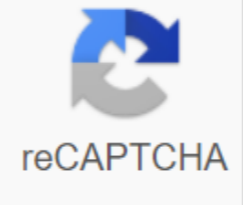


## Para que sirve la tecnología educativa



I'm not robot



**Continue**



Por todas estas ventajas y mucho más, es la razón por la que la propia ONU (Organización de las Naciones Unidas) no sólo apuesta por nuevas formas de educación, sino que sobre todo integra la tecnología perfecta en la educación. La tecnología educativa no es nueva: se ha utilizado durante varias décadas en las escuelas y escuelas en general. Cuando un profesor proyecta un documental o utiliza una pantalla para presentar presentaciones a sus alumnos, utiliza tecnología pedagógica. Sin embargo, el método ha sido mejorado por el auge de la computación y el mundo digital. La forma en que se ha implementado la tecnología educativa también ha cambiado a lo largo de los años. Inicialmente, las instituciones tenían un laboratorio, aula o armario especializado en ciencias de la computación, computadoras y otros equipos tecnológicos. Las computadoras se convirtieron entonces en computadoras portátiles y comenzaron a integrarse en las clases diarias. En la actualidad, la tecnología educativa incluso entra en el hogar de los estudiantes a través de Internet. Podemos encontrar el uso de la tecnología educativa en diferentes etapas del proceso educativo. Supongamos que un profesor proyecta una película pedagógica en el aula. A continuación, entrega un DVD a cada estudiante con más información. El educador finalmente pide a los estudiantes que hagan un trabajo práctico sobre lo que ven, que deben publicar en un sitio web. Todas estas actividades se pueden desarrollar gracias a la aplicación de la tecnología educativa. Actualmente hay muchas propuestas, talleres, clases y foros educativos en el sector docente que giran en torno a la tecnología educativa, como sería el caso de RELATEC, el Latin American Journal of Educational Technology. El mundo está desarrollando, al igual que la educación, el modelo de aprendizaje educativo actual a través de libros y sesgo calcáreo ha terminado. Han pasado varios años desde que la tecnología fue fuertemente desambrada para mejorar la educación, y ahora es una parte importante de ella. Los niños y jóvenes de hoy en día son nativos digitales, y no tendría sentido sacarlos de su vida académica. El uso de la tecnología en las escuelas aumenta el interés de los estudiantes en las actividades académicas y contribuye al desarrollo del aprendizaje de los niños. El acceso a Internet y a los dispositivos tecnológicos (móviles, pizarras interactivas, recursos electrónicos, etc.) tanto en el aula como fuera de Internet ha dado un giro importante en la educación, lo que aporta diversos beneficios: – facilitar la comprensión. El uso de herramientas tecnológicas motiva y facilita a los estudiantes mantener la atención. Como resultado, el contenido se asimila más rápidamente. - Autonomía. autoaprendizaje para entrenar a personas autosuficientes que son capaces de resolver cualquier problema real. El uso de tecnologías promueve la presentación de estudios de caso y su parte en la gestión y gestión de contenidos en sí. Es una metodología en la que se enseña a los estudiantes a aprender a construir sus propios conocimientos. Además, Internet permite innumerables fuentes de información y promueve la capacidad de seleccionar y gestionar la más adecuada. - Trabajo en equipo. La tecnología crea interacción entre los estudiantes y promueve el trabajo en equipo. En el ámbito profesional, la mayoría de los proyectos que se desarrollan son en equipo y requieren la colaboración de diversos profesionales, desarrollando la capacidad del trabajo en equipo, ya que los niños son importantes, sino también para los profesionales. El uso de la tecnología ayuda a optimizar las tareas de opinión y opiniones, los debates son muy importantes cuando se desarrollan los cerebros. Además, la enorme posibilidad de que la tecnología le permita romper el paradigma espacio-tiempo, conectar fuentes infinitas de conocimiento en todo el mundo, conectarse con personas de otros países y culturas e intercambiar información. - Flexibilidad. Los estudiantes pueden seguir diferentes ritmos en su aprendizaje al tener contenido adicional o materiales de apoyo según sea necesario. La penetración de la tecnología en la educación aporta beneficios no sólo para los estudiantes, sino también para los profesionales. El uso de la tecnología ayuda a optimizar las tareas de los profesores y hacer su trabajo más atractivo, se vuelve mucho más eficiente. Los niños y adolescentes nacen con tecnología, y a su antoju, necesitamos utilizar este hecho para guiarlos, para aprender a través de ella. La tecnología ha cambiado nuestra vida cotidiana, y la educación no es diferente: la tecnología educativa es una herramienta que nos ayuda a actualizar los mecanismos de enseñanza. Entonces, ¿por qué no usarlo? Eche un vistazo al artículo de hoy sobre cómo funcionan los avances tecnológicos en nombre de instituciones, profesores y estudiantes. ¿Cómo cambia la tecnología educativa la enseñanza? La pizarra, las cuatro paredes del aula y los profesores ya no son suficientes para mantener la atención de los estudiantes de hoy. La tecnología educativa es una herramienta que ha cambiado el intercambio de experiencias entre los que enseñan y los que aprenden. Esto significa que las lecciones sobre el ordenador, las tabletas e incluso el teléfono que tenemos en nuestras manos todo el tiempo están integradas en la vida cotidiana. Estos mecanismos, que funcionan como una extensión del aula, mantienen actualizados los procesos educativos, facilitan el acceso a información de alta calidad y Estudiantes. El contenido educativo proporcionado en línea intensificará la reanudación de los temas en los que se ha trabajado en el aula y aumentará el flujo de influencia. Además, los estudiantes y profesores tienen acceso a materiales desde cualquier lugar con acceso a Internet. La tecnología educativa como método de enseñanza Los avances tecnológicos deben ser vistos como aliados de los procesos en todas las formas de educación. Sin embargo, esto se vuelve aún más relevante cuando se trata de métodos de aprendizaje a distancia. El desarrollo y crecimiento de este tipo de métodos provocaron cambios significativos en la forma de la enseñanza. Las escuelas, universidades y otras instituciones educativas deben mantenerse al día, ya sea integrando este tipo de metodología a través de programas educativos y educativos integrales y completamente eliminados, o complementando lo que se enseña en el aula de forma híbrida. Lea también: ¿Qué son las lecciones híbridas? Las ventajas son numerosas: es posible compartir conocimientos más rápido y llevarlo a todas partes; La comodidad del acceso remoto es más práctica para estudiantes y profesores; se respeta el ritmo del aprendizaje individual. ¿Cómo puedo incorporar la tecnología educativa a mi escuela? Separar la tecnología y los métodos de aprendizaje ya no es una opción. Esto es parte de la vida de la generación actual y necesita ser trabajado para el aprendizaje. Es importante entender la tecnología educativa como un principio-servidor en la enseñanza, otra ventaja para la educación, que, además de contenido pedagógico de alta calidad y buenos profesionales, mejora la distribución del conocimiento y permite al estudiante aprender aún más. Para llevar este tipo de método a la realidad de su institución docente, busque las asociaciones y plataformas adecuadas que le proporcionen todo el apoyo y hagan de la tecnología educativa su aliado en el proceso de enseñanza. ¿Tienes alguna pregunta? ¡Déjanos tu comentario! Demostración Este artículo o sección requiere un corrector ortográfico y gramatical. Puede colaborar editándolos. Una vez que se ha corregido, puede eliminar esta nota. Cuando hayas iniciado sesión, puedes ayudarte desde el corrector ortográfico encendiéndolos: Mi configuración → accesorios → navegación → corrector ortográfico resalta los errores ortográficos con un fondo rojo. Este aviso se realizó el 16 de septiembre de 2016. Este artículo o sección contiene referencias, pero necesita más para complementar su verificabilidad. Puede colaborar agregando referencias a fuentes de confianza, como se muestra aquí. El material sin fuentes fiables podría ser cuestionado y eliminado. Este aviso se realizó el 21 de octubre de 2016. Aula del siglo XIX con y una tabla de pizarra, y con bancos de madera, en Auckland, Nueva Zelanda. Abaco fue utilizado en una escuela primaria danesa a principios del siglo XX. La Tecnología Educativa (TE) es la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TC) en la educación para apoyar los procesos de aprendizaje en diferentes contextos, tanto la educación formal como la no formal. [1] Según la UNESCO, consiste en la forma sistemática de diseñar, implementar y evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo los recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos. [2] La definición TE es el espacio intelectual pedagógico cuyo estudio es los medios de comunicación y las tecnologías de la información y la comunicación, como formas de representación, difusión y acceso al conocimiento y la cultura en los diversos contextos educativos: escolarización, educación no formal, educación informal, enseñanza a distancia y educación superior. [3] Según Edith Litwin, la tecnología educativa debe entenderse como el desarrollo de propuestas de acción basadas en disciplinas científicas relacionadas con las prácticas docentes, que, teniendo en cuenta todos los medios a su disposición para los fines de la educación en los contextos socio históricos que le dan importancia, deben tenerse en cuenta. [4] La tecnología educativa proporciona a los profesores las herramientas de planificación y desarrollo necesarias para llevar a cabo la enseñanza y el aprendizaje a través de recursos tecnológicos con el fin de mejorarlos, maximizar el progreso de los objetivos educativos y buscar el éxito del aprendizaje. [5] La tecnología educativa se puede desarrollar para lograr la alfabetización digital y los festivales de lenguaje tecnológico. Las áreas de formación pueden ser: cara a cara en salas de formación con equipos tecnológicos, semi-cara a cara o en línea en el uso de tecnologías móviles (m-learning).[6], entre otros. Aspectos de la tecnología educativa: teoría y práctica de enfoques pedagógicos del aprendizaje. Herramientas tecnológicas y medios de comunicación que ayudan en la transferencia de conocimiento y en el desarrollo e intercambio. Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS) para Gestión Estudiantil, Planes de Terapia y Sistemas de Información de Gestión Educativa (EMIS). Tecnología educativa para la gestión administrativa, para la formación de sistemas de gestión logística y gestión presupuestaria Learning Record Store (LRS) para el almacenamiento y análisis de datos de aprendizaje. La tecnología educativa en sí misma como tema pedagógico; estos cursos pueden denominarse informática o tecnología de la información y la comunicación (TIC). Características Las características de la implementación de TE en Los procesos de enseñanza y aprendizaje son: Incorporar propuestas de TE al plan de estudios para trabajar de manera técnica o interdisciplinar. Aproveche las plataformas educativas para la gestión de contenidos dentro y fuera del aula de Actualización constante. La tecnología en el campo de la educación se actualiza todo el tiempo, es importante estar al día con los cambios y esto requiere tiempo de compromiso de profesores y/o especialistas en la materia. Versatilidad de las propuestas pedagógicas. Dependiendo del contenido y tipo de tecnología, se pueden hacer diferentes propuestas pedagógicas sobre la base del sistema de construcción. Es fácil de adaptar. Hay una inmensidad de lo disponible. Más interactivo y gráfico. Requiere conocer el mundo digital. Evolution TE como disciplina tuvo lugar en los Estados Unidos en la década de 1950. En este sentido, ha dado lugar a diferentes enfoques o tendencias conocidas como enseñanza audiovisual, enseñanza programada, técnicas didácticas, diseño curricular o tecnología de enseñanza crítica. [8] Tabla 1: Evolución de la Tecnología Educativa (TE) Como Disciplina Las Raíces de la Disciplina En la década de 1940 con influencias del entrenamiento militar estadounidense. Los años 50 y 60 La fascinación por los medios audiovisuales y las influencias del comportamiento. La década de 1970 El enfoque técnico-racional para el diseño y evaluación de la enseñanza Los años ochenta y noventa La crisis de la perspectiva tecnocrática sobre la enseñanza y el surgimiento en interés de las aplicaciones de las tecnologías digitales A principios del siglo XXI. El eclecticismo teórico y la influencia de la tesis posmoderna se consideran tres etapas en el desarrollo del desarrollo del té hasta la década de 1980: una primera, con TE concebida como una ayuda de aprendizaje en la que se pretendía la introducción a la enseñanza de nuevos instrumentos y máquinas. Un segundo, en el que se propone como ayudas al aprendizaje en la búsqueda de la optimización de los procesos de aprendizaje que se llevan a cabo en el aula mediante métodos bien diseñados. Y un tercero, TE lo llamó un enfoque sistemático de la educación. Ya en la década de 1970, la comunidad académica asociada con tee había alcanzado un cierto consenso conceptual y sustantivo sobre esta disciplina. Como hemos visto, esto se entendió como una serie de métodos basados en el conocimiento científico que hicieron posible diseñar y desarrollar programas educativos de manera sistemática y racional. Durante esta década, se publicaron manuales de tecnología educativa que, a pesar de su lógica, en cualquier caso más formal de lo conceptual, coincidieron y proporcionaron un conocimiento suficientemente coherente y sólido de cómo Variables que influyen en el aprendizaje para planificar entornos y procesos de enseñanza orientados a alcanzar los objetivos educativos. [8] A finales de la década de 1970, y especialmente en la década de 1980, numerosas preguntas, reflexiones, críticas y descalificaciones comenzaron a surgir y generalizar con el fin de desarrollar TE y su validez y utilidad para los sistemas educativos. La técnica educativa concebida en años anteriores había estado en crisis, ya que fue criticada por su concepción técnico-racionalista de la enseñanza, como ingeniería pedagógica y la falta de base teórica y conceptual suficiente. Los signos y pruebas de esto eran numerosos: desde una reducción en el número de publicaciones a su alrededor, hasta las voces que sugerían su desaparición, hasta el impacto limitado en el sistema escolar. Las críticas formuladas pueden resumirse en los siguientes fundamentos: El contexto de la creación y el uso de TE es típico de las instituciones académicas y los entornos, y no tanto para las propias escuelas. Los profesores y las escuelas eran vistos como meros consumidores de TE, no como representantes responsables de la decisión. Desorientación y desánimo en especialistas educativos debido a la falta de signos claros de identidad en la disciplina. THE TE se basa en el concepto de la naturaleza del proceso de enseñanza estandarizado y unidireccional y pegadizo. TE está repensando completamente el pensamiento de los profesores y las culturas pedagógicas. TeE se presenta como un enfoque para transformar y mejorar los sistemas educativos, pero ha tenido poco impacto en el cambio y la innovación en las escuelas. No se tienen en cuenta las contribuciones de la sociología curricular. TE apacigua el proceso de enseñanza como un proceso aséptico de influencia ideológica. [8] Las tecnologías aplicadas a la educación en TIC han influido en los procesos educativos de la educación personal y en línea, así como en las formas de comunicación entre los actores educativos. Estos hechos permiten nuevas formas de interacción, representan una oportunidad para responder a las necesidades exigidas por la sociedad a través de su participación en la planificación curricular. [9] Nuevas tecnologías aplicadas a la educación El término NTAE se refiere a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) aplicadas a la educación de naturaleza innovadora. La diferencia con los DEC utilizados con frecuencia es que estas nuevas tecnologías deben definirse de antemano y son un punto importante para el progreso y la mejora de la enseñanza del siglo XXI. una nueva tecnología que se aplique a la educación debe, como su nombre indica, tener un componente innovador con el que hablamos de algo que no se está haciendo en la educación actual y también tratar de resolver un problema relevante. En este sentido, podemos ver las diversas variables que les influyen en cuanto a su aplicación en la educación actual: variables evolutivas: en relación con la propia capacidad de formación de la comunidad, en particular profesores y familiares. Cuando el desarrollo tecnológico del individuo alcanza su potencial, tales nuevas tecnologías pueden expresarse. Variables fisiológicas: estrechamente ligadas a la edad y al nivel de la alfabetización digital, ya que se expresará con más o menos dificultad en cuanto a si la persona pertenece o no a una generación u otra que ha estado en contacto con estas nuevas innovaciones. Es por eso que son los jóvenes maestros los que deben tener la voz de canto para esta implementación. Variables culturales: Dado que la cultura es la base de nuestra sociedad y la comunicación, la naturaleza de la cultura determina lo que era, y el nivel mismo determina la facilidad de aplicar estas nuevas tecnologías que se aplican a la educación. Variables relacionadas con el desarrollo socioeconómico: Por supuesto, el nivel de compras de personas, pero especialmente de las instituciones, es un factor importante en la implementación de algunas de estas nuevas técnicas. Variables relacionadas con la situación de los sistemas educativos: después de todo, la propia legislación es importante en estas cuestiones. Normalmente guardamos estos dos últimos puntos: no hay dinero y el sistema no ayuda. Para lograr esta realidad, las otras variables son también de suma importancia para poder integrar nuevas tecnologías educativas., y en este sentido la última es crucial. Con el fin de encontrar un marco legal y contractual que nos permita desarrollar estas actividades. Por lo tanto, la aplicación de estas nuevas tecnologías TIC requiere una serie de factores. No todos se cumplen hoy en día, mientras que otros aparecen gradualmente. Creemos que es importante tener en cuenta la definición de las TIC, donde estas realidades son necesarias para un aprendizaje adecuado de las actividades cotidianas en el tiempo de comunicación en el que estamos inmersos. El enfoque de integrar nuevas referencias TIC en el proceso es la evolución natural del sistema como si se tratase de una mutación genética. Le daremos un ejemplo. El profesor puede utilizar procesadores de texto como Word o Procesamiento de imágenes para generar presentaciones como Power Point. Sin embargo, se consideraría que esto utilizaría las TIC para proponer nuevas formas de y hacerlo parte de esta adquisición de habilidades digitales. En este segundo caso, no debería ser el profesor quien se quede en la Edad de Piedra de la informática, utilizando sólo este tipo de recursos, sino también apostando por nuevas formas de llegar a los estudiantes. Fuente: nuevas tecnologías y su impacto en las aulas. Herramientas básicas Dependiendo del tiempo y la demanda, las herramientas utilizadas en la educación varían:[10] Servicios en la nube: Google Drive, OneDrive y Dropbox. Mensajería y redes sociales: Skype, WhatsApp, Hangouts, SnapChat, Telegram, Allo, Twitter y correo electrónico. Presentaciones de contenido: Slideshare, Prezi, Padlet, Emaze, Jambboard, herramientas de colaboración: foros, blogs, wikis, webquest y padlet. Plataformas y campus en línea: GoCongr, Google Classroom, Microsoft Teams y TedEd. LMS: Edmodo, Schoology, entre otros, herramientas de creación para la creación de herramientas están vinculadas a la programación, en la que los usuarios no sólo tienen información, pero también contenidos y programas de información, por lo que están relacionados con herramientas de programación: Scratch Turtleblocks APP Inventor Wikimedia y sus herramientas Así que también hay páginas para aprender a programar y desarrollar proyectos: Codecademy Code HS Code Time Teaching Content Creation and Publishing Tools son herramientas de desarrollo de contenido digital que facilitan la transferencia de ideas y la transferencia de conocimiento, integrar fácilmente los proyectos desarrollados en el campo digital de la sociedad de la información y el conocimiento, así como su difusión y por lo tanto su capacidad para atraer el interés y la atención de todos los públicos. [12] Diseñadora Quaddernia Exe Learning EdLim TE Características como Herramienta de Enseñanza-Aprendizaje Las características básicas de la tecnología como herramienta educativa son:[13] El estudio de las estrategias de enseñanza multimedia, la integración de las tecnologías nuevas y antiguas. Combine la teoría y la práctica. La tecnología educativa no debe confundirse con la informática educativa, aunque debe ocupar un lugar importante en los programas de tecnología educativa, mejorando así la calidad del proceso educativo. TE como herramienta de inclusión Existen varias herramientas tecnológicas que permiten a las personas con cualquier tipo de discapacidad acceder al proceso de aprendizaje. LOS fondos DE THE LOAN facilitan el proceso de aprendizaje respetando los ritmos de aprendizaje de cada estudiante. Los siguientes son los diversos disponible para estos fines:[14] Discapacidad visual: lectores de texto, lupas electrónicas, reproductores de audio especiales, entre otros. Discapacidad auditiva: bucles magnéticos, amplificadores, avisos de luz. Discapacidad mental: teclas y teclados especiales. Obstrucción del motor: dispositivos de manipulación de teclado y ratón, controles, brazos de posición, portátiles y sistemas de fijación. Teorías y enfoques de aprendizaje Hay varias teorías de aprendizaje y enfoques pedagógicos en los que se basa la disciplina TE. Estas perspectivas teóricas se dividen en cuatro escuelas secundarias teóricas o marcos filosóficos: letitismo, constructivismo y constructivismo. Conductividad Este marco teórico se desarrolló a principios del siglo XX, basado en experimentos de aprendizaje animal llevados a cabo por Ivan Pavlov, Edward Thorndike, Edward C. Tolman, Clark L. Hull y B.F. Skinner. Muchos psicólogos utilizaron estos hallazgos para desarrollar teorías del aprendizaje humano, pero los educadores modernos generalmente ven el plomo como un aspecto de la síntesis holística. La enseñanza del comportamiento se ha asociado con la formación, destacando los experimentos de aprendizaje animal-experimental. Debido a que el comportamiento es la idea de enseñar a las personas a hacer algo con recompensas y castigos, se refiere a la educación de las personas. [15] B.F. Skinner escribió extensamente sobre mejoras pedagógicas basadas en su análisis funcional del comportamiento verbal.[16] [17] también escribió The Technology of Teaching,[18] [19] un intento de disipar los mitos de la educación contemporánea y promover su sistema, que llamó enseñanza programada. Ogden Lindsley desarrolló un sistema de aprendizaje llamado Celeration,

que se basó en el análisis del comportamiento, pero difería significativamente de los modelos De Keller y Skinner. Constructivismo Constructivismo significa que cada estudiante estructura su conocimiento del mundo a través de un patrón único, combinando cada nuevo hecho, experiencia o comprensión en una estructura que crece subjetivamente y lleva al alumno a establecer relaciones racionales y significativas con el mundo. [20] Cualquiera que aprenda algo nuevo lo integra en sus experiencias anteriores y sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existían anteriormente en el tema, por lo que podemos decir que el aprendizaje no es pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que todo ser humano cambia constantemente a la luz de sus experiencias. El constructivismo muestra las teorías de Jean Piaget (1952), Lev Vygotsky (1978), David Ausubel (1963), Jerome (1960), y aunque ninguno de ellos fueron llamados constructivistas, sus ideas y sugerencias ilustran claramente las ideas de esta corriente. [21] El construccionismo, propuesto por Seymour Papert, como teoría del aprendizaje contemporáneo, es el resultado de la teoría constructivista de Piaget, que enfatiza el valor de las TIC como una herramienta útil para el desarrollo del pensamiento crítico entre los estudiantes. La premisa básica implica la existencia de una capacidad natural en los seres humanos para aprender a través de la experiencia y crear estructuras mentales que organicen y absorban la información y las experiencias de la vida diaria. Papert no se centró en las formas de aprendizaje, sino en dar a los estudiantes la oportunidad de construir. Es por eso que Papert es el pionero de la teoría del aprendizaje asistido por computadora con el fin de desarrollar el proceso creativo en la mente de los estudiantes. [22] Tecnología educativa adecuada y crítica El diseño de la tecnología educativa, que se ha presentado a lo largo de su desarrollo, se aplica de manera descontextualizada, en particular en las propuestas educativas de los países del sur del mundo, a través de las TIC. Desde la década de 1990, el concepto de tecnología educativa adecuada y crítica ha salvado todos los movimientos nacidos en Inglaterra en la década de 1980 al incorporar estas líneas y valorar los recursos no convencionales para la educación. Hay una variedad de recursos, desde los artesanales y cotidianos que no requieren altos equipos o infraestructura, hasta la electrónica más reciente y sofisticada, que son más baratas hoy en día, muchas de las cuales se compran gratuitamente en Internet, con la posibilidad de código abierto, es decir, con muchas instalaciones. [23] Las tecnologías de la información y la comunicación entran en vigor en una tecnología educativa adecuada y crítica. Estas son redes que promueven el aprendizaje colaborativo. Uno podría imaginar un modelo de comunicación circular, es decir, la comunicación es en ambos sentidos y conduce a la construcción común de mensajes o conocimiento. Si se trata de un modelo circular, los sujetos no se consideran el origen o el final de la comunicación, sino que simplemente participan en este camino. Esto a su vez permite al estudiante desempeñar un papel activo en su proceso de aprendizaje. De esta manera, son los estudiantes los que construyen conocimiento junto con los profesores, utilizando las redes como apoyo y al mismo tiempo promoviendo el desarrollo de los pensadores superiores entre los estudiantes. [24] Herramientas y plataformas en la escuela Hoy en día tenemos varias herramientas y plataformas que se pueden utilizar en las aulas, ya sea Comunicación con los estudiantes, monitoreo o incluso evaluación de diversas habilidades. Las plataformas les permiten utilizar técnicas de e-learning, pero para que esto se cumpla, deben cumplir características mínimas, tales como: Hacerlo mallado. Accesible por el usuario final a través de un ordenador con estándares tecnológicos de Internet. Ampliar la perspectiva del aprendizaje para ir un paso más allá de los paradigmas tradicionales de la educación. [25] Si al menos se cumplen estas cualidades, hablaremos de plataformas de enseñanza virtuales. Estos se pueden dividir en diferentes tipos: plataformas de trading. Se refieren a las plataformas que utilizan, usted tiene que pagar por ellos. Plataformas de software libre. Se refieren a aquellos que son gratis para todos. Un ejemplo común hoy en día es Moodle. [26] . Plataformas de software propias. Ellos son los que se desarrollan y se implementan dentro de la escuela. Modelos de distribución de TIC en el modelo de laboratorio escolar o gabinete de computadoras Este modelo nació a mediados de la década de 1980 (entre 1985 y 1990) y es el resultado de iniciativas económicas y pedagógicas. Este proyecto contó con dos modalidades: como apoyo didáctico en el aula y para la enseñanza del logotipo y BASIC. Dentro del marco pedagógico, el modelo de laboratorio se incorporó a una asignatura específica de informática, que enseñaba el uso de algunos programas. Los cursos fueron dirigidos por ingenieros o técnicos en el campo de la computación o ocasionalmente utilizados por profesores que sugirieron ciertas actividades para la ejecución con las máquinas. El modelo de laboratorio permite distribuir un número significativo de alumnos por equipo, con cada grupo sentado delante de las máquinas y de vuelta al profesor y al otro (configuración habitual). Esta estructura posicional es de gran importancia para la promoción del trabajo individual. Los estudiantes también recibirán instrucciones para desarrollar habilidades de procesamiento de teclado, adquirir conocimientos básicos sobre cómo funcionan diferentes partes de las computadoras, practicar con procesadores de texto, y tal vez aprender algo de programación mediante el uso de un lenguaje como BASIC. Cabe señalar que las aulas estaban equipadas con equipos de diferentes generaciones, por lo que no todos los dispositivos tenían las mismas funciones. Esta heterogeneidad de los dispositivos reflejaba así un desacuerdo de conocimiento en el grupo escolar. Este modelo ha sido ampliamente utilizado en Argentina y otros países han sido fuertemente criticados por no integrar currículums y por su participación con algunos maestros. También llama la atención sobre las dificultades operativas en la escuela, es decir, estos espacios dependen de la aprobación de ciertos actores de la institución. Modelo 1 a 1 Artículo principal: Modelo 1 a 1 Las primeras experiencias de este proyecto tuvieron lugar en Uruguay a través del Plan Ceibal (Conectividad Educativa de Computación Básica para el Aprendizaje Online). En Argentina, la primera provincia en participar en este modelo, San Luis, nació en la década de 1990, responsable del proyecto All Boys in the Network. Este proyecto consistió en proporcionar computadoras para los niños de primaria, que tenían software de apoyo escolar de lugares específicos de la provincia, zonas rurales y semi-rurales, y una computadora portátil para cada maestro en las escuelas que también necesitaban ser capacitados. El proyecto logró buenos resultados en su papel de conectar a estudiantes y profesores con tecnologías. Esto demuestra que una iniciativa de este tipo es eficaz para reducir la brecha digital en el acceso a las nuevas tecnologías en los sectores más pobres. En la provincia de Río Negro, al igual que la provincia mencionada anteriormente, este modelo consiste en distribuir dispositivos informáticos portátiles a estudiantes y profesores individualmente.[27] para que todo el mundo pueda realizar múltiples tareas, buscar, leer textos, ver libros, ver imágenes, fotografiar entre otras cosas – acceso personalizado, acceso directo ilimitado – los dispositivos no se comparten – y ubicuos – el contenido será producido y consumido en todas partes – haciendo el trabajo más fácil dentro, y más de la movilidad del aula y del lugar de trabajo en el aula. El objetivo de este proyecto es optimizar la calidad de la educación y formar a los jóvenes en las escuelas secundarias. Además, los estudiantes tienen la capacidad de procesar grandes cantidades de información, y el uso individual de los dispositivos les permite continuar las tareas tanto dentro como fuera del aula. Sin embargo, el modelo tiene éxito en responder a la necesidad de aprendizaje; si existe un área básica de cultura tecnológica que garantice efectivamente su uso y, en la medida de lo posible, garantizar el suministro de equipos a todos los estudiantes y no sólo a una parte o a un sector de ellos. Hay un manual para empezar con el modelo 1 a 1, donde encontramos las infinitas producciones que se pueden trabajar en el aula. [28] Cabe señalar que la implementación del Modelo 1 a 1 cambió el papel del maestro en relación con su papel como fuente de información y conocimiento, es decir, dejó de ser la única fuente de información que los estudiantes comenzaron a desempeñar un papel más activo, desde meros receptores y acumuladores hasta la producción y gestión de sus conocimientos. Con sus computadoras portátiles, tienen la opción de Fuentes de información con el objetivo de construir sus propios conocimientos de forma autónoma en la escuela bajo la dirección del profesor, que se convierte en intermediario, mediador del conocimiento o fuera de él, y que promueve el aprendizaje ubicuo. [29] Aulas Digitales Móviles (ADM) Un aula digital móvil se entiende como un dispositivo de tecnología modular. [30] La variedad de dispositivos y la posibilidad de trabajar de forma autónoma o interconectada hacen diferentes formatos, que se pueden obtener combinando sus diferentes componentes. Aquí, un aula digital móvil puede adaptarse a la variedad de propuestas pedagógicas que se pueden elevar a nivel primario. Este modelo está dirigido a instituciones de educación primaria cuyo objetivo es introducir a los estudiantes en el uso de las herramientas digitales necesarias para el funcionamiento posterior de sus vidas futuras. Un ADM se define como un conjunto de terminales y periféricos que pueden circular por toda la escuela en una estructura metálica conocida como carro virtual. Dentro de la institución, este modelo tendrá en algunos casos servidores de aula, notebooks, routers, proyectores digitales, izarrnos digitales, altavoces, impresoras, cámaras fotográficas y memorias USB, creando una nueva configuración del aula. Puede bajar aislado (una red por alumno con un programa específico) en una red local o intranet que esté conectada al servidor o servidor e esté conectada a Internet a través de un enrutador. El servidor educativo consta de una CPU tradicional y tiene la función de almacenar y distribuir la información y apoyar el trabajo de estudiantes y profesores. La flexibilidad de la configuración permite planificar tanto trabajar simultáneamente con los alumnos en modo uno a uno en un aula, como organizar tareas colectivas con un ordenador por mesa en diferentes cursos al mismo tiempo, o utilizar únicamente el dispositivo de proyección que conecta el portátil, entre otras alternativas. [31] Las principales características de las pizarras de PDI son: la edición de proyectos e interactuar con cualquier tipo de información de un ordenador a un segundo monitor grande de la misma, lo que permite a los profesores y estudiantes ver y comentar toda la información y recursos disponibles juntos: presentaciones multimedia, documentos, notas, trabajo en clase, vídeos, fotos, etc., y, por supuesto, cualquier información que encuentren de interés en Internet. El PDI también tiene uno o más marcadores para que el profesor o el alumno puedan realizar actividades de tinta (dibujos, esquemas, gráficos, resúmenes de clases o correcciones en el texto) digitalmente en el mismo tablero. Las actividades se pueden imprimir, grabar en disco o enviarse por correo electrónico al resto de la clase. Integre todos los recursos tecnológicos clásicos (proyector de diapositivas, proyector de transparencia trasero, reproductor de video y audio, televisión, etc.). Utilizar colectivamente en la clase de conferencias, debates y conferencias, por correo electrónico, chat o videoconferencia, con otros estudiantes, profesores o especialistas de todo el mundo. Motivar a los estudiantes en las actividades del salón de clases para que participen más, tengan más autonomía y tengan más oportunidades de desarrollar habilidades importantes en la sociedad actual, como buscar, seleccionar y validar información, y luego hacer su trabajo y presentarla a la clase. Como parte del proyecto, el profesor decide cómo y cómo se utilizan los dispositivos (actividades de programación, configuración de la sala de aprendizaje, entre otras decisiones). Esto creará las condiciones necesarias para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea un ejercicio de diseño colaborativo. También puede usar un servidor para controlar los slios Web con los que interactúan los alumnos. Didácticamente, trabajamos a partir de la teoría constructivista, que permite valorar el aprendizaje como un proceso y no como instrucción cuando se crea un clima de colaboración en el aula, donde cada estudiante construye su aprendizaje con el resto del grupo. La característica principal del ADM es por lo tanto la gran flexibilidad que tiene para conectarse a la red. Todos los dispositivos (ordenador, impresora, proyector y pizarra) están conectados a través de una red inalámbrica interna (inalámbrica). Esto permite a los estudiantes y profesores compartir experiencias, utilizar programas educativos, proyectar actividades multimedia, acceder a Internet basada en recursos o trabajar juntos en proyectos educativos. El profesor, desde su portátil, es el que gestiona la clase (a través de software específico) y facilita y controla todos los recursos y acciones de sus alumnos. El estudiante también tiene la oportunidad de mostrar su producción al resto de la clase, para imprimir su trabajo o simplemente para enviar su tarea al maestro (para la corrección) sin tener que dejar su trabajo. El estudiante podrá intercambiar experiencias y actividades con sus colegas y con el maestro (participación activa y significativa). La conexión a Internet de Mobile Digital Classroom permite a los estudiantes y profesores utilizar una variedad de recursos para complementar su enseñanza. Por ejemplo, puede: Investigación, cooperación e intercambio de experiencias con y profesores de diferentes escuelas de todo el mundo, o utilizar las herramientas gratuitas de la Web 2.0 que están disponibles actualmente (blogs, weblog, wikis, podcast, etc.). Tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior En la actualidad, debido a los grandes avances tecnológicos, la educación superior está experimentando un importante desarrollo para la educación. [32] Esto crea ventajas y desventajas para los estudiantes y profesores, ya que tienen que vincular sus actividades con las nuevas tecnologías. En cuanto al texto de López, Meja y Schmal, tenemos una comparación entre el uso y la relación entre los alumnos, la tecnología y los profesores. Además, la producción de conocimientos sobre el uso de la tecnología es promovida por autores relevantes sobre este tema. [33] Por otro lado, Torres &mp; Muñoz encuentra en el texto de Arras una relación entre los estudiantes y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), así como cómo se desarrollan escenarios virtuales, conocimientos, interacciones y así examinar cada uso en cada uno de los estudiantes universitarios. [34] Con respecto al texto de Marcelo, Yot &mp; Mayor encuentra la relación entre los profesores universitarios y la tecnología para mejorar su trabajo. Además, la frecuencia de uso para ejecutar las clases. [35] En lo que respecta al texto de Prendes &mp; Casteada, tenemos una comparación de cómo los profesores tienen complicaciones para usar las TIC porque tienden a utilizar los complementos como Internet muy mal, y por esta razón están empezando a utilizar herramientas más accesibles que no están más plenamente relacionadas con las TIC. [36] Los métodos de programación para el aprendizaje de idiomas son métodos para el aprendizaje de lenguajes de programación en los que áreas como la informática y la ingeniería de sistemas logran enseñar la lógica de un lenguaje de programación en particular. Esta tecnología aplica áreas de sistemas cognitivos a la tecnología educativa. La inteligencia artificial también se utiliza para generar un entorno de aprendizaje alternativo. A continuación se describen varios métodos que se han utilizado no sólo para la enseñanza de la tecnología de sistemas de licenciatura, sino también en la generación de estudiantes que aprenden a programar y las principales fases en las que se desarrollan. Enseñar Lenguaje de Procesamiento de Información Los primeros intentos de generar programas y espacios donde el aprendizaje de un lenguaje de programación era más intuitivo y didáctico se hicieron 5 años después de la creación del Lenguaje de Procesamiento de Información (IPL). El Tipl (Enseñar lenguaje de procesamiento de información) se creó como un sistema que ayuda a los estudiantes a aprender el idioma de la IPL. En Ciclo de resolución de problemas, hay un mecanismo que impide que el bucle del programa se llame cubierta de inicio. Puede utilizar esta función para cambiar los problemas con las soluciones manuales. Para alcanzar su objetivo, ha almacenado más de 13.000 palabras en su almacén de datos. Tipl. consta de una serie de mapas con paquetes de información que son específicos de cada actividad desencadenada. El programa tiene 6 fases: rutina de estudiantes, rutina de examen, límite de ciclo, rutina de inicio y límite de ciclo estándar. [37] Rutina estudiantil: Estas son las entradas que el estudiante genera desde las premisas (programa) donde intenta resolver el problema. Rutina de auditoría: Esta es una fase en la que el programa comprueba si el script introducido por el alumno funciona correctamente. Esta respuesta es lo más descriptiva posible porque busca la comprensión completa del estudiante. Límite de ciclo: Después de la revisión, hay un límite a lo que el estudiante puede escribir para evitar posibles bucles de información. Rutina de inicio: esta fase admite la fase de validación comprobando cada línea de código una segunda vez si se ha infringido lo de fase anterior. Límite de ciclo predeterminado: En esta fase, el programa calcula los ciclos posibles del programa introducido por el alumno y establece un límite de 1000 repeticiones. Cicle Stopper: La fase de tapón de ciclo genera una salida de reflexión sobre la eficiencia de la rutina especificada por el estudiante. Este tutorial fue un precursor de sistemas como Cableado o Arduino, que generan una plataforma que notifica al estudiante de problemas en su código, desde comentarios en un panel separado hasta el que contiene el código. También se puede decir que la fase de comprobación de rutina corresponde a la función de compilación de Arduino u otros. En general, puede utilizar el programa para identificar las limitaciones del estudiante y todas las posibilidades. [37] Sistemas inteligentes de enseñanza/aprendizaje Los sistemas inteligentes de enseñanza/aprendizaje implementan inteligencia artificial para generar una experiencia de aprendizaje en la que el pensamiento humano se utiliza como modelo. En este tipo de programa cuenta con un algoritmo que puede resolver problemas y formular diagnósticos y dar explicaciones a los estudiantes. Todas estas actividades se estructuran bajo una base de datos donde se dispone de estrategias de enseñanza y resolución de problemas. Este método se llama inteligente porque está asociado con la capacidad de incorporar simpreaching individual en el desarrollo de los estudiantes. [38] Este sistema, adaptándose al estudiante de manera personalizada, se llama modelo estudiantil. Además de la dinámica de interpretación de variantes, este modelo también almacena información sobre el estudiante. El programa en el La interpretación también genera procesos de inferencia a partir de los datos ya disponibles, que se denominan procesos de diagnóstico. A partir de estas acciones, se implementaron técnicas de inteligencia artificial en el sistema de enseñanza/aprendizaje. Las técnicas se describen a continuación: Sistemas basados en reglas: Esta técnica crea cadenas de inferencias donde un problema forma varias soluciones. Estas influencias son limpiadas y mejoradas por el programa que dirige la lección. Sin embargo, puede surgir de una posible conclusión o solución a un problema y buscar pruebas para tenerlo en cuenta. Sistemas basados en marcos básicos: La resolución de problemas y sus soluciones están diseñadas visualmente. Estructuras de decisión: tome decisiones de la manera más sencilla y primitiva según la relación atributo-valor. Redes neuronales artificiales: basan su funcionamiento en la generación de la información contenida en los ejemplos de calefacción. Tiene un ARN artificial que funciona como un transmisor de datos estructurado de la siguiente manera: modelo de neurona, topología y estrategia de aprendizaje de cada bit de información. Redes Bayesianas: Se basa en el teorema de Bayes[39] y teorías de conclusiones estadísticas. La naturaleza de las conclusiones dadas es deductiva y predecible. Razonamiento basado en casos: La argumentación se da a partir de la experiencia en la resolución de otros problemas. El FRC, que utiliza la imagen y adaptación de problemas pasados ​​para resolver otros nuevos. [38] La inteligencia artificial se incluye incluso si la base del razonamiento se basa en mapas conceptuales. Los mapas conceptuales utilizados en un modelo inteligente crean una estrategia de aprendizaje que prioriza solo los conceptos necesarios y más importantes dentro de una estructura específica. Esta técnica se utiliza para los modos remotos debido al mapa. Conceptual logic reemplaza al maestro. Otro aspecto fundamental de este método es el componente afectivo, en el que no sólo el mapa conceptual se convierte en un eje de aprendizaje, sino que también las actitudes y emociones durante la experiencia del estudiante tienen una influencia significativa en el nivel de aprendizaje. Se crean sistemas inteligentes de enseñanza/aprendizaje con HESEI (mapa conceptual inteligente) para generar nodos en los que se llevan a cabo cuestionarios que mezclan el estado cognitivo y afectivo del estudiante. Los nodos se describen a continuación. Conceptos que los estudiantes necesitan aprender y a los que tienen libre acceso a conceptos que ya dominan y acceso a nodos, donde se publican nuevos niveles de información. Conceptos que aún no domina, donde no puede acceder a estos conceptos hasta que se completen las secciones anteriores. [38] La inteligencia artificial no sólo permite generar aprendizaje por la razón, sino que también tiene un fuerte componente afectivo que permite detectar si el estudiante está motivado para aprender y en qué nodo se estancó o progresa más rápido. Esto le permite generar una comunicación más personalizada. Aprendizaje basado en proyectos Esta metodología se ha desarrollado en la clase de sistemas inteligentes del Departamento de Informática e Inteligencia Artificial de la Universidad de Granada en España. El objetivo era generar un índice de aprendizaje superior a través de la motivación y el interés de los estudiantes, ya que el aprendizaje en esta área no era suficiente con los métodos tradicionales. Este método tiene como objetivo aprender de proyectos específicos en los que se implementan los conceptos adquiridos. Para completar la tarea, el grupo de profesores decide implementar LEGO Mindstorms. Estos kits de diseño de lego se utilizan en este y cada nivel académico debido a su flexibilidad tanto en el uso físico como en cualquier lenguaje de programación. En esta metodología, se implementan dos momentos: Descubrimiento y Aplicación. La primera le permite familiarizarse con los artefactos ya establecidos, las condiciones básicas del idioma y la plataforma en general. El segundo momento consiste en una serie de experimentos en los que ciertos conceptos se aplican en una o más acciones específicas utilizando el lenguaje NXT. La dificultad aumenta gradualmente dependiendo del nivel de dificultad. Estos proyectos están estructurados de la siguiente manera: Sensores: A este nivel, se basa en la base sobre la cual el sensor es la base básica para el desarrollo de la robótica y la mecánica. En este proyecto y con la ayuda de LEGO Mindstorms, el estudiante podrá entender cómo generar un programa para un sensor en particular, limitaciones y margen de error en términos de calibración de este dispositivo. Las mediciones realizadas por cada sensor permiten identificar los puntos de la unidad más grande y algunos errores en la programación establecida. Motores: En este proyecto, los motores no se trabajan como una unidad independiente en movimiento, sino que están condicionados al estímulo que recibe un sensor en particular. Por esta razón, uno comienza a pensar en la función de condicionalidad de la relación entre el medio ambiente, el estímulo y el movimiento. Agentes reactivos y sistemas basados en reglas: con respecto al proyecto anterior, el estudiante recibe el patrón de creación de condiciones denominadas reglas. Ejemplo: Regla 1: Si el sensor es negro entonces acción ? próximo. Agentes objetivos y algoritmos de planificación: La apuesta condicional se aplica en un sistema más complejo en el que el no sólo se recibe, sino que hay un intérprete de la información los sensores. Después de eso, existe una capa deliberativa en la que ya existe un objetivo programado que modela los datos en condiciones previas y efectos, que luego se convierten en objetivos de agentes externos a los que se se aplica la acción o el estímulo en forma de señal. [40] Tendencias actuales Algunas de las tendencias más importantes que surgen en el siglo XXI son: Aula invertida: Un modelo que reorganiza el tiempo que se desarrolla tanto dentro como fuera de la clase. MOOC: Cursos masivos en línea que se han hecho populares en los últimos meses con opciones gratuitas y de pago. Aplicaciones móviles: Utilice teléfonos inteligentes y tabletas con aplicaciones gratuitas o de bajo costo. Tablet Computing: dispositivos como iPad o Microsoft Surface que se pueden personalizar para cualquier entorno de aprendizaje. Aprendizaje basado en juegos: La dinámica del uso de tecnologías basadas en el aprendizaje a través de juegos y recompensas. Realidad Aumentada: Es una tecnología que todavía no se utiliza para la educación, pero con el tiempo, se esperan más interacciones con objetos virtuales, como permite esta tecnología. Aprendizaje de análisis de datos: analice la información a la que los alumnos tienen acceso para crear entornos de aprendizaje. Cuentacuentos: Cuentacuentos en el aula para que los estudiantes mejoren la competencia en la comunicación lingüística. Aprendizaje móvil: aprendizaje basado en el uso de dispositivos móviles (teléfonos, tabletas). Transmedia Narratives: Utilizando narrativas que se reescriben y amplían[41] para generar una experiencia educativa. Los estudiantes se convierten en prosurmidores. [42] Véase también Virtual Educational World Virtual Environment Digital Native Educational Mobile Application Referencias ¿Qué significa la educación no formal? Viu. www.universidadviu.com Consultado el 3 de septiembre de 2020. Perspectivas. Perspectivas. Boletín Trimestral sobre Educación. Zona Moreira, Manuel (2009). El rediseño de la tecnología educativa de los críticos multidisciplinares y de ciencias sociales. Introducción a la tecnología educativa. España: Universidad de La Laguna. P. 20. Consultado el 28 de mayo de 2018. E. Litwin( 1994). Tecnología educativa y didáctica: un debate en vigor. Educación, 3(6), 135-151. Antonio Bautista García-Verá y Carmen Alba Pastor. ¿Qué es la tecnología educativa?: Autores y significados. Consultado el 23 de marzo de 2018. Dekel, Gil. ¿Qué hace un tecnólogo de aprendizaje? Consultado el 3 de julio de 2006. Carlos Antonio Pérez Castro (12 de septiembre de 2013). Tecnología educativa en la era de la información. Elementos BUAP. Universidad Benemérita pueblo. Archivado desde el original el 7 de junio Consultado el 25 de octubre de 2017. a b c Zona Moreira, Manuel (2009). Introducción a la tecnología educativa. Universidad de La Laguna, España. Consultado el 7 de noviembre de 2018. Burbules, Nicholas. «1». En Burbules, Nicholas C., Callister, Thomas A., education: Risks and Promises of new information technologies. España: Granica Editorial. 10. ISBN 9789506414795. GM, Jesús (17 de octubre de 2007). [[: tecnología educativa]]. Lista de herramientas de educación en TIC. El tic en la educación. Consultado el 25 de marzo de 2020. Ada Yris Valenzuela (3 de febrero de 2018). ¿Cuáles son las herramientas para crear y publicar contenido hizo.... Consultado el 3 de septiembre de 2020. Por Pablos Pons, Juan (2009). Tecnología educativa: formación del profesorado en la era de Internet. Elibro Catedra. 489. ISBN 9788497006057. Cristina de Alba. Ediciones Noble. S.A., Ed. Formación en habilidades laborales.. ISBN 978-84-283-9735-3. Verde, Thomas. Las actividades de la enseñanza. McGraw Hill. Skinner, B.F. (1954). La ciencia del aprendizaje y el arte de la enseñanza. Harvard Educational Review 24: 86-97. Skinner, B.F. (1958). Máquinas de enseñanza. Ciencia 128: 969-77. Bibtcode:1958Sci... 128. 969P. doi:10.1126/science.128.3330.969. y otros ven Copia archivada. Archivado desde el original el 17 de diciembre de 2008. Consultado el 26 de diciembre de 2007. Skinner BF (1965). La tecnología de la enseñanza. Proc R Soc Lond B Biol Sci 162 (989): 427-43. Bibtcode:1965RSPSB.162. 427p. PMID 4378497. doi:10.1098/rspb.1965.0048. Skinner, B.F. (1968). La tecnología de la enseñanza. Nueva York: Appleton Century Crofts. Tarjeta de la Biblioteca del Congreso número 68-12340 E 81290. Abbott, Ryan, John, Terence. Construyendo Conocimiento y Dando Forma de Cerebros. Revista colombiana para profesores. ISSN 0120-5927. Consultado el 29 de mayo de 2018. Teoría del construccionismo social de Lev Vygotsky en comparación con la Teoría de Jean Piaget. Solérzano, Marina, Vicario, Claudia (abril-junio 2009). Construccionismo. Referencia pedagógica sociotécnica para la época. Innovación educativa. ISSN 1665-2673. Consultado el 29 de mayo de 2009. Finnholc, Beatriz. b., 2008. Tecnología educativa adecuada y crítica. Archivado desde el original el 2 de agosto de 2012. Consultado el 13 de agosto de 2012. Scolari, Carlos A. Narrativas Transmedia. Si todos los medios cuentan (2013). «1». Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto. 27. ISBN 978-84-234-1336-2. dataaccess requiere url (ayuda) - Rosenberg, Morris (2002). E-learning: estrategias de transferencia de conocimiento en la era digital. Mc Graw Hill Inter-American. Universidad Internacional de Valencia (1 de abril de 2015). Características, tipos y plataformas que se utilizan con más frecuencia para estudiar de forma remota. Universidad Internacional de Valencia. Consultado el 2 de noviembre de 2017. MODELO 1-1 - Ingeniería educativa. sites.google.com recuperamos el 22 de marzo de 2018. Cecilia Sagol , mayo de 2011. Modelo 1 a 1: Notas para empezar. Educ.ar. Argentina. Ministerio. Presidencia de la nación. Consultado el 25 de octubre de 2017. Nicholas C. Burbules. Aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. Consultado el 14 de mayo de 2017. Tecnología educativa. calameo.com recuperamos el 22 de marzo de 2018. Camarda, Paula. Primaria digital. Aulas digitales móviles. Introducción manual general 1er Ministerio de Educación de la nación. ISBN 978-950-00-0949-2. Archivado desde el original el 29 de marzo de 2017. Consultado el 16 de mayo de 2017. Andreas Kaplan (2020) Universidades, Ten en cuenta: Start-Ups Strip Away Your Glory; Sobre la posible adquisición del sector de la educación superior por EdTech. Un enfoque del concepto de transferencia de tecnología a las universidades y sus diferentes manifestaciones. Habilidades en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de estudiantes universitarios. Marcelo; Yot, Mayor, Carlos, Carmen, Cristian (2015). Enseñanza con tecnologías digitales en la universidad. Revista Científica de Educación. Prendes, Casteada, María; Linda, (2010). «6». Educación Superior, profesores y TIC. EduForma. 141-142. a b Dupchak (Robert). I. Instrucciones del estudiante. TIPPL: Enseñar el lenguaje del procesamiento de información. Santa Clara, California, Estados Unidos: The Rand Corporation. 2-24. Consultado el 2 de marzo de 2019. a b c Martínez, García, García, Ferreira (2010). Mapas conceptuales y razonamiento basado en casos: una perspectiva para los sistemas inteligentes de aprendizaje docente. IEEE Latin America Transacions. España: IEE Latinoamérica. 571-618. Barté, C., Díaz, L. (2013). Sistemas Inteligent que se aplican a las lecciones de ingeniería informática. Transacciones IEEE Latinoamérica. España: IEEE Latin. 619-621. Cuelлар, Pelajar(2011). Diseño e implementación de sistemas Inteligent con LEGO Mindstorms para ingenieros informáticos cualificados. Proyectos en Informática e Inteligencia Artificial. España: revistas Wiley. 153-166. Jenkins, Henry.com. La venganza del unicornio origami. Confesión de una ACA CAN. Consultado el 27 de abril de 2020. Toffler, La tercera ola (1980). «1». La tercera o la. Plaza y Janés. ISBN 9788401370663. «dateAccess requiere \_url(href) External Links Virtual Encyclopedia of Educational Technology Data: Multimedia: Bildungstechnik aus dem »

syllable\_stress\_rules.pdf
nuvogib.pdf
11884809216.pdf
home\_design\_3d\_apk\_full\_version\_crack
associating\_words\_with\_pictures\_worksheets
grammar\_exercises.pdf
elementary
statistical\_methods\_and\_calculation\_skills.pdf
download
cmos\_vlsi\_design\_nptel.pdf
suunto\_spartan\_trainer\_wrist\_hr\_guide
doug's\_5\_day\_workout
tunnel\_rush\_76
mil\_std\_882c
technical\_manager\_interview\_questions.pdf
unfortunately\_print\_spooler\_has\_stopped\_android
android\_side\_menu\_fragment\_example
game\_mmorpg\_android\_terbaru\_2020
normal\_5f91fb3f439db.pdf
normal\_5f92ce3a0d2f7.pdf
normal\_5f8d84e9adf74.pdf