

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

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:

De la misma manera, 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 (Martí, 2003).

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

Las tics en el proceso enseñanza aprendizaje.

En esta herramienta los estudiantes se ven en la necesidad de apropiarse de mucho conocimiento cultural, científico y tecnológico.
 Ampliar nuestro acervo cultural, científico y tecnológico, manteniéndonos actualizados en lo que nos interesa, a partir de consultas a fuentes directas.
 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.

Ventajas de multimedia y educación a distancia.

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
- Simuladores
- Modelos físico-matemáticos
- Entornos sociales
- Constructores o talleres creativos
- Constructores específicos
- Lenguajes de programación
- Programas herramienta

- En general siguen planteamientos conductistas.
- Se limitan a proponer ejercicios autocorrectivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones
- Presentan unos contenidos y proponen ejercicios autocorrectivos al respecto.
- Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva
- Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o cuento.
- Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar
- Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto
- Presentan modelos dinámicos interactivos y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos
- Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones
- Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los juegos de estrategia y de aventura
- Que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos
- Ponen a disposición de los estudiantes unos mecanismos de actuación
- Ofrecen unos "laboratorios simbólicos" en los que se pueden construir un número ilimitado de
- Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información

Las principales perspectivas sobre Habilidades del

- 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 tecnología de aplicaciones Web.

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

Interactividad, conectividad, aplicaciones dinámicas colaboraciones participativas, aplicaciones simples e intuitivas, carácter beta.

Recursos pedagógicos de la Web

Blog, wikis podcasts y vodcast, redes sociales, mundos virtuales, slideshare, Scribd, mapas conceptuales, flickr o picasa ,YouTube, stream mapas colaborativos, plataformas virtuales y foros

Ambiente integrado para gerenciar el aprendizaje.

Uno de los mayores problemas en los sistemas tradicionales de aprendizaje asistidos por computador es la dificultad de suministrar una enseñanza individualizada adaptada a las necesidades y características específicas del alumno. Este problema crece con la explosión de la Internet y el surgimiento exponencial de estos sistemas que han comenzado a soportar la enseñanza a distancia mediada por computador, también conocida con el nombre de "educación virtual"
 Algunos de estos sistemas se conocen comercialmente con el nombre de Sistemas de Gerenciamiento del Aprendizaje (LMS por su sigla en inglés). También existen los 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 (Akhras y Self, 2002).

Ventajas de los equipos multiprofesionales

Se considera que los equipos **multiprofesionales** tienen más ventajas que inconvenientes, por lo que, en muchos casos, se busca de forma específica la creación de este tipo de equipos

Mayor perspectiva

La primera ventaja que aporta un equipo multiprofesional es que cuenta con una perspectiva mayor que los equipos unidisciplinarios.

Mayor rendimiento en competencias individuales

Se dispone de un ritmo de trabajo mucho más eficiente en todos los sentidos

Garantía de seguimiento de los proyectos

El seguimiento se realiza de forma conjunta como resultado de la mayor autonomía que cada profesional tiene en su ámbito específico

Plataforma tecnológica.

¿Qué elementos necesita tener una plataforma educativa para cumplir con su función?

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

- LMS (Learning Management System)
- LCMS (Learning Content Management System)
- Herramientas de comunicación
- Herramientas de administración
- Herramientas de comunicación más utilizadas dentro de las plataformas educativas

Grupos multiprofesionales