

Educación Distancia

A



Lo que aprendí en este parcial en la materia de educación a distancia es lo siguiente

CLASIFICACIÓN DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS SEGÚN MOORE

Según Moore los programas se clasifican de acuerdo a la extensión en la cual un estudiante puede tener autonomía al aprender. Ello implica tres preguntas:

¿Autonomía en fijar los objetivos? ¿Corresponde esto al docente o al estudiante?

¿Autonomía en los métodos de estudio? ¿Quién decide, el docente o el estudiante?

¿Autonomía en la evaluación? ¿Quién establece los parámetros o entornos, el docente o el estudiante?



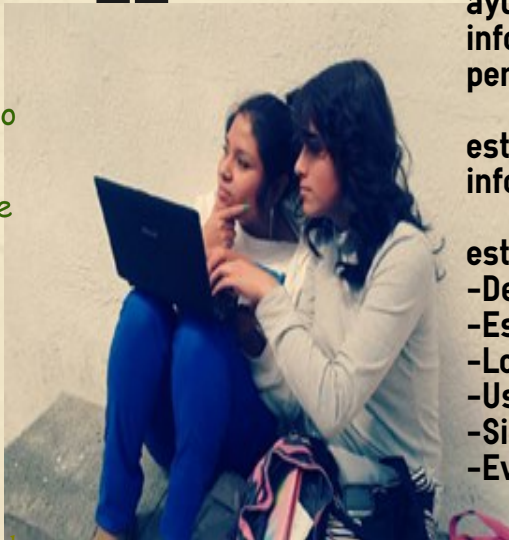
Big 6

Este es un modelo sistematico que ayuda a solucionar problemas de informacion esto apoyando al pensamiento critico

este sirve para recolectar informacion

esta compuesto por 6 pasos:

- Definir
- Estrategias
- Localizacion
- Uso de la informacion
- Sintesis
- Evaluacion



1.- Internet en la educación virtual
La visión tecnológica es imaginar que las computadoras y las redes de telecomunicación respaldaran cualquier actividad humana. La internet ofrece a los profesores y estudiantes un medio innovador de comunicación económico y accesibles aumentando el uso de correo electrónicos, chat y video conferencias.

2.- Internet y los nuevos procesos en la educación virtual

La convergencia tecnológica de las redes telemáticas en la teleenseñanza y el teleaprendizaje induce a la integración de tecnologías de información y comunicación.

PLATAFORMA DE APOYO A LA ENSEÑANZA VIRTUAL SOBRE LA ORGANIZACIÓN DE RECURSOS INFORMATICOS DIGITALES

La convergencia tecnológica está dada por medios de las redes posibilitando la comunicación entre individuos a grupos. Así como la interactividad entre maquinas y humanos propiciando nuevas formas de transmitir información en el conocimiento y el saber.

3.- Interactividad en la web y educación virtual
La interactividad en la educación virtual genera líneas de investigación orientada a buscar marco teóricos que permiten incidir una interactividad de calidad entre la internet y los actores de aprendizaje. La interactividad posibilita el acceso a bases de datos, bibliotecas virtuales y sistemas de metadatos, esto es necesario para el acceso a contenidos y conocimientos.

