



## Uso de los medios tecnológicos, para la mejora de los aprendizajes



# INTRODUCCIÓN

El gran desarrollo tecnológico que se ha producido recientemente ha sido denominado por algunos la nueva revolución social, con el desarrollo de "la sociedad de la información".

Es por ello que la educación actual debe integrar la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo.

Las instituciones educativas debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Pero su utilización a favor o en contra de los medios tecnológicos, dependerá en gran medida de la educación, de los conocimientos y la capacidad crítica de sus usuarios, que son las personas que ahora se están formando.

# Unificación de las TIC en la educación



Se requiere nuevas demandas de los ciudadanos y ciudadanos y nuevos retos a lograr a nivel educativo

Entre ellos:

- ✓ Disponer de criterios y estrategias de búsqueda y selección de la información efectivos, que permitan acceder a la información relevante y de calidad.
- ✓ Potenciar que los nuevos medios contribuyan a difundir los valores universales, sin discriminación a ningún colectivo.
- ✓ Formar a ciudadanos críticos, autónomos y responsables que tengan una visión clara sobre las transformaciones sociales que se van produciendo y puedan participar activamente en ellas.
- ✓ Adaptar la educación y la formación a los cambios continuos que se van produciendo a nivel social, cultural y profesional.

# Importancia de la Tic en el aprendizaje

Los docentes deben:

- ✓ Guiar los aprendizajes de sus alumnos.
- ✓ Fomentar la interacción y el aprendizaje colaborativo siguiendo los postulados del constructivismo social de Vygotsky o el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, ya que tienen en las TIC un fuerte aliado, fundamentalmente en los diferentes recursos y servicios que ofrece Internet.

A través de Internet y de las informaciones y recursos que ofrece, nos permite acceder a múltiples recursos, informaciones y comunicarnos con otros, lo que nos ofrece la posibilidad de acceder con facilidad a conocer personalidades de opiniones diversas.

Las nuevas teorías de aprendizaje centran su atención :

profesor	proceso	enseñanza
alumno	proceso	aprendizaje

Se tienen un buen aliado en estos medios tecnológicos , si se utilizan

atendiendo a los postulados del aprendizaje socioconstructivo y bajo los principios del aprendizaje significativo.



# LA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Es la combinación de dos o mas medios para transmitir información tales como texto, imágenes, animaciones, sonido y video que llega al usuario a través del computador u otros medios electrónicos.

La multimedia permite que el usuario aprenda rápidamente estimulando los sentidos como el tacto, el oído, la vista y especialmente el cerebro.

## **Ventajas de la multimedia:**

- ✓ Mejora las interfaces basadas solo en texto
- ✓ Mantienen la atención y el interés
- ✓ Mejora la retención de la información presentada
- ✓ Es enormemente divertida

# Usos de la multimedia

- ✓ **En los negocios**
- ✓ Presentaciones (slide shows)
- ✓ Capacitaciones
- ✓ Mercadotecnia
- ✓ Publicidad
- ✓ Exhibición de productos
- ✓ Bases de datos
- ✓ Catálogos
- ✓ Comunicaciones en red
- ✓ Videoconferencia

- ✓ **En la educación**
- ✓ Cambios radicales en la formación
- ✓ Fomenta el Autoaprendizaje
- ✓ Tutoriales interactivos
- ✓ Videotutoriales
- ✓ Enciclopedias
- ✓ Webs educativas
- ✓ Cursos en CD-ROM
- ✓ Mapas interactivos.

- ✓ **En el Hogar**
- ✓ Programas de Televisión
- ✓ En reproductores DVD
- ✓ TV cable interactivo
- ✓ Computador con interfaces multimedia
- ✓ Videojuegos
- ✓ Visitas virtuales interactivas (3D)
- ✓ Celulares con capacidades multimedia
- ✓ Dispositivos electrónicos multimedia

## En lugares público

- ✓ Hoteles
- ✓ Estación del tren o metro
- ✓ Aeropuertos
- ✓ Kioscos de información
- ✓ Museos
- ✓ Centros comerciales
- ✓ Parques tecnológicos



## En Realidad Virtual

- ✓ La tecnología y la invención creativa convergen
- ✓ Objetos geométricos dibujados en 3D
- ✓ Desarrollados en programas CAD
- ✓ Simuladores y juegos 3D
- ✓ Programas de entrenamiento



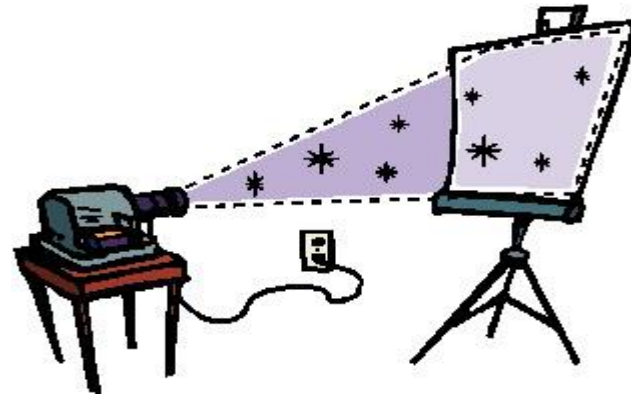
# Clasificación de la multimedia

La multimedia se clasifica en lineal, interactiva e hipermedia dependiendo del control que tenga el usuario sobre la aplicación.

**Multimedia lineal:** cuando la aplicación avanza en forma progresiva de principio a fin y el usuario no tiene control de la misma.

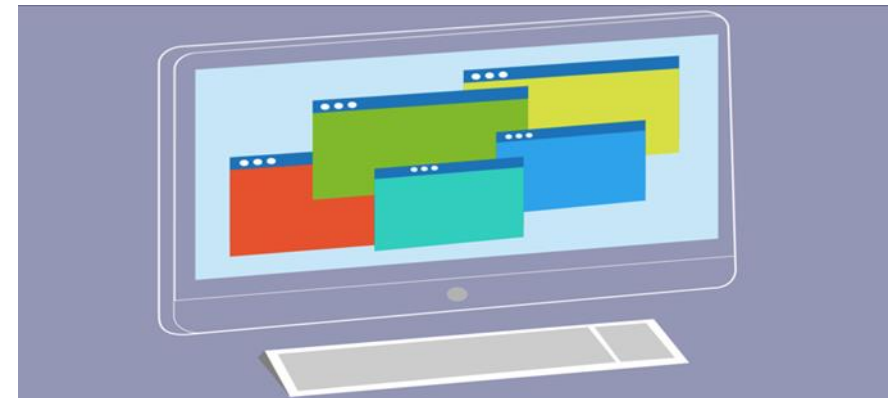
**Multimedia interactiva:** cuando el usuario puede realizar determinadas acciones sobre la aplicación como hacer clic en algunos objetos o botones que le permitan controlar el avance de la misma.

**Hipermedia:** Cuando se combina la multimedia con el hipertexto, es decir, cuando se le permite al usuario tener mayor control de la aplicación mediante el uso de botones, textos, imágenes y otros objetos



# Para hacer multimedia se necesita:

- ✓ **Hardware:** es la parte que puedes ver del computador, es decir todos los componentes de su estructura física. La pantalla, el teclado, la torre y el ratón hacen parte del *hardware* de tu equipo.
- ✓ **Software:** Al equipamiento lógico o soporte lógico de un computador digital, estos son los programas informáticos que hacen posible la realización de tareas específicas dentro de un computador. Por ejemplo Word, Excel, PowerPoint, los navegadores web, los juegos, los sistemas operativos, etc.
- ✓ **Creatividad:** La creatividad, denominada también inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente... pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.
- ✓ **Organización:** Es un sistema de actividades conscientemente coordinadas formado por dos o más personas; la cooperación entre ellas es esencial para la existencia de la organización. Una organización solo existe cuando hay personas capaces de comunicarse y que están dispuestas a actuar conjuntamente para obtener un objetivo común.





# El bibliotecólogo y la tecnología

El bibliotecario actual debe de ser un investigador constante, y generar conocimiento para compartirlo. “Todo conocimiento se comparte en la ciencia, y si no es así, es mala ciencia y es un tipo de tiranía” Stallman Richard

En la actualidad, se utilizan los: blogs, redes sociales, aulas virtuales, etc., para facilitar la discusión de proyectos, literatura, tareas, entre otros, como una nueva forma de aprender.

La biblioteca también ha hecho uso de estas herramientas para darse a conocer y promocionar sus servicios, puede generar un boletín informativo y publicarlo en Internet para difundir sus recursos, y dar a conocer sus servicios y actividades, ello ayudará a mantener actualizado al usuario con información de interés.

Es prioridad para el bibliotecólogo desarrollar destrezas en el uso de la tecnología para estar a la altura de los usuarios tecnológicos de este tiempo.

Es imprescindible que tenga altos conocimientos de informática, una carrera en paralelo o debe optar por cursos extra, de extensión, de verano o cualquier tipo, acordes con el tema y que le ayuden con la tarea por realizar frente a los usuarios que cada vez tienen más conocimiento de tecnología.



# Tipos de bibliotecas

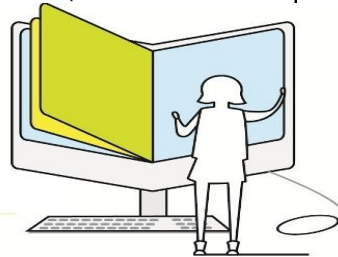
## 1. LAS BIBLIOTECAS PASIVAS

- ✓ Mantiene una relación inactiva con las tecnologías
- ✓ Emplea recursos digitales y sistemas electrónicos para el trabajo de la biblioteca, pero siempre para uso individual.
- ✓ No ofrece servicios de información a los usuarios a través de la web de la biblioteca o de otro medio.
- ✓ Es receptora de los recursos electrónicos, pero no aprovecha las posibilidades de las tecnologías para prestar servicios de información.



## 2. LAS BIBLIOTECAS ACTIVAS

- ✓ Tiene un sistema bibliotecario digital para sus usuarios, en el cual pueden buscar información de su propio repositorio físico, así como conectarse a remotas bases de datos para obtener la información.
- ✓ Tiene un servicio de préstamo de libros en línea, cuenta con Internet por medio de una página web, donde se promueven sus actividades y servicios, entre otros menesteres como:
  - a. servicios de comunicación con los usuarios (formularios, listas, correo),
  - b. servicios de información y referencia (recursos, consulta telemática),
  - c. creación de bibliotecas digitales y repositorios (archivos digitales de textos, fotografía)
  - d. información a la comunidad (enlaces de interés comunitario), difusión de la colección (acceso al catalogo en línea) o
  - e. alfabetización informacional (tutoriales, visitas guiadas, etc.).



## 3. LAS BIBLIOTECAS INTERACTIVAS

- ✓ Tiene la particularidad tanto de enviar como de recibir la información.
- ✓ Contiene las características de las bibliotecas anteriores y además recibe una retroalimentación del usuario, de manera que se benefician las dos partes, debido a que el usuario puede comunicar las necesidades que faltan en la biblioteca.
- ✓ Las redes sociales también juegan un papel importante en las bibliotecas. Les da más presencia profesional estar en un sistema que ha llegado a ser muy popular alrededor del mundo y al que se puede acceder incluso desde un teléfono móvil.
- ✓ Se puede encontrar personas con las mismas afinidades y colegas con quienes pueden intercambiar información.
- ✓ En las redes sociales el comentario de un usuario se puede propagar de forma inmediata y llegar a lugares inimaginables.
- ✓ El objetivo es fomentar y unir personas con temas en común, que las personas se relacionen y compartan hallazgos y conocimientos.



# **El correo electrónico una herramienta de interacción virtual**

Las herramientas interactivas no son simples canales comunicativos, sino que son medios o yendo más allá, son mediaciones que permiten la comunicación entre facilitador y estudiante, por tanto, el correo electrónico se constituye en una herramienta que facilita dicha interacción.

Pero **¿qué son los correos electrónicos?**

Es una aplicación de comunicación asincrónica personal en línea, basada en la transmisión de texto, que permite adjuntar al mensaje, archivos en cualquier formato digital, (audio, vídeo, animación, imagen), que favorece las actividades académicas.

# Características del correo electrónico

Tiene unas características muy particulares que lo diferencian del foro y el chat.

- ✓ Híbrido de lo oral y lo escrito.
- ✓ Se mueve entre lo formal y lo informal.
- ✓ Asíncrono.
- ✓ Posee dinámica social: exige una respuesta pronta del receptor.
- ✓ Posee atributos escriturales.
- ✓ Marcada connotación conversacional.
- ✓ Tiene cierta tendencia a la “relajación ortográfica y gramatical”.
- ✓ Estilo: informal.
- ✓ Tiene un carácter ostensivo.
- ✓ Es un acto comunicativo con un objetivo definido.
- ✓ Posee normas de cortesía .

# ESTRUCTURA:

## Bipartita

Cabecera y cuerpo.

**La cabecera** está constituida por:

- a. dirección;
- b. dirección electrónica;
- c. asunto
- d. fecha
- e. hora.

### **El cuerpo:**

Es el espacio destinado para la construcción del mensaje.

Cristal (2001, p. 114)

## Cutripartita

Saludo, texto, despedida y firma.

1. El saludo abre el espacio de interacción.
2. El texto es el contenido.
3. La despedida indica el cierre.
4. la firma proporciona datos del remitente y transmite seguridad al receptor.

Bonilla (2005, p. 267)

