**INTRODUCCION**

Las TIC ofrecen al campo educativo una diversidad de herramientas que al ser utilizadas de manera adecuada y bien dirigidas pueden ayudar a obtener buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes. Si se hace una comparación entre los recursos gráficos que tradicionalmente se han venido utilizando en los procesos de enseñanza, tales como carteles, láminas, tableros, fotocopias, libros, discurso del profesor, etc. y aquellos que se derivan de las TIC, como los software, simuladores, aplicativos, animación, Internet, entre otros, es evidente que los últimos tienen ciertas ventajas, pues en ellos se pueden integrar los textos, sonidos, animaciones, imágenes, videos, lo que se conoce como multimedia.

**OBJETIVOS**

* Comprender la relación entre los recursos que ofrecen las TICs y las teorías, conceptos y procedimientos propios de cada disciplina.
* Conocer el potencial que ofrecen las TICs para estimular la capacidad intelectual de los alumnos, ampliar su nivel aprendizaje en el área, y desarrollar sus habilidades de comunicación y expresión.
* Desarrollar seguridad y confianza en el uso de TICs a través de la práctica frecuente en diversas actividades y situaciones académicas.
* Entender cómo las TICs están cambiando las formas en que se representa el conocimiento, se expone o presenta un contenido, y se atrae el interés de los alumnos.
* Saber utilizar las TICs para diseñar materiales didácticos que planteen retos a la inteligencia del alumno, estimulando su capacidad de reflexión.
* Organizar adecuadamente la clase para las actividades de aprendizaje apoyadas en TICs: cuándo los alumnos deben trabajar solos, en parejas, o en grupos; o cuándo utilizar cierto recurso para enseñarle a toda la clase[[2]](http://www.blogger.com/post-create.g?blogID=5512478902089233" \l "_ftn2" \o ").

**PROCESO**

* Verificar si cumple con los registros pertinentes
* Verificar si el programa se ejecuta con el uso adecuado
* Verificar si el buscador se ejecuta para el proceso de links correctamente.
* elegir una pagina web que mas se adapte a su uso cotidiano
* verificar si contiene reproductor multimedia
* verificar si el programa del antivirus se ejecuta adecuadamente.
* verificar si las actualizaciones se ejecutan frecuentemente.
* verificar si ofrece el servicio de presentaciones,( power point fotoshop, open office).
* verificar si ofrece el servicio de mensajeria: messeger, skipe, facebook, twiter, foros yahoo,  youtube,etc.
* verificar si ofrece juegos, fotos, videos, videollamadas, etc.

**CARRERA DE OBSERVACION**

**ETAPA 1:** Diagnostico

**ETAPA 2:** análisis del diagnostico

**ETAPA3:** Elaboración de las Estrategias

**ETAPA 4:** Verificación de las Estrategias

**ETAPA 5:** Divulgación de los resultados



**CONCLUSION**

Cómo llevar, por tanto, la normativa a la realidad educativa, es hoy en día un asunto que se antoja como imprescindible y tiene su objetivo principal en conseguir la competencia digital en los alumnos, que ya traen consigo una cultura tecnológica imbuida por la sociedad actual. Las nuevas generaciones van asimilando de forma natural esta nueva cultura poco a poco en cambio para la mayoría de los docentes conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, y el hecho de adaptarse a una dinámica muy lejana a la que se llevaba de forma “tradicional”. La juventud no conoce hechos culturales y formas con la que los docentes han convivido durante mucho tiempo, por lo que los cambios en la forma de transmisión de información y de las nuevas tecnologías que a nosotros nos puede parecer vertiginosos, son para los alumnos el ritmo normal de acontecer de estos procesos y por lo tanto su adaptación es muy rápida así que para ellos el cambio continuo ylas novedades que van surgiendo cada día es lo normal.