



Mi Universidad

Cuadro sinóptico

<i>Nombre del Alumno:</i>	<i>Beatriz Adriana Méndez González</i>
<i>Nombre del tema:</i>	<i>Desarrollo y aplicación de las TIC's en los espacios escolares</i>
<i>Parcial:</i>	<i>I</i>
<i>Nombre de la Materia:</i>	<i>Modelos pedagógicos basados en las nuevas tecnologías de la información</i>
<i>Nombre del profesor:</i>	<i>Dr. Educ. José Manuel Ortiz Sánchez</i>
<i>Nombre de la Maestría:</i>	<i>Maestría en educación con formación en competencias profesionales</i>
<i>Cuatrimestre:</i>	<i>III</i>

Pichucalco, Chiapas. 04 de agosto de 2023

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

La labor educativa exige actualmente que 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.

La utilización de las TIC y la implementación de la cultura digital dentro del proceso educativo se hacen indispensables de acuerdo con las necesidades de los estudiantes del siglo XXI.

La formación en el uso de técnicas y procedimientos para la enseñanza en consonancia con los tiempos modernos y la promoción y transformación de la práctica pedagógica con incorporación de las innovaciones tecnológicas es condición ineludible para los docentes de hoy.

Las *habilidades* acordes a los desafíos que se presentan en la actualidad y se relacionan directamente con la *vocación docente, su dimensión pedagógica y didáctica*, siendo *indispensables y necesarias* en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, en general, imperantes para tener el *perfil de un docente del siglo XXI*, son:

- ⇒ **Habilidades psicoeducativas:** Relacionadas con la capacidad para la creación de contextos educativos, el reconocimiento de problemáticas disciplinares o del entorno, la generación de experiencias que promuevan relaciones concretas con las problemáticas identificadas, la promoción de la reflexión y del pensamiento crítico y la evaluación integral del aprendizaje.
- ⇒ **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 y de las metodologías para la enseñanza y la evaluación, así como la habilidad para generar impacto e influencia, escuchar, preguntar, explicar y comunicar de manera efectiva.
- ⇒ **Habilidades colaborativas y cooperativas:** La perspectiva y actitud hacia la comunicación con sus pares o colegas en una lógica de apertura a compartir información y conocimiento para mejorar los procesos de aprendizaje a partir de las características principales que le brindan las TIC's.

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

⇒ **Habilidades de aprendizaje transversales a cualquier dominio o área de 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; 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.



La formación y validación de dichas habilidades implica que el diseño, implementación y evaluación de escenarios educativos permitan enseñar a pensar y seguir aprendiendo autónomamente y aplicar además, los contenidos a contextos y desafíos de la vida real.

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

La sociedad actual, llamada de la información, demanda *cambios en los sistemas educativos* de forma 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. Nuestras instituciones de formación superior, para responder a estos desafíos, deben revisar sus referentes actuales y promover experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's).

El énfasis debe hacerse en la docencia, en los cambios de estrategias didácticas de los profesores, en los sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje, en lugar de enfatizar la disponibilidad y las potencialidades de las tecnologías.

Las TIC presentan algunas herramientas como:

1. Comunicación basada en textos,
2. Comunicación escrita,
3. Procesamiento de datos,
4. Cálculo y análisis de datos numéricos,
5. Análisis estadísticos de datos,
6. Expresión gráfica,
7. Correctores ortográficos,
8. Manejadores de citas bibliográficas
9. Presentación de multimedia como PowerPoint, videos y páginas web.
10. Interacción con otros individuos o grupos, dialogando sincrónica por medios de herramientas como: Skype y MSN o asincrónicamente.
11. Herramientas como: la Wiki, foros en la red.
12. El Blog es una herramienta utilizada por docentes porque en él desarrolla el contenido del programa y las tareas a realizar por los estudiantes

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

Se busca que cada docente pueda vivir el ciclo de vida de un proceso educativo centrado en el estudiante valiéndose de las TIC.



Se requiere participación activa y motivación del profesorado, pero se necesita además un fuerte compromiso institucional.

Ventajas de multimedia y educación a distancia.

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. En la multimedia, tanto la interactividad como la convergencia de elementos mediáticos pueden programarse para enriquecer el proceso de aprendizaje.



Dentro del grupo de los materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...), están los materiales multimedia educativos, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa.

Atendiendo a su estructura, los *materiales didácticos multimedia* se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta...,

- ✓ **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. Su estructura puede ser: lineal (la secuencia en la que se presentan las actividades es única o totalmente aleatoria), ramificada (la secuencia depende de los aciertos de los usuarios) o tipo entorno (proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de proceso de la información para que construyan la respuesta a las preguntas del programa).

Ventajas de multimedia y educación a distancia.

presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes. Con más detalle, la clasificación es la siguiente:

- ✓ **Programas tutoriales.** Presentan unos contenidos y proponen ejercicios autocorrectivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la tutorización según las características de cada estudiante, se denominan tutoriales expertos.
- ✓ **Bases de datos.** Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones... Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué características tiene este dato? ¿Qué datos hay con la característica X? ¿Y con las características X e Y?
- ✓ **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.
- ✓ **Simuladores.** Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones) y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real (pilotar un avión, VIAJAR POR LA Historia A través del tiempo...). Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué pasa al modelo si modifico el valor de la variable X? ¿Y si modifico el parámetro Y?
- ✓ **Entornos sociales.** Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los juegos de estrategia y de aventura.

Ventajas de multimedia y educación a distancia.

- ✓ Modelos físico-matemáticos. Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene leyes representadas por un sistema de ecuaciones deterministas. Incluyen los programas-laboratorio, trazadores de funciones y programas que con un convertidor analógico-digital captan datos de un fenómeno externo y presentan en pantalla informaciones y gráficos del mismo.
- ✓ Constructores o talleres creativos. Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas. Son entornos programables (con los interfaces convenientes se pueden controlar pequeños robots), que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos. Los alumnos se convierten en profesores del ordenador. Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué sucede si añado o elimino el elemento X?
- ✓ Constructores específicos. Ponen a disposición de los estudiantes mecanismos de actuación (en forma de órdenes específicas) que permiten la construcción de determinados entornos, modelos o estructuras.
- ✓ Lenguajes de programación. Ofrecen unos "laboratorios simbólicos" en los que se pueden construir un número ilimitado de entornos. Hay que destacar el lenguaje LOGO, creado en 1969 por Seymour Papert, un programa constructor que tiene una doble dimensión: proporciona a los estudiantes entornos para la exploración y facilita el desarrollo de actividades de programación, que suponen diseñar proyectos, analizar problemas, tomar decisiones y evaluar los resultados de sus acciones.
- ✓ Programas herramienta. Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos...

Ventajas de multimedia y educación a distancia.

Algunas de las **VENTAJAS** de los materiales didácticos multimedia son:

- ✓ **Programas de uso general.** Los más utilizados: procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo..., que provienen del mundo laboral. No obstante, se han elaborado versiones "para niños" que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso.
- ✓ **Lenguajes y sistemas de autor.** Facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes conocimientos informáticos.

- ✓ **Proporcionar información.** En los CD-ROM o al acceder a bases de datos a través de Internet pueden proporcionar todo tipo de información multimedia e hipertextual.
- ✓ **Avivar el interés.** Los alumnos suelen estar muy motivados al utilizar estos materiales, y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento, lo cual hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.
- ✓ **Mantener una continua actividad intelectual.** Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de implicación e iniciativa en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.
- ✓ **Orientar aprendizajes** a través de entornos de aprendizaje, que pueden incluir buenos gráficos dinámicos, simulaciones, herramientas para el proceso de la información... que guíen a los estudiantes y favorezcan la comprensión.
- ✓ **Promover un aprendizaje a partir de los errores.** El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.
- ✓ **Facilitar la evaluación y control.** Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía..., liberan al profesor de trabajos repetitivos, pudiéndose dedicar a estimular el desarrollo de facultades cognitivas superiores.

Ventajas de multimedia y educación a distancia.

La educación a distancia se refiere a una amplia gama de programas, situaciones, audiencias y medios, que tienen en común los siguientes elementos:

1. La separación entre el maestro y el alumno en espacio o tiempo;
2. El control voluntario del aprendizaje por parte del estudiante en lugar del maestro, y
3. La comunicación no contigua entre el estudiante y el profesor, mediada por materiales impresos o alguna forma de tecnología.

Entre las *características* más relevantes de la educación a distancia figuran:

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.

Organización de apoyo-tutoría. En medio del continuo existente entre la educación autodidáctica y la presencial con maestro se encuentra el aprendizaje a distancia en el que se cuenta con la guía de grupos de colaboración y tutores que pueden apoyar eficientemente el proceso individual de aprendizaje.

Aprendizaje independiente y flexible. Los sistemas a distancia no sólo pretenden propiciar la adquisición de conocimientos, sino el aprender a aprender de forma flexible, con una autonomía en cuanto a espacio, tiempo, estilo, ritmo y método.

Comunicación bidireccional. 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, 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 se le atribuye a Tim O'Reilly y Dale Dougherty en 2004, los cuales lo nombraron durante el transcurso de una sesión de brainstorming, estableciéndolo como "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".

Los usuarios han sido los protagonistas del cambio, un cambio que ha transformado la Web de los datos en la Web de las personas. Un espacio de integración entre lo social y los tecnológicos, donde las nuevas herramientas y aplicaciones proporcionan servicios a los usuarios, y esos servicios generan contenidos, información y comunicación.

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, y acercándose más a la filosofía del profesor como mediador, y al alumno como verdadero valedor de sus conocimientos convirtiéndolo en una parte muy activa de su formación, e incluso la formación a cualquier hora y en cualquier lugar, siempre que podamos acceder a la información a través de un dispositivo móvil.

Debemos de tener presente a la hora de aplicar el término WEB en nuestro proceso educativo las siguientes características:

- ✍ **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.
- ✍ **Aplicaciones simples e intuitivas.** Toda aplicación de la web 2.0 debe de estar adaptada a todo tipo de usuario, desde los más experimentados en temas informáticos hasta aquellos que

presentan un nivel básico.

- ✍ **Carácter Beta**, puesto que todos los contenidos y aplicaciones relacionadas con la Web 2.0 se van mejorando continuamente.
- ✍ **Gratuidad de las aplicaciones**, ya que eso permite la mayor participación posible entre todos los usuarios de la red.
- ✍ **Movilidad**, aspecto relacionado con el término M-learning, puesto que mucha de la información que se introduce en las aplicaciones web 2.0 se realizan en diversos lugares, ya que actualmente muchos de los usuarios se conectan a la red mediante su teléfono móvil, portátiles, Ipad, etc.

Son muchos los recursos Web 2.0 que podemos encontrarnos para fines pedagógicos.

Todos estos recursos deben tener presente una serie de aspectos que son fundamentales para ser considerados como herramientas Web 2.0, permitiendo en todos ellos publicar, mezclar, compartir, relacionarse y cooperar. Si falla alguno de estos elementos no podemos considerarlos como herramientas Web 2.0:

- **Blogs**. Son herramientas para la generación de conocimiento. A nivel docente se suele utilizar como repositorio de contenidos didácticos que quedan expuestos al comentario de los aprendices o como instrumento de comunicación en el aula, para el anuncio de eventos, sesiones de tutoría, etc. A nivel discente se puede utilizar para reflejar la evolución de su pensamiento y conocimientos durante un determinado periodo de tiempo, o para publicar sus trabajos a la manera de un portafolio y recibir comentarios al respecto.
- **Wikis**. Significan colaboración. Acaban con la jerarquización y la unidireccionalidad del aprendizaje y extienden el espacio y el tiempo de formación a cualquier lugar con conexión a Internet. Se puede utilizar como espacio de comunicación, de colaboración, para realizar y presentar tareas...
- **Podcast y vodcast**. Permiten asistir a formación bajo demanda y libre de limitaciones espacio – temporales. Los más conocidos son los denominados rss, los cuales permiten mantenerse al día sobre las noticias que nos interesen, recibir actualizaciones sobre sitios favoritos, compartir recursos profesionales, anunciar acontecimientos, etc.
- **Redes sociales y mundos virtuales**. Los mundos virtuales tienen un enorme potencial educativo al ser maquetas vivas, entornos seguros para el aprendizaje activo y espacios para la simulación y el ensayo y error, elementos claves para aprender haciendo. Actualmente es usado por personas de cualquier nivel cultural y con

distintos fines.

- 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 (alumnado, profesorado, familias, otras personas...).
- Flickr o Picasa. Son una herramienta para subir y compartir fotografías favoreciendo la participación de familiares y el desarrollo de un currículum democrático. Hay docentes que utilizan estas plataformas para compartir las fotos de las salidas extraescolares del alumnado, y mediante comentarios, buscar información sobre lo que se ha visitado, junto a las familias.
- 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.
- Mapas colaborativos. Google Maps permite elaborar viajes virtuales a partir de mapas geográficos, pudiendo comentar aspectos sociales, políticos, históricos, geográficos, centrados en una temática o asignatura... de forma colaborativa, quedando registrados tanto el proceso como el viaje definitivo.
- 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,...) y utilizar cualquiera de los recursos nombrados anteriormente.

Ambiente integrado para gerenciar el aprendizaje.

Los Ambientes Inteligentes Distribuidos de Aprendizaje (DILE), son sistemas más especializados que utilizan técnicas de la AI para conseguir mayores ventajas con relación a los LMS. las características esenciales de los DILE y de otros sistemas educativos computarizados que utilizan técnicas de la AI.

- ✦ **Se forman por una configuración de ambientes de enseñanza y de aprendizaje caracterizados por el uso de una arquitectura distribuida, la cual se plasma como una 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.**
- ✦ **Tiene razones tanto computacionales como educativas, es decir, pueden ser explicados en términos de una nueva comprensión de la psicología del aprendizaje, de la reconocida dificultad en la construcción de sistemas tutoriales y del enfoque de la enseñanza centrada en el alumno.**
- ✦ **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. Percibe las anteriores experiencias en términos de variables de una interfaz apropiada para el alumno.**
- ✦ **Son ambientes que están diseñados para impartir instrucción y apoyar inteligentemente los procesos de enseñanza y de aprendizaje mediante la interacción con el alumno.**
- ✦ **También reciben los nombres de Materiales Educativos Computarizados Inteligentes o Instrucción Inteligente Asistida por Computador. Se les da el calificativo de “inteligentes” para contrastarlos con los sistemas tradicionales de instrucción asistida por computador, siendo la diferencia el uso de técnicas de la AI.**
- ✦ **Representan herramientas más avanzadas y suministran más experiencias de aprendizaje individualizado, lo que permite que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean más adaptables a las necesidades específicas de cada alumno; por medio de la construcción y análisis que reflejan los aspectos cognoscitivos y de comportamiento.**
- ✦ **Generan un plan instruccional basado en las necesidades del alumno, las unidades básicas de aprendizaje y los objetivos instruccionales, el cual se diseña para 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.**

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.

Pueden utilizarse para gestionar de manera integral formaciones a distancia o como un complemento de la docencia presencial. Aunque cada vez más también se emplean para crear espacios de discusión y trabajo para grupos de investigación, o para implementar comunidades virtuales y redes de aprendizaje en torno a temas de interés común.

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

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

1. **LMS (Learning Management System)**: Es el lugar en el que se encuentran y contactan todos los usuarios de la plataforma: alumnos, profesores, personal administrativo. Aquí es donde son presentados los cursos a los usuarios y donde se realiza el seguimiento de los progresos del alumno durante el tiempo que dure la formación.
2. **LCMS (Learning Content Management System)**: Es la herramienta que permite la gestión y publicación de los contenidos utilizados en el curso.
3. **Herramientas de comunicación**: Favorecen la participación de los estudiantes creando espacios dedicados al trabajo en común y el intercambio de información. Normalmente se hace a través de chats, foros, correos electrónicos, intercambio de ficheros, etc.).
4. **Herramientas de administración**: Permite la gestión de las inscripciones, diferentes permisos de acceso dentro de la plataforma a los distintos usuarios, etc.

Para favorecer el intercambio de información y la participación de los alumnos, es muy importante que este tipo de plataformas incluyan diferentes herramientas comunicativas como pueden ser:

- ☞ Sistemas de mensajería instantánea: permiten contactar con el tutor para resolver dudas.
- ☞ Envío de archivos: Permite enviar archivos al tutor para su corrección.
- ☞ 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 comunicación en tiempo real entre alumnos y/o el tutor.
- ☞ Tutorías On-line: El tutor puede convocar tutorías para que los alumnos resuelvan sus dudas.

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. Suelen tener muy buena fiabilidad y asistencias técnicas eficaces. Requieren del pago de una cuota, generalmente anual que da acceso a las sucesivas actualizaciones. Las más importantes tienen cantidad de módulos especializados diferentes que permiten que adaptes la plataforma totalmente a tus necesidades. Algunas de las más conocidas son: WebCT y FirstClass
- ❖ 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. Algunas plataformas educativas de software libre son, por ejemplo: Moodle y Claroline.
- ❖ 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. La principal desventaja es que no son fácilmente generalizables a otros campos y su elevado coste.

Plataforma tecnológica.

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.

Existe una gran cantidad de sistemas de administración del aprendizaje, en donde cada una considera sus propios principios y dispositivos, entre estas plataformas se encuentran moodle, blackboard, knowledge Forum.

- ◆ En el caso de moodle, la cual es una de las plataformas más utilizadas actualmente, se caracteriza por ser un entorno de aprendizaje modular y dinámico pues dispone de una interfaz que permite crear y gestionar cursos fácilmente.
- ◆ En el caso de blackboard, también altamente utilizada, es una plataforma sencilla que contiene funciones necesarias para la creación de documentos, administrar cursos y establecer conexión entre sus usuarios.
- ◆ Knowledge Forum tiene una orientación netamente académica y funcionalidades para el estudio empírico.

Grupos multiprofesionales.

Son conocidos como equipos multidisciplinarios o multiprofesionales, como su nombre indica, un equipo multiprofesional es un tipo de equipo de trabajo que se caracteriza por aunar a profesionales pertenecientes a disciplinas de carácter distinto. De este modo, se pueden encontrar en un mismo equipo personas que tienen carreras académicas y experiencias laborales muy diferentes entre sí.



Están pensados para aportar una mayor perspectiva en el proceso de trabajo ya que, a pesar de que los miembros pertenezcan a ámbitos laborales distintos, todos ellos trabajan de forma conjunta para resolver un problema concreto en conjunto. Es decir, a pesar de las diferencias, tienen un proyecto común, que es lo que constituye la razón de ser del equipo en cuestión.

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. Algunas de las ventajas más importantes que se suelen asociar a este tipo de equipos laborales son las siguientes:

Mayor perspectiva: 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. De esta forma, al contar con una perspectiva en conjunto más amplia, se cuenta también con una mayor capacidad resolutoria.

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: 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. Es decir, aunque existen parcelas individuales de trabajo, estas parcelas deben avanzar para estar al mismo nivel que las del resto, sin que estas otras se puedan detener por los retrasos de otros miembros del equipo, puesto que cada uno de ellos es responsable de su propia área.

No obstante, a pesar de que en general se puede considerar que los equipos multidisciplinarios funcionan mejor y aportan más ventajas que los equipos unidisciplinarios, también hay que tener en cuenta que presentan sus propios inconvenientes:

⊗ **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. Esto, aunque puede motivar al individuo a mejorar en su propio ámbito, también puede ser fuente de frustración y conflicto, tanto a nivel personal como dentro del propio equipo.

⊗ **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

Grupos
multiprofesionales.

permita aportar la valía y la importancia correspondiente a cada participación dentro del equipo.

- ☒ **Desarrollo de simpatías y acomodación social:** 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. Cuando esto sucede, es importante saber gestionarlo correctamente, puesto que de lo contrario podría comprometer el éxito del proyecto, así como los procesos internos de cada una de las tareas del mismo.

Bibliografía

1. Ortiz Sánchez, José M. Dr. (2023). Unidad III. Desarrollo y aplicación de las TIC's en los espacios escolares. Antología de la materia Modelos pedagógicos para las tecnologías de la información (pp 59 - 82). Maestría en educación con formación en competencias profesionales. Universidad del Sureste (UDS).