Cuadro Sinóptico

Nombre del Alumno: José Erelín Guillén Herrera

Nombre del tema: Desarrollo y Aplicación de las TIC'S en los Espacios Escolares

Parcial: I

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: en Educación con Formación en Competencias Profesionales

Desarrollo y Aplicación de las TIC'S en los Espacios Escolares

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. En este panorama, 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.

Habilidades indispensables y necesarias para los desafíos que demanda el siglo XXI

- Habilidades psicoeducativas
- Habilidades vocacionales y de liderazgo
- Habilidades colaborativas y cooperativas

Con relación a las habilidades de aprendizaje transversales a cualquier dominio ó área de conocimiento que el docente debe procurar desarrollar en los estudiantes, en concordancia con las principales perspectivas sobre Habilidades del Siglo XXI a nivel global se identifican las siguientes:

- Pensamiento Crítico
- Pensamiento Creativo
- Comunicación
- Colaboración

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

Con la llegada de la tecnología, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el docente que se basa en la práctica alrededor del tablero y el discurso basado en las clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el estudiante que interactúa adquiriendo nuevos conocimientos a través de una búsqueda continua de contenidos y procedimientos viéndose obligado a tomar decisiones, a escoger y seleccionar.

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

Ventajas de multimedia y educación a distancia

Ventajas:
Proporcionar información
Avivar el interés
Mantener una continua actividad intelectual.
Orientar aprendizajes a través de entornos de aprendizaje
Promover un aprendizaje a partir de los errores
Facilitar la evaluación y control
Posibilitar un trabajo Individual y también en grupo.

Materiales didácticos multimedia
Los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta, 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.

La 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: 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

La tecnología de aplicaciones Web

Un espacio de integración entre los 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.

¿Cómo implantar la Web 2.0 en el proceso de enseñanza – aprendizaje?
Para implantar la Web 2.0 en el sistema educativo no basta única y exclusivamente con dotar de recursos tecnológicos a las escuelas ni formar al profesorado en su uso, sino que tenemos que fomentar un cambio en la filosofía de la enseñanza y presentar la siguiente serie de aspectos:

- Cambio de rol del educador
- Cambio de rol del educando.
- De la enseñanza tradicional al creador de conocimientos e investigador
- Cambio de metodología y nuevos estilos de aprendizaje
- Formación docente
- Desarrollo de nuevas competencias

Recursos pedagógicos de la Web 2.0

- Blogs.
- Wikis.
- Podcast y vodcast.
- Slideshare, Scribd y mapas conceptuales.
- Flickr o Picasa
- YouTube, Ustream... herramientas de vídeo.
- Mapas colaborativos
- Plataformas virtuales (Moodle) 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"

Ambientes Inteligentes Distribuidos de Aprendizaje
Los Ambientes Inteligentes Distribuidos de Aprendizaje se forman por una configuración de ambientes de enseñanza y de aprendizaje caracterizados por el uso de una arquitectura distribuida. Estos ambientes 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.

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. Estos sistemas representan herramientas pedagógicas más avanzadas y suministran más experiencias de aprendizaje individualizado, lo que permite que los procesos de enseñanza y de aprendizaje sean más adaptables a las necesidades específicas o al nivel de aprendizaje de cada 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.

Elementos necesita tener una plataforma educativa

- LMS (Learning Management System
- LCMS (Learning Content Management System)
- Herramientas de comunicación
- Herramientas de administración

Tipos de plataformas educativas virtuales
Existen diferentes tipos de plataformas educativas según el tipo de actividad al que estén destinadas.

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

Grupos multiprofesionales

Estos grupos 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.
Este tipo de equipos 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.