

**Nombre del alumno:** ANTONIO DE JESUS HERRERA SUAREZ

**Nombre del profesor:** JOSE MANUEL ORTIZ SANCHEZ

**Nombre del trabajo:** CUADRO SINOPTICO  
**MATERIA** MODELOS PEDAGOGICOS BASADOS  
**EN LAS NUEVAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION**

**Grado:** MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON FORMACIÓN EN  
COMPETENCIAS PROFESIONALES

**Grupo:** MEF04SSC1021-A

### PRINCIPALES PERSPECTIVAS

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

### PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- 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.

#### HERRAMIENTAS TECNOLOGIAS

- Comunicación basada en textos comunicación escrita
- Procesamiento de datos
- Cálculo y análisis de datos numéricos
- Análisis estadísticos de datos
- Expresión gráfica.
- Procesamiento de datos
- **El Blog** es una herramienta utilizada por docentes porque en él desarrolla el contenido de programa y las tareas a realizar por los estudiantes
- Objetivos de Estudio.

- El Internet y otras redes son medios que el docente puede utilizar para mantenerse actualizado en diferentes temas relacionados con la asignatura que se encuentre dictando.
- PIOLA permitirá entender las TIC en educación y generar estrategias para su integración articulándose de muchas maneras al proceso de formación en el desarrollo profesional docente.

- 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 auto correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.

#### ESTRUCTURA

- Lineal
- Ramificada
- Tipo entorno

#### VENTAJAS

- Programas tutoriales.
- Bases de datos
- Programas tipo libro o cuento
- Bases de datos convencionales.
- Bases de datos expertas.
- Simuladores.

- Modelos físico-matemáticos.
- Entornos sociales
- Constructores o talleres creativos.
- Constructores específicos.
- Lenguajes de programación.
- Programas herramienta
- Programas de uso general. Los más utilizados son programas de uso general (procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo...) que provienen del mundo laboral.
- Lenguajes y sistema de autor.

#### EDUCACION A DISTANCIA

Se refiere a una amplia gama de programas, situaciones, audiencias y medios, que tienen en común los siguientes elementos: la separación entre el maestro y el alumno en espacio o tiempo; el control voluntario del aprendizaje por parte del estudiante en lugar del maestro, y la comunicación no contigua entre el estudiante y el profesor, mediada por materiales impresos o alguna forma de tecnología

### TECNOLOGIA DE APLICACIONES WEB

- Interactividad. es fundamental que la web permita un contacto interactivo entre d más sujetos.
- Conectividad.
- Aplicaciones dinámicas y de estándares abiertos, donde el contenido sea modificado continuamente por la participación de los distintos usuarios que accedan a una determina la web.
- Colaborativas y participativas.
- Aplicaciones simples e intuitivas. Toda aplicación de la web 2.0 debe de estar adaptado a todo tipo de usuario.
- Carácter Beta, puesto que todos los contenidos y aplicaciones relacionadas con la Web
- Gratuidad de las aplicaciones, ya que eso permite la mayor participación posible entre todos los usuarios de la red.
- Movilidad, aspecto éste relacionado con el término M-learning, puesto que mucha dela información que se introduce en las aplicaciones web 2.0

### AMBIENTES INTEGRADO PARA GENERAR DE APRENDIZAJE

- Ambientes Inteligentes Distribuidos de Aprendizaje (**DILE**), que son sistemas más especializados que utilizan técnicas de la AI para conseguir mayores ventajas con relación a los LMS.
- 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.

1. **Módulo dominio.**
2. **Módulo tutor.**
3. **Módulo estudiante.**
4. **Módulo evaluación.**
5. **Módulo simulación.**

## DESARROLLO Y APLICACIÓN DE LAS TC'S EN LOS ESPACIOS ESCOLARES



### VENTAJAS DE MULTIMEDIA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA.

### ABORTO

### PLATARMORMA TECNOLOGICAS



Google Classroom

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.**

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 y crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, etc.