

TABLA DE CONTENIDO



COMPONENTES INICIALES DEL TEXTO

Biografía ■■■



Siglas ■■■



Introducción ■■■



TABLA DE CONTENIDO



CAPÍTULO I

1

1. Tecnología Educativa- Conceptos Generales y Marco Histórico

1.1. Definición de Tecnología Educativa y Elementos Fundamentales

1.2. Contexto Histórico y Metodológico de la Tecnología Educativa

1.2.1. La evolución de la profesión de docente- comentarios y reflexiones

1.2.2. La tecnología en el marco de los procesos de enseñanza - del tablero a la tablet

Términos Claves ■ ■ ■



Lecturas Recomendadas ■ ■ ■





 CAPÍTULO II

2

2. Panorama General de las Tecnologías Educativas

2.1. Comentarios Iniciales

2.2. Impacto de las TIC en el Mundo Educativo

2.3. Funcionalidades de las TIC en las Instituciones Educativas

2.4. Alcance, Niveles de Integración, Ventajas y Desventajas

2.4.1. Ventajas y desventajas de las TIC desde la perspectiva del aprendizaje

2.4.2. Ventajas y desventajas de las TIC desde la perspectiva del estudiante

2.4.3. Ventajas y desventajas de las TIC desde la perspectiva del docente

2.4.4. Ventajas y desventajas de las TIC desde la perspectiva de los centros educativos

2.5. Ejemplos Prácticos de Tecnología Educativa en el Aula

Términos Claves 



Lecturas Recomendadas 





CAPÍTULO III

3

3. Competencias Docentes para la Tecnología Educativa

3.1. Introducción

3.2. Una Visión Internacional de la Formación Docente en TIC

3.2.1. Nociones básicas de TIC

3.2.2. Profundización del conocimiento

3.2.3. Generación de conocimiento

3.3. Perspectiva Nacional de la Formación Docente para el Uso de TIC

3.3.1. Momento de apropiación personal

3.3.2. Momento de apropiación profesional

3.4. Comentarios Finales

Términos Claves ■ ■ ■



Lecturas Recomendadas ■ ■ ■





CÁPITULO IV

4

4. Tecnologías Emergentes, Tendencias e Impactos

4.1. Introducción

4.2. Tendencias Claves

4.2.1. Tendencias claves en educación básica y media

4.2.2. Tendencias claves en educación superior

4.3. Desafíos Significativos

4.3.1. Tecnologías con adopción en 1 año o menos

4.3.2. Dispositivos móviles y aplicaciones

4.3.3. Aplicaciones para móviles

4.3.4. Tabletas

4.3.5. Tecnologías con adopción entre 2 y 3 años

4.3.6. Aprendizaje basado en juegos

4.3.7. Entornos personales de aprendizaje

4.3.8. Analítica de aprendizaje

4.3.9. Tecnologías con adopción entre 4 y 5 años

4.3.10. Realidad aumentada

4.3.11. Interfaces naturales de usuario o

computación basada en gestos

4.3.12. Internet de las cosas

Términos Claves 



Lecturas Recomendadas 



TABLA DE CONTENIDO



COMPONENTES FINALES DEL TEXTO

Bibliografía



Lista de Figuras



Lista de Tablas

