



Nombre del Alumno: Brodelin Hernandez Hernandez

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 Sánchez

Nombre de la Maestría: Educación con formación en competencias profesionales

Cuatrimestre: 3°

DESARROLLO Y APLICACIÓN DE LAS TIC'S EN LOS ESPACIOS ESCOLARES.

Las competencias docentes para el uso y aplicación de las TIC'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

- Habilidades psicoeducativas:** relacionadas con la capacidad para la creación de contextos educativos, el reconocimiento de problemáticas disciplinares o del entorno
- 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
- 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

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

En la práctica educativa requiere de docentes con actitudes positivas hacia estas actividades y a la vez con capacidad para implementarlas en contextos educativos

Las tics en el proceso enseñanza aprendizaje.

- En educación a la que técnicamente se le llama LA PIOLA, la cual es una manera de entender las oportunidades de éstas tanto en el proceso educativo como en la vida personal.
- Con relación a ésta las TIC presentan algunas herramientas como: Comunicación basada en textos, comunicación escrita, procesamiento de datos, cálculo y análisis de datos numéricos, análisis estadísticos de datos, expresión gráfica, que pueden aplicarse en el campo educativo

Ventajas de Multimedia y educación a distancia

Uno de los productos tecnológicos que pueden utilizarse en la educación son 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

CLASIFICACION
Materiales formativos directivos, Programas de ejercitación, Materiales formativos directivos. programas tutoriales, Bases de datos, Simuladores, Entornos sociales, etc.

Proporcionar información, Avivar el interés, Orientar aprendizajes, Facilitar la evaluación y control,

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

- Blogs
- Wikis.
- Podcast y vodcast
- Redes sociales y mundos virtuales
- Slideshare, Scribd y mapas conceptuales
- Plataformas virtuales (Moodle) y foros.

Todos estos recursos, y otros que irán surgiendo a medida que avancen los años son herramientas muy útiles dentro del proceso formativo, pero por sí solos no son útiles. Si queremos utilizar todas estas herramientas debemos de complementarlas con una metodología adecuada, adaptada a las características fundamentales que marca la Web 2.0.

Ambiente integrado para gerenciar el aprendizaje

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"

Ambientes Inteligentes Distribuidos de Aprendizaje

Sistemas Tutoriales Inteligentes

La configuración de ambientes de enseñanza y de aprendizaje caracterizados por el uso de una arquitectura distribuida

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

Plataforma tecnológica

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.

LMS (Learning Management System)

LCMS (Learning Content Management System)

Herramientas de administración

HERRAMIENTAS MAS UTILIZADAS

- Sistemas de mensajería instantánea
- Envío de archivos
- Avisos
- .Foro
- Chat
- Tutorías On-line

TIPOS

- Plataformas educativas comerciales
- Plataformas de software libre
- Plataformas de desarrollo propio

Grupos multiprofesionales

Profesionales con distintas especialidades, habilidades o experiencia laboral que trabajan juntos con uno o varios objetivos comunes.

- Mayor innovación
- Más creatividad
- Mejor colaboración

Asignación de roles y responsabilidades

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

☐ ANTOLOGIA UDS