

EDUCATIONAL TECHNOLOGY (EDTECH)

Natalia Juárez Candia
Diego Cabrera Fraga
Emiliano Segura Rodríguez

The slide features a light beige background with decorative elements in the corners. The top-left and bottom-right corners contain clusters of small dark red dots and stylized leaf patterns in dark red and light beige. The top-right and bottom-left corners feature larger, flowing abstract shapes in dark red and light beige, some with internal patterns like concentric circles or dots.

DEFINICIÓN DE EDTECH

La tecnología educativa (EdTech) se refiere al uso de herramientas tecnológicas y procesos para facilitar y mejorar el aprendizaje. Incluye una amplia gama de recursos, desde software educativo y aplicaciones móviles hasta entornos virtuales de aprendizaje y análisis de datos educativos

BEHAVIORISM

Concepto: El behaviorismo se centra en el aprendizaje observable y medible. Propone que el aprendizaje es un cambio en el comportamiento como resultado de la experiencia.

Principios:

- Refuerzos y castigos para aumentar o disminuir comportamientos.
- Aprendizaje basado en estímulos y respuestas.

Aplicación en EdTech:

- Sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) que proporcionan retroalimentación inmediata.
- Uso de gamificación y recompensas para motivar a los estudiantes.

COGNITIVISMO

Concepto: El cognitivismo se enfoca en los procesos mentales involucrados en el aprendizaje, como la memoria y la resolución de problemas.

Principios:

- Procesamiento de información.
- Desarrollo de esquemas mentales.

Aplicación en EdTech:

- Herramientas de mapeo mental y organizadores gráficos.
- Software que facilita la práctica de habilidades cognitivas.

CONSTRUCTIVISMO

Concepto: El constructivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso activo donde los estudiantes construyen nuevos conocimientos a partir de sus experiencias previas.

Principios:

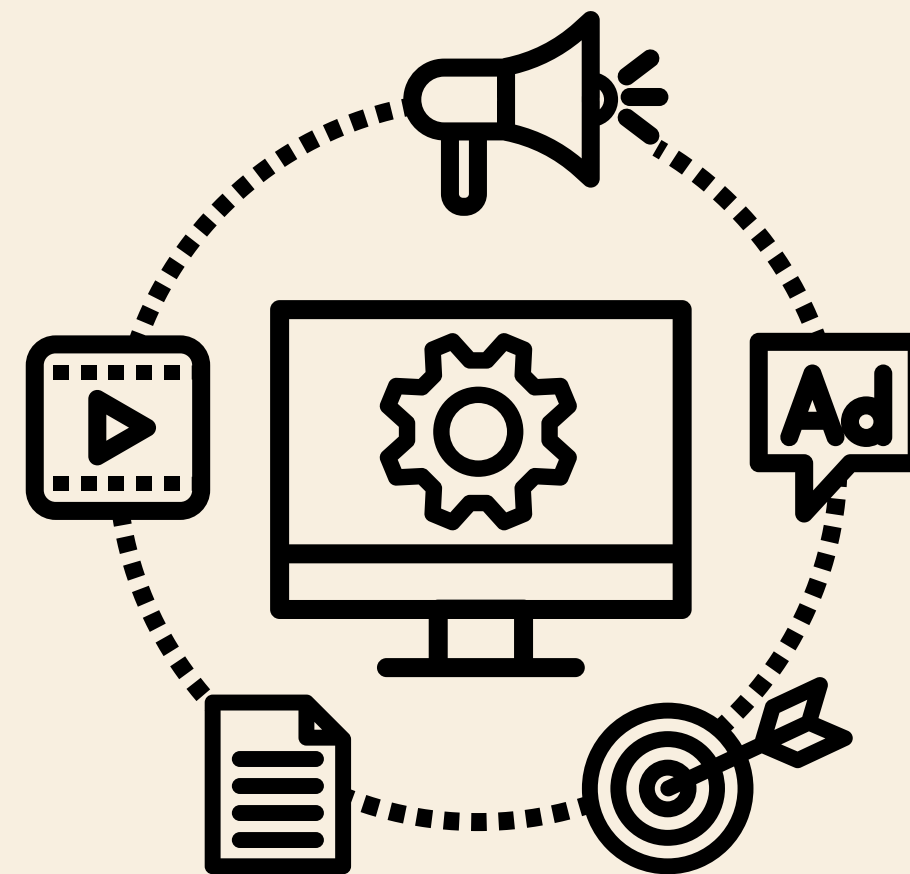
- Aprendizaje basado en la experiencia.
- Importancia del contexto social y cultural.

Aplicación en EdTech:

- Entornos de aprendizaje colaborativo en línea.
- Simulaciones y experiencias interactivas.

ISTE STANDARDS FOR STUDENTS

Los Estándares ISTE para Estudiantes establecen las competencias digitales necesarias para el éxito académico y profesional en la era digital. Su objetivo es preparar a los estudiantes para ser aprendices activos y creativos en un mundo conectado



DESCRIPCIÓN DE LOS ESTÁNDARES

- Aprendizaje Empoderado: Los estudiantes aprovechan la tecnología para asumir un papel activo en la elección y dirección de su propio aprendizaje.
- Ciudadanía Digital: Los estudiantes entienden las responsabilidades y oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital.
- Constructor de Conocimiento: Los estudiantes aplican herramientas digitales para construir conocimiento significativo.
- Diseñador Innovador: Los estudiantes utilizan una variedad de tecnologías dentro de un proceso de diseño.
- Pensador Computacional: Los estudiantes desarrollan y emplean estrategias de pensamiento computacional.
- Colaborador Global: Los estudiantes trabajan en colaboración con otros, utilizando tecnologías para mejorar el aprendizaje.
- Comunicador Creativo: Los estudiantes comunican ideas de manera creativa y efectiva utilizando herramientas digitales.



PROJECT-BASED LEARNING (PBL)

El aprendizaje basado en proyectos (PBL) es una metodología educativa en la que los estudiantes adquieren un conocimiento más profundo a través de la exploración activa de desafíos y problemas del mundo real.



ELEMENTOS ESENCIALES

- Pregunta Guía: Un desafío o pregunta que impulsa el proyecto.
- Investigación: Los estudiantes investigan y reúnen información relevante.
- Aplicación: Los estudiantes aplican sus conocimientos para crear un producto o solución.
- Reflexión: Evaluación del proceso y resultados.