




2010. Fernando Posada - fernandoposada@gmail.com

Alfabetización digital

Contenidos de la presentación




- Paradojas del uso educativo de las TIC.
- Hacia un aprendizaje constructivo.
- El problema del software educativo.
- Software libre y educación en valores.
- Algunas propuestas de alfabetización digital.
- Conclusiones.



Paradojas del uso educativo de las TIC

Alfabetización digital

1. Aprender con la tecnología




- Aprender sobre la tecnología en lugar de aprender con la tecnología.
- Alfabetización digital = dominar la máquina.
- Resulta insuficiente desde el punto de vista educativo.

2. Multimedia educativos



- Multimedia educativos basados en la filosofía del refuerzo.
- Preocupación institucional por cubrir el currículo.
- Enfatizan un enfoque conductista del aprendizaje.
- No permiten creatividad y construcción de conocimientos.

3. El contexto



- Importancia del contexto.
- El éxito depende en gran medida de la preparación y gestión del contexto.
- El papel del docente como facilitador de entornos.

4. Motivación del alumnado



- Se acepta por principio que un alumno/a con TIC es un alumno/a motivado.
- No siempre es cierto.
- La experiencia previa del alumnado los convierte en exigentes.
- Ciertos usos de las TIC pueden resultar aburridos.
- El éxito de un programa no debe basarse en su facilidad.

5. Formato digital



- Formato digital frente a formato impreso.
- Si el ordenador se utiliza para "pasar páginas" resulta más inmediato el libro.
- Valorar siempre si el uso de las TIC merece la pena.

6. Tareas fundamentales



- Tareas fundamentales frente a tareas complementarias.
- A menudo se utilizan las TIC más para reforzar conocimientos ya adquiridos por otros medios que para descubrir nuevos aprendizajes.

7. Importancia del proceso



- Importancia del proceso frente al resultado.
- A veces se valora más el resultado que el proceso en sí.
- Se hace legítimo el uso de las TIC para mejorar un producto académico más que un proceso.

8. Conflicto de competencias



- Conflicto de competencias entre alumnado y ordenador.
- Se le pide al alumnado que memorice datos
- Al ordenador se le pide que analice de forma compleja las respuestas del alumnado.



Hacia un aprendizaje constructivo

Alfabetización digital

Aprendizaje constructivo I



Se propone un modelo de aprendizaje basado en los siguientes principios:

- Activo
- Constructivo
- Autorregulado
- Tecnológico

Aprendizaje constructivo II



- El medio tecnológico se valora en función de su capacidad para estimular el pensamiento.
- Capacidades del pensamiento como: descubrir, analizar, anticipar, diferenciar, clasificar, comparar, relacionar, sintetizar, etc.

Las competencias básicas

Alfabetización digital

Tratamiento de la información



- Competencia digital.
- Importancia motivada por el impulso de la sociedad de la información.
- Recogida, tratamiento y presentación de la información.
- Más acorde con una orientación constructivista.

El problema del software educativo

Alfabetización digital

Multimedias educativos



- La mayoría de multimedia se basan en la filosofía del "estímulo-respuesta".
- Nacen con vocación educativa.
- Inducen un modelo conductista de aprendizaje
- Se agotan rápidamente.

Software creativo I



- Como alternativa se propone el uso de programas para construir productos: textos, presentaciones, esquemas, gráficos, imágenes, audios, videos, etc.

Software creativo II



- Admiten un uso educativo y creativo.
- Suponen el dominio de competencias relacionadas con las TIC: búsqueda, análisis, elaboración, presentación, etc.



Software libre y educación en valores

Alfabetización digital

Selección del software



- Elegir el software para enseñar y aprender en función de un análisis previo de necesidades.
- Existen alternativas al software comercial.

Software libre



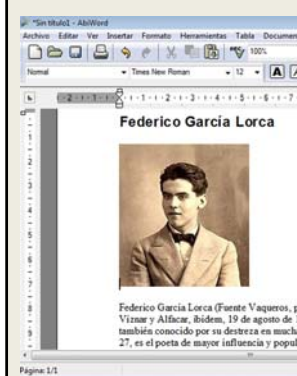
- Fácil de instalar y usar.
- Libertad de uso en cualquier contexto.
- Libertad de distribución a los alumnos.
- Se evita el currículum oculto derivado del uso de versiones comerciales.



Algunas propuestas de trabajo de alfabetización digital

Alfabetización digital

El procesador de textos



- Elaborar un artículo sencillo sobre un tema previo.
- Completar una ficha.
- Redactar una composición escrita respondiendo a una guía de preguntas.
- Resaltar elementos del texto.
- Insertar imágenes.
- Etc, etc, etc...

El arte de copiar/pegar



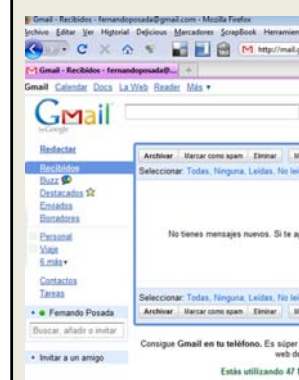
- Especial atención el tratamiento didáctico de la tarea de "copiar/pegar".
- Este proceso automático no tiene valor pedagógico.
- Desarrollar estrategias para fomentar la construcción de conocimiento.

Diseño de presentaciones



- Pasos del proceso:
- Esquema.
 - Pautas de diseño.
 - Recopilación de activos.
 - Diseño de la presentación.
 - Corrección.
 - Presentación a los compañeros/as
 - Publicación en el blog

Comunicación por email



- A veces se enfatiza más la I de las TIC que la C.
- El correo electrónico ha sustituido al postal en todos los ámbitos: personal, empresarial, etc.
- Se propone trabajar formas, contenidos y normas de etiqueta en el envío de emails.

Comunicación por chat



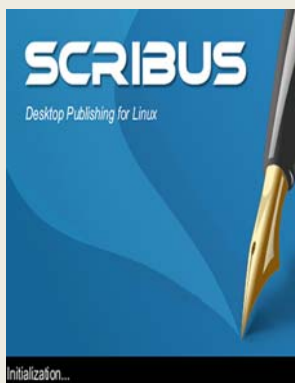
- Conviene definir una intencionalidad comunicativa previa.
- Se pueden proponer debates moderados para alcanzar acuerdos.
- También juegos de investigación cooperativos.

El blog de aula



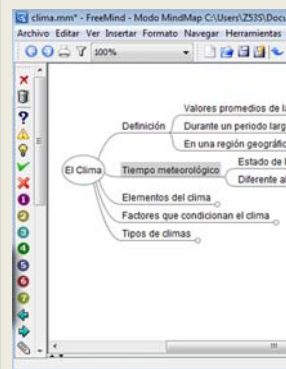
- El blog de aula es un medio para ...
- Comentarios a un artículo con la ficha de un libro de lectura.
 - Comentarios sobre la asistencia a una salida escolar.
 - Artículos con trabajos de alumnos
 - Artículos publicados por el propio alumnado.
 - Etc, etc.

Diseño de impresos



- Diseño de distintos impresos publicitarios con distintos propósitos: carteles, portadas, folletos, dípticos, tarjetas, etc.
- A partir de plantillas para enfatizar el trabajo comunicativo facilitando la realización técnica.

Mapas conceptuales



- Favorece los aprendizajes significativos resumiendo conceptos o ideas de un tema.
- Sus 3 características: simplificación, jerarquización e impacto visual.
- Existen distintos programas para crearlos (FreeMind)

La pizarra digital interactiva



- Permite exponer y discutir de forma colectiva en el gran grupo de clase una actividad multimedia interactiva.
- También convertir en interactivo cualquier contenido estático gracias a las herramientas de anotación.

TabletPC, el cuaderno del alumno



- Integra la escritura caligráfica en el soporte digital.
- Utilizando el lápiz sobre la pantalla se realizan trazos y anotaciones.
- Permite realizar trabajos y completar fichas a modo de cuaderno digital.




Conclusiones

Alfabetización digital

¿Hacia dónde vamos?



- Incremento de la inmersión tecnológica.
- Aplicación de nuevas aplicaciones y versiones en la alfabetización digital.
- Investigación de la metodología constructivista.



Gracias por su atención

2010. Fernando Posada - fernandoposada@gmail.com