

ÍNDICE

Presentación	7
Introducción	9
Preámbulo	11
CAPÍTULO 1	13
Fundamentos de la tecnología educativa	13
1.1. El pizarrón tradicional	14
1.2. Definición de la tecnología educativa práctica que funciona para el maestro	16
1.3. Algunas teorías y principios prácticos	18
1.4. La teoría de la comunicación	21
1.5. La teoría general de sistemas y la cibernética	21
1.6. Lo que los profesores deben saber de las teorías del aprendizaje	
CAPÍTULO 2	25
La experiencia sensorial y las nuevas tecnologías	25
2.1. Se aprende lo que se vive: “el cono de la experiencia”	25
2.2. ¿Qué modelo o recurso tecnológico seleccionar?	26
2.3. Formatos de internet y su influencia educativa	29
2.4. La evolución del cómputo educativo	30

2.5. Web 2.0	30
2.6. Elementos a considerar para el diseño instruccional con multimedia	32
2.7. Proceso de producción página web o CD Rom interactivo	35
2.8. La interfaz gráfica (elementos de navegación y diseño gráfico)	37
2.9. Inmersión	38
2.10. Diseño de navegación	39
2.11. Diseño de la interacción	42
2.12. Diseño gráfico	43
2.13. Planeación sistemática para el uso de los medios	44
2.14. Selección de medios y materiales	45
2. 15. Contenidos digitales educativos	46
CAPÍTULO 3	49
El aprendizaje significativo en el siglo XXI	49
3.1. Algunas definiciones	50
3.2. Tecnología, aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico	52
3.3. ¿Cómo aprovechar todo el potencial de las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	53
BIBLIOGRAFÍA	55