creativo de los recursos a los que tenga acceso.
  - Habilidades colaborativas y cooperativas.
    - La comunicacion con sus pares o colegas en una logica compartida de informacion
  - Areas del conocimiento a desarrollar en los estudiantes.
    - Pensamiento critico
      - Es la habilidad de utilizar diferentes tipos de razonamiento para hacer juicios y tomar de desiciones.
    - Pensamiento creativo
      - Habilidad de crear nuevas ideas y asi tambien reinar las propias.
    - Comunicacion
      - Habilidad de comunicarse clara y efectivamente en diferentes formas y contextos.
    - Colaboracion.
      - Hace enfasis en la habilidad de trabajar en equipo y con distintas personas de manera eficiente.

3.2 proceso de enseñanza aprendizaje mediado por las tecnologias de la informacion.

- El uso efectivo de las tics en la practica educativa requiere docentes con actitudes positivas hacia estas actividades.
- Las TICS en el proceso E-A.
  - La sociedad actual demanda cambios en los sistemas educativos de forma que estos se tornen mas flexibles y accesibles.
  - Herramientas que nos presentan las tics.
    - comunicacion basada en textos, comunicacion escrita, procesamiento de datos, calculo y analisis de datos numericos entre muchos otros.
  - Se requiere participacion activa y motivacion del profesorado, pero se necesita ademas un fuerte compromiso institucional por promover la utilizacion de las TICS.

3.3 Ventajas de multimedia y educacion a distancia.

- Clasificacion de los materiales didacticos multimedia.
  - Materiales formativos directivos.
    - Siguen planteamientos conductistas, proporcionan informacion, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos.
  - Programas de ejercitacion.
    - se limitan a proponer ejercicios autocorrectivos de refuerzo sin propicionar explicaciones conceptuales previas.
  - Programas tutoriales.
    - presentan unos contenidos y proponen ejercicios autocorrectivos al respecto.
  - Bases de datos.
    - presentan datos organizados en un entorno estatico mediante unos criterios que facilitan su exploracion y consulta selectiva para resolver problemas.
  - Programas tipo libro o cuento.
    - presenta una narracion o una infroamcion en un entorno estatico como un libro o cuento.
  - Base de datos convencionales.
    - almecena informacion en ficheros, mapas o graficos.
  - Bases de datos expertas.
    - base de datos que recopilan toda la informacion existente de un tema concreto.
  - Simuladores.
    - presentan modelos dinamicos interactivos y los alumnos realizan aprendizajes significativos.
  - Modelos fisico-matematicos.
    - presentan de manera numerica o grafica una realidad que tiene una leyes representadas por un sistema de ecuaciones determinadas.
  - Entornos sociales.
    - presentan una realidad regida por unas leyes no del todo determinadas.
  - Constructores o talleres creativos.
    - facilitan aprendizajes heuristicos de acuerdo con los planteamientos constructivista.
- Ventajas.
  - Proporciona informacion.
  - Aviva el interes.
  - Orientar aprendizajes.
- Educacion a distancia.
  - Separacion profesor-alumno.
    - Es el aspecto mas tipicamente citado en las deficiones de educacion a distancia.
  - Utilizacion de medios técnicos
    - gracias a ellos, la educacion a distancia ha superado barreras.
  - Organizacion apoyo tutoria.
    - En la educacion a distancia se cuenata con la guia de grupos de colaboracion y tutores que pueden apoyar eficientementeel proceso individual de aprendizaje.
  - Comunicacion bidireccional.
    - Anteriormente la comunicacion en la eduaccion a distancia era en un solo sentido, actualmente los medios perminten una comunicacion bidireccional sincronica o asincronicamente.
  - Comunicacion masiva.
    - las posibilidades de recepcion de mensajes educativos son inagotables gracais a los medios de comunicacion modernos.

3.4 La tecnologia de aplicaciones web.

- Este nombre se le atribuye a Tim O'Reilly y Dale Dougherty en 2004, estableciendo como una segunda generacoion en la historia de la web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios y aplicaciones de internet.
- Caracteristicas.
  - Interactividad: es fundamental que la web permita la interactividad entre dos o mas individuos.
  - Conectividad: sin acceso a internet los usuarios no pueden participar.
  - Aplicaciones dinamicas y de estandares abiertos: donde el contenido sea modificable continuamnete por la participacion entre los usuarios.
- Ventajas e Incovenientes.
  - Ventajas.
    - El aprendizaje es mas eficiente, por la particpaciona activa del alumno.
    - No requiere conocimientos informaticos para acceder a las herramientas de la web 2.0
  - Incovenientes
    - La informacion ofrecida puede proceder de fuentes no confiables.
    - En su mayoria el alumnado no domina correctamente las herraminetas de la web 2.0, por lo que ha la hora de implementarlas requiere un tiempo de adaptacion.
- Aspectos para implementar la web2.0 dentro del proceso E-A.
  - Cambio del rol del Educador: lo primero ha hacer es cambiar nuestra forma de dar clase, debemos pasar de orador de conocmientos a organizador y orientador.
  - Cambio de rol educando: del mismo modo el alumno debe cambiar su rol, ya que es necesario que deje de ser un oyente.
  - Cambiar la metodologia y nuevos estilos de aprendizaje es fundamental a la hora de implementar la web 2.0
- Recurso pedagogicos de la web2.0
  - **Blogs**: son herramientas para generar conocimiento. A nivel docente se suele usar como repositorio de contenidos didacticos. A nivel educando para reflejar la evolucion de su pensamiento o tipo portafolios .
  - **Wikis**: las wikis acaban con la gerarquizacion y la unidireccionalidad del aprendizaje y exteinde el espacio y tiempo de la informacion.
  - **Podcast y Vodcast:** estas permiten asistir la informacion bajo demanda y libre de limitaciones de espacio-temporales.
  - **Redes sociales y mundos virtuales:** tienen un enorme potencial educativo, ofrcen entornos seguros para el aprendizaje activo y espacios para la simulacion y el ensayo y el error, elementos claves para aprender haciendo.

3.5 Ambiente integrado para gerenciar el aprendizaje.

- Ambientes inteligentes distribuidos de aprendizaje.
  - Estos se forman por una configuracion de ambientes de E-A caracterisados por el uso de una arquitectura distribuida, se plasma como un alternativa de solucion para la educacion a distancia.
- Sistemas tutoriales inteligentes.
  - Son ambientes computarizados que estan diseñados para impartir instruccion y apoyar inteligentemente los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la interaccion con el alumno.
  - Suminstran tambien mas experiencias de aprendizaje individualizado.
  - Se constituye por cinco modulos.
    - Modulo domino: contiene y administra el conocimiento y contenido del area o tema especifico a enseñar.
    - Modulo tutor:tiene funciones pedagogicas, se encarga de guiar el proceso de enseñanza/aprendizaje.
    - Modulo estudiante: maneja la informacion individualizada sobre cada uno de los estudiante, por ejemplo su nivel de aprendizaje y errore cometidos..
    - Modulo evaluacion:su proposito es medir el estado del conocimiento del alumno de acuerdo al avance realizado.
    - Modulo simulacion: se enacrga de mostrar la forma de solucionar un problema o proceso fisico..

3.6 Plataforma tecnologica.

- Es un programa que engloba diferentes tipos de herraminetas destinadas a fines docentes, facilita entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a traves de internet.
- Elementos que debe tener una plataforma educativa para cumplir su funcion.
  - **LMS** (Learning Management System)
    - Es el lugar donde se encuentran y contactan todos los usuarios de la plataforma. alumnos, profesores, personal administrativo, se encuantran recursos y se realiza el eguimiento durante el tiempo de formacion de este.
  - **LCMS** (Learning Content Management System) permite la gestion y publicacion de contenidos utilizados en el curso.
  - **Herramientas de comunicacion:** favorecen la participacion de los estudiantes, creando espacios dedicados al trabajo en comun.
  - **Herramientas de adminstracion:** permite la gestion de las inscripciones, diferentes permisos de acceso dentro de la plataforma a los distintos usuarios.
- Herramientas de comunicacion mas utilizadas dentro de las plataformas educativas.
  - **Sistemas de mensajeria instantanea:** permite contactar con el tutor para resolver dudas..
  - **Envios de archivos :**permite enviar archivos al tutor para su correccion .
  - **Avisos:** mensajes enviados por el tutor a todos los alumnos a lo largo del curso.
  - **Foro:** permiten que se compartan e intercambien ideas.
  - **Chat:** permite la comunicacion en tiempo real entre alumno y tutor.
  - **Tutoriales On-line:** el tutor puede convocar tutorias para que los alumnos resuelvan sus dudas.
- Tipos de plataformas educativas virtuales.
  - **Plataformas educativas comerciales:** creado por empresas o instituciones con fines de lucro, suelen tener muy buena fiabilidad y sistencia tecnica.
  - **Plataformas de software libre:** son creadas sin fines lucrativos, sus ventjas son que pueden ser usadas con cualquier finalidad y necesidades.
  - **Plataformas de desarrollo propio:** no pueden distribuirse de manera masiva por que han sido desarrollas a medida para un proyecto determinado.
- Uso de plataformas para la gestion de ambientes de aprendizaje.
  - Se promueven mediante herraminetas instruccionales que facilitan la comunicacion docente-estudiante y contenidos.
  - Cada plataforma ofrece diversas caracteristicas por lo que su uso se puede analizar de acuerdo al area didactico-funcional. en la que se considera la accesibilidad.

3.7 grupos multiprofesionales.

- Ventajas de los equipos multiprofesionales.
  - Mayor perspectiva: mayor perspectiva que los grupos unididisplinarios.
  - Mayor rendimiento en competencias individuales: las distintas tareas se pueden distribuir acorde a la formacion de cada uno..
  - Garantia de seguimiento de los proyectos: el seguimineto se realiza de forma conjunta como resultado de la mayor autonomia que cada profesional tiene en su ambito especifico.
- Inconvenientes de los equipos multidisciplinarios.
  - Comparacion con el resto del equipo: .
  - Desarrollo de mayor competitividad.
  - Desarrollo de simpatias y acomodacion social: saber manejar las relaciones que pasande lo profesional a lo personal.
- Recomendaciones para manejar y liderar estos equipos y propiciar el crecimiento tanto profeional como personal.
  - 1. Definir claramente los objetivos.
  - 2. Propicia la cooperacion.
  - 3. Dejar claro los roles.
  - 4. Hazte fan de la autoevaluacion.