

Tema 1

Sociedad de la información, TIC y Educación

Fátima Margarita
Castro León



http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es_ES

Índice:

1. Características de la sociedad de la información.
2. El impacto en la sociedad de las Nuevas Tecnologías
3. La alfabetización en la cultura y tecnología de la era digital.
4. Los medios y Tecnologías de la Información y Comunicación: una aproximación conceptual.

Nota: Este tema se ha elaborado con la bibliografía básica recomendada.

1. Características de la sociedad de la información.

La era **actual** se caracteriza por:

- ❑ La globalización o mundialización de la economía.
- ❑ La mercantilización de la información.
- ❑ Incremento de las desigualdades entre países.

1. Características de la sociedad de la información

- ❑ La superpoblación y los flujos migratorios (del sur empobrecido hacia el norte rico).
- ❑ La hegemonía de una ideología dominante.
- ❑ La cultura como consumo (uniformismo cultural)

2. El impacto en la sociedad de las Nuevas Tecnologías



Aspectos positivos de las tecnologías digitales

- ❑ La globalización propicia mayor contacto cultural entre diferentes culturas y grupos sociales del planeta.
- ❑ Comunicación constante con todas las personas y grupos del planeta (sincrónica y asincrónica).

Aspectos positivos de las tecnologías digitales

- ❑ Aumento del bienestar material en la vida cotidiana.
- ❑ Acceso a gran cantidad de información.
- ❑ Mejora de la eficacia y calidad de los servicios (sanitarios, financieros, administrativos).

Aspectos negativos de las tecnologías digitales

- ❑ El progreso tecnológico no significa una mejora del bienestar de los ciudadanos (deterioro del medioambiente, armas nucleares...)
- ❑ El proceso de globalización conlleva la hegemonía cultural de una civilización sobre otra.
- ❑ Pérdida de la privacidad e incremento del control sobre individuos y grupos sociales.

3. La alfabetización en la cultura y tecnología de la era digital.

- ❑ La alfabetización tecnológica. Nuevo concepto de **analfabetismo**: incapacidad de acceso y comprensión de la cultura digital.
- ❑ Acceso a muchos datos e informaciones pero que no se transforman en conocimientos.

La alfabetización en la cultura y tecnología de la era digital

- ❑ Ruptura con el modelo de la cultura impresa.
- ❑ Nuevas formas de estructuras sociales:
modificación de actividades profesionales (banca);
nuevos puestos de trabajo (programadores)

4. Los medios y Tecnologías de la Información y Comunicación: una aproximación conceptual.



4.1. Medio de enseñanza: definición

Cualquier recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes con propósitos instructivos.

(Escudero, 1983, P.91)

Análisis de la definición de medio de enseñanza

Area, M., (2002). Web docente de Tecnología Educativa. Universidad de La Laguna

- o **Recurso tecnológico:** un medio o material de enseñanza exige un hardware, un soporte físico-material.
- o **Sistema de símbolos:** un medio debe representar a “algo” diferente de sí mismo.
- o **Mensajes:** un medio comunica, informa, significa algo.
- o **Propósitos instructivos:** la finalidad es producir aprendizaje.

4.2. Componentes y dimensiones de los medios

Componentes

Hardware: soporte físico material.

Software: programa, lenguaje,
mensajes simbólicamente
organizados y presentados

4.2. Componentes y dimensiones de los medios

Dimensiones

- ✓ Semántica
- ✓ Sintáctica
- ✓ Pragmática

Dimensiones

Lo que dice

SEMÁNTICA: Los contenidos,
informaciones,
mensajes del medio.

Dimensiones

Cómo es presentado

SINTÁCTICA: El modo en que se estructura, organiza y simboliza la información

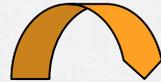
Dimensiones

Cómo y para qué

PRAGMÁTICA: Se refiere al uso
del medio

4.3. Fuentes de conocimiento*

Acontecimientos
experienciales



Objetos, seres vivos,
situaciones

Datos, informaciones,
conocimientos



**APRENDIZAJE DIRECTO
O CONTINGENTE**

*Seguiremos en todo el apartado a Manuel Area, 2002

4.3. Fuentes de conocimiento



4.3.1. La experiencia de aprendizaje directa o contingente

El aprendizaje es un proceso de adaptación y acomodación al ambiente



Este proceso se produce a través de las acciones a actividad del sujeto

4.3.1. La experiencia de aprendizaje directa o contingente



Información sobre los objetos, fenómenos, seres y situación sobre la que se actúa

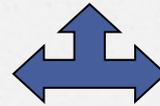
Información sobre la actividad o acción realizada en la adquisición de ese conocimiento

4.3.2. La experiencia de aprendizaje mediada

**El sujeto no está en contacto con la
realidad, sino con una representación
de la misma**

4.3.2. La experiencia de aprendizaje mediada

Experiencia vicaria



Experiencia simbólica

Aprendizaje vicario
u observacional

Aprendizaje simbólico

Se obtiene
Mediante la
visualización de
modelos

Se obtiene por la
interacción con
información presentada
Simbólicamente
en los medios

4.4. Clasificación de los medios

Criterios

**Soporte Sistema
Simbólico**

- Manipulativos
- Impresos
(textuales)
- Icónicos:
 - Imagen fija
 - En movimiento
- Auditivos
- Digitales
(informáticos)

Destinatario

Alumnado
Profesorado

**Material y nivel
educativo**

Infantil, Primaria...
Lengua,
matemáticas

4.5.TIPOS DE MEDIOS DE ENSEÑANZA*

Según su sistema de símbolos, los medios se clasifican en:

- Medios manipulativos.
- Medios impresos (Textuales).
- Medios icónicos.
- Medios auditivos.
- Medios informáticos.

*Seguiremos en todo el apartado a Manuel Area, 2002

MEDIOS MANIPULATIVOS

Estos medios serían el conjunto de recursos y materiales que se caracterizarían por ofrecer a los sujetos un modo de representación del conocimiento de naturaleza enactiva.

La modalidad de experiencia de aprendizaje que posibilitan estos medios es contingente

MEDIOS MANIPULATIVOS

A. Objetos y recursos reales:

Serían el conjunto de materiales que por sí mismos no codifican o representan una realidad más allá de sí, pero que bajo un contexto de enseñanza son susceptibles de provocar aprendizaje.

- * **material del entorno** (minerales, animales, plantas, etc)
- * **materiales de investigación y trabajo** (microscopio, balanzas, cubetas, etc)

MEDIOS MANIPULATIVOS

B. Medios manipulativos simbólicos:

Si representan y codifican una realidad que los trasciende como meros objetos.

- * **bloques lógicos, regletas**

- * **juegos y juguetes**

MEDIOS TEXTUALES

Utilizan los códigos verbales como sistema simbólico predominante



Material orientado al profesorado:

- guías didácticas del profesor/ra, guías curriculares, otros materiales de apoyo curricular.

Material orientado al alumnado:

- libros de texto, material de lecto-escritura, otros materiales textuales.

MEDIOS ICÓNICOS

Codifican sus mensajes a través de representaciones icónicas



☐ Medios de imagen fija:

-Retroyector de transparencias, proyector de diapositivas, cartel, pizarra, episcopio, comic.

☐ Medios de imagen en movimiento:

-Proyector de películas, televisión, vídeo

MEDIOS AUDITIVOS

Emplean el sonido como la modalidad de codificación predominante.



Cassette, radio, tocadiscos

MEDIOS INFORMÁTICOS

Los códigos verbales, icónicos fijos o en movimiento, el sonido, son susceptibles de ser empleados por estos medios



Ordenador, videoconferencia, cañón de proyección, pizarra digital