



Nombre del alumno: Maura Decker Rodríguez Pérez

Nombre del tema: Desarrollo y aplicación de las tic's en los espacios escolares.

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

Nombre del profesor: José Manuel Ortiz

Nombre de la Maestría: Maestría en Educación con Formación en Competencias Profesionales

Cuatrimestre: 3

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

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

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

habilidades de aprendizaje transversales

Pensamiento Crítico

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

Habilidad para la creación de nuevas ideas y con la posibilidad de relaborar y refinar sus propias ideas.

Comunicación

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 mediado por las Tecnologías de la información.

Proceso de enseñanza aprendizaje evaluación mediado por TIC

Las tics en el proceso enseñanza aprendizaje.

El e-learning o Teleformación -tambien denominado formación en red, aprendizaje virtual, formación virtual, aprendizaje on-line- es una modalidad de enseñanza en la que el proceso de enseñanza/aprendizaje se realiza de forma mediada a través de las redes de comunicación.

las TIC presentan algunas herramientas

Comunicación basada en textos, comunicación escrita, procesamiento de datos, cálculo y análisis de datos numéricos, análisis estadísticos de datos, expresión gráfica, correctores ortográficos, igualmente los sistemas manejadores de citas bibliográficas

Herramientas más utilizada como docente es la presentación de multimedia como Power point, videos y páginas web. I. Interacción con otros individuos o grupos, dialogando sincrónica por medios de herramientas como: Skype y MSN o asincrónicamente.

la Wiki, foros en la red.

El Blog es una herramienta utilizada por docentes porque en él desarrolla el contenido del programa y las tareas a realizar por los estudiantes

Objetos de Estudio. En esta herramienta los estudiantes se ven en la necesidad de apropiarse de mucho

Multimedia y educación a distancia.

Clasificación de los materiales didácticos

Materiales formativos directivos.

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).
- Entorno** (proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de proceso de la información para que construyan la respuesta a las preguntas del programa).

Programas tutoriales.

Presentan unos contenidos y proponen ejercicios autocorrectivos al respecto.

Bases de datos

Presentan datos organizados en un entorno estático, facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones

- 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 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 (animaciones) y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos

- Modelos físico-matemáticos.

Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones

Programas herramienta.

Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar

Programas de uso general.

Los más utilizados son programas de uso general (procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo...)

Multimedia y educación a distancia.

Ventajas

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.

Mantener una continua actividad intelectual.

La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.

Orientar aprendizajes

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

Facilitar la evaluación y control

Liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos.

Multimedia y educación a distancia.

La educación a distancia  
(Características)

Separación profesor-alumno

Es el aspecto más típicamente citado en las definiciones de educación a distancia.

Utilización de medios técnicos

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

Cuenta con la guía de grupos de colaboración y tutores que pueden apoyar eficientemente el proceso individual de aprendizaje.

Aprendizaje independiente y flexible.

Aprender de forma flexible, con una autonomía en cuanto a espacio, tiempo, estilo, ritmo y método.

Comunicación bidireccional.

Actualmente los medios permiten, ya sea sincrónica o asincrónicamente, la comunicación entre los protagonistas del proceso.

Enfoque tecnológico

Resolver sistemas educativos para actores que se encuentran separados, la tecnología 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.

Características

- Interactividad
  - 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 información.
- Aplicaciones simples e intuitivas
  - Toda aplicación de la web 2.0 debe de estar adaptada a todo tipo de usuario
- Carácter Beta
  - Puesto que todos los contenidos y aplicaciones relacionadas con la Web 2.0 se van mejorando continuamente.

Ventajas

- El aprendizaje es más eficiente
- No requiere de grandes conocimientos informáticos
- Mejora la comunicación entre individuos, ya sea síncrona o asincrónamente.
- Optimización de los tiempos de aprendizaje.
- Aumento en el interés por la Web.
- Acceso inmediato a la información.
- Desarrollo de nuevas experiencias, innovando en material creado.

Inconvenientes

- La información ofrecida no procede siempre de fuentes fiables.
- El alumnado, en su mayoría no domina correctamente las herramientas Web 2.0.
- Exceso de información, la cuál es difícil de procesar en su totalidad.

Recursos pedagógicos de la Web 2.0

Blogs

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, et

Wikis.

Los Wikis significan colaboración. Se puede utilizar como espacio de comunicación, de colaboración, para realizar y presentar tareas

Podcast y vodcast

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.

Actualmente es usado por personas de cualquier nivel cultural y con distintos fines. Tienen un enorme potencial educativo al ser maquetas vivas, entornos seguros para el aprendizaje activo.

Slideshare, Scribd y mapas conceptuales

Existen cientos de aplicaciones web para compartir archivos de texto, presentaciones o crear mapas conceptuales, que luego odrán ser contrastados con otras personas dentro o fuera del aula

Flickr o Picasa

Son una herramienta para subir y compartir fotografías favoreciendo la participación de familiares y el desarrollo de un currículum democrático

YouTube, Ustream

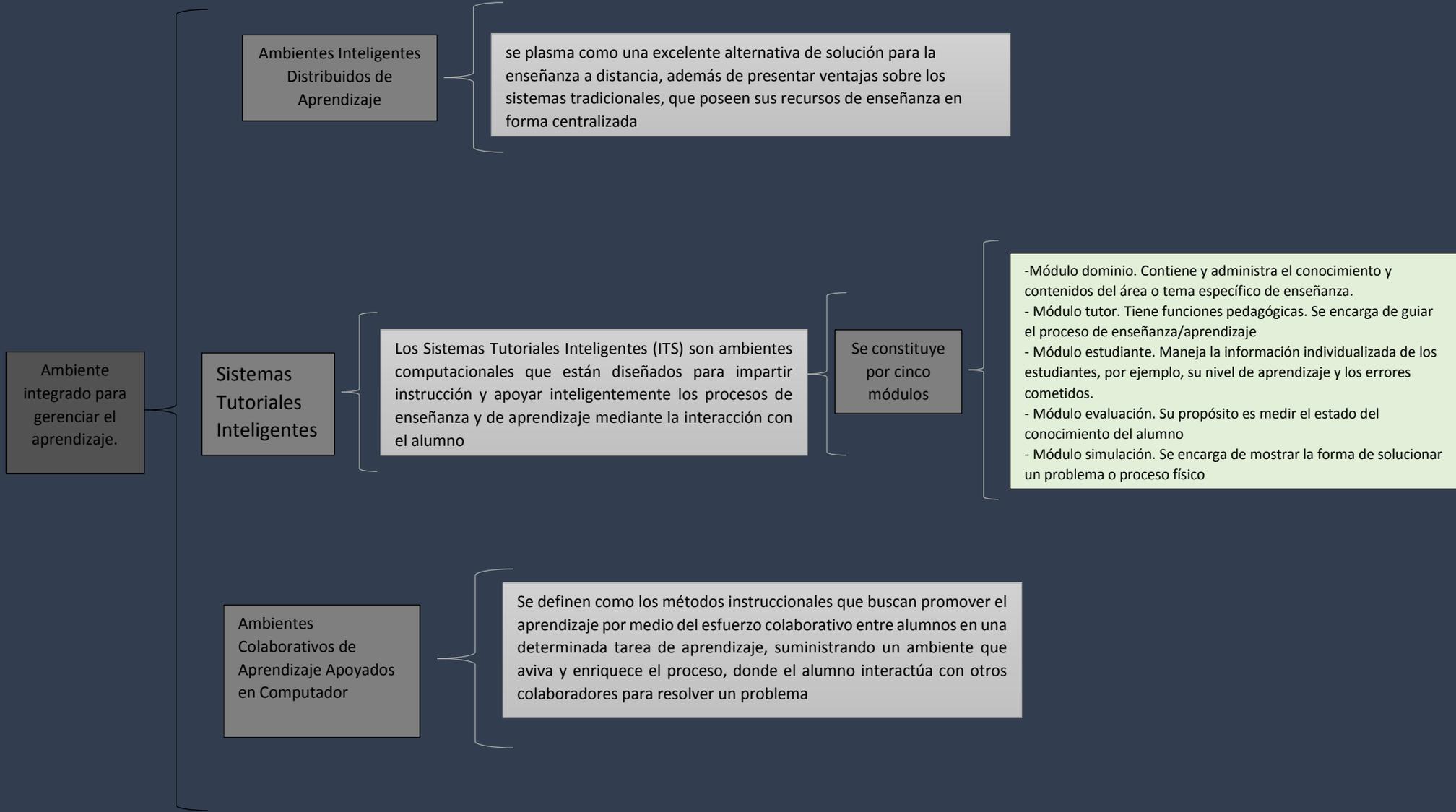
Herramientas de vídeo. Esta herramienta nos permite llevar a cabo grabaciones de videos de un cortometraje, una exposición, una entrevista. Etc.

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

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.



Ambientes Inteligentes Distribuidos de Aprendizaje

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

Sistemas Tutoriales Inteligentes

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

Se constituye por cinco módulos

- Módulo dominio. Contiene y administra el conocimiento y contenidos del área o tema específico de enseñanza.
- Módulo tutor. Tiene funciones pedagógicas. Se encarga de guiar el proceso de enseñanza/aprendizaje
- Módulo estudiante. Maneja la información individualizada de los estudiantes, por ejemplo, su nivel de aprendizaje y los errores cometidos.
- Módulo evaluación. Su propósito es medir el estado del conocimiento del alumno
- Módulo simulación. Se encarga de mostrar la forma de solucionar un problema o proceso físico

Ambientes Colaborativos de Aprendizaje Apoyados en Computador

Se definen como los métodos instruccionales que buscan promover el aprendizaje por medio del esfuerzo colaborativo entre alumnos en una determinada tarea de aprendizaje, suministrando un ambiente que aviva y enriquece el proceso, donde el alumno interactúa con otros colaboradores para resolver un problema

Ambiente integrado para gerenciar el aprendizaje.

Plataforma tecnológica

Elementos de una plataforma educativa

LMS (Learning Management System)

Es el lugar en el que se encuentran y contactan todos los usuarios de la plataforma: alumnos, profesores, personal administrativo

LCMS (Learning Content Management System)

Es la herramienta que permite la gestión y publicación de los contenidos utilizados en el curso.

Herramientas de comunicación

Normalmente se hace a través de chats, foros, correos electrónicos, intercambio de ficheros, etc.).

Herramientas de administración

Permite la gestión de las inscripciones, diferentes permisos de acceso dentro de la plataforma a los distintos usuarios, etc

Herramientas de comunicación más utilizadas dentro de las plataformas educativas

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.



# Grupos multiprofesionales

## ¿Qué es?

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-

## Ventajas de los equipos multiprofesionales

Mayor perspectiva

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

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

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.

## Inconvenientes de los equipos multidisciplinarios

Comparación con el resto del equipo

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

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.

Desarrollo de simpatías y acomodación social

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.