

TEMA 4

LA EDUCACIÓN INFANTIL Y LAS TIC



Fátima Margarita Castro León



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

ÍNDICE

4.1. Características de un entorno multimedia

4.2. Los materiales didácticos digitales: aportaciones al aprendizaje.

4.3. Características de los materiales digitales.

4.4. Aplicaciones educativas de los servicios de internet: La Web 2.0.

4.1. CARACTERÍSTICAS DE UN ENTORNO MULTIMEDIA.

- ❑ **INTERACTIVIDAD**
- ❑ **RAMIFICACIÓN**
- ❑ **TRANSPARENCIA**
- ❑ **NAVEGACIÓN**



4.1. CARACTERÍSTICAS DE UN ENTORNO MULTIMEDIA

- ❑ **INTERACTIVIDAD:** se refiere a la posibilidad de establecer una comunicación recíproca.
- ❑ **RAMIFICACIÓN:** es la capacidad del sistema para responder a las respuestas del usuario encontrando los datos precisos entre una multiplicidad de datos disponibles.



4.1. CARACTERÍSTICAS DE UN ENTORNO MULTIMEDIA

- ❑ **TRANSPARENCIA:** el alumno debe poder llegar al mensaje sin estar obstaculizado por la complejidad de la máquina.
- ❑ **NAVEGACIÓN:** los sistemas multimedia nos permiten “navegar” por todos los mares de la información.

(Gallego y Alonso, 1995)



4.1.1. Delimitación del concepto de: **Multimedia**

Sistema que facilita todo el material de equipo (hardware) y todo el material de paso (software) necesarios para producir y combinar textos gráficos, animación y sonido, imágenes fijas y en movimiento que coordinado por un ordenador, generalmente con soporte de disco óptico proporciona un entorno de trabajo para funcionar con estos elementos por medio de hiperenlaces (Gallego y Alonso, 1995:170).

Multimedia = Muchos medios



4.1.2. Delimitación del concepto de: **Hipertexto**

- 1980: Primer programa hipertexto para Ordenadores personales

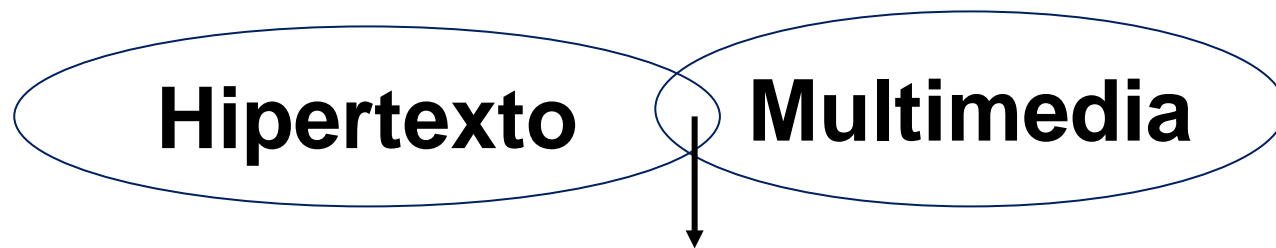
Un programa informático en el que la información textual presentada se interconecta de tal modo que el usuario decide en cada momento los pasos a seguir en función de las diversas posibilidades que el mismo le ofrece
(Prendes, 1996:153)

**Textos que no están organizados
de forma lineal**



4.1.3. DELIMITACIÓN DEL CONCEPTO DE: HIPERMEDIA

- Aquellos documentos que incorporan texto, imagen y sonido organizados de forma no lineal (Gutiérrez, 1997: 26-27)



**HIPERMEDIA: MULTIMEDIA INTERACTIVO
(Prendes, 1996)**



4.2. LOS MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES*

Un medio o material didáctico electrónico es un recurso diseñado específicamente con la finalidad de ser utilizado en un proceso de enseñanza-aprendizaje con ordenadores.

4.2.1. Aportaciones al aprendizaje

- Favorecen el aprendizaje individualizado.
- Estimulan la investigación y exploración.
- Permiten resaltar simulaciones de gran realismo.

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



- Proporcionan entornos de gran capacidad de motivación.**
- Constituyen entornos lúdicos.**
- Desarrollan estrategias metacognitivas.**
- Posibilitan entornos de aprendizaje ricos en información, donde se den distintas modalidades de interacción: interpersonales (interacción profesor-alumno, alumno-alumno), informacionales (recuperación, selección y presentación) y multimediales (navegación hipermedia; telecomunicaciones)**



4.3. Características de los materiales didácticos digitales

➤ **Materiales integrados curricularmente.**

Deben ser elaborados y utilizados teniendo en cuenta las características y demandas curriculares de un determinado nivel educativo (infantil, primaria,...) y área (geografía, matemáticas, ...), ya que este material está al servicio de un modelo o proyecto de enseñanza.

➤ **Materiales adaptados a las características de sus usuarios potenciales.**

Los materiales deben ser elaborados según los atributos y rasgos más destacados del alumnado al que se dirigen (edad, nivel madurativo, conocimientos previos, intereses, etc...)

➤ **Materiales cuya información está conectada hipertextualmente**

El material tendrá que organizar hipertextualmente toda la información para que el alumnado pueda “navegar” a través del mismo sin un orden prefijado y así permitir una mayor flexibilidad pedagógica.



➤ **Materiales que permitan el acceso a una enorme y variada cantidad de información.**

Los materiales electrónicos pueden almacenar o permitir el acceso a una cantidad enorme de información. Así, en todo módulo electrónico debe existir una opción de “enlaces a otros recursos en la red”.

➤ **Materiales flexibles e interactivos para el usuario.**

Los materiales no deben prefijar una secuencia única y determinada de aprendizaje, sino que deben permitir un cierto grado de autonomía y flexibilidad para que el módulo se adapte a las características individuales del alumnado.



➤ **Materiales en formato multimedia**

Los materiales didácticos deben integrar textos, imágenes fijas y en movimiento, gráficos, sonidos, ...siempre que sea posible. Ello redundará en que los materiales resulten más atractivos y motivantes al alumnado y en consecuencia, facilitadores de ciertos procesos de aprendizaje.

➤ **Materiales que combinen la información con la demanda de realización de actividades.**

Estos materiales deben combinar la presentación del contenido informacional con la propuesta de una serie de tareas y actividades para que el alumnado al realizarlas desarrolle un proceso de aprendizaje activo, basado en su propia experiencia con la información A través de ejercicios, lectura de documentos, elaboración de trabajos, navegaciones guiadas por la red, etc...).



4.4. Aplicaciones educativas de los servicios de internet: La Web 2.0.

(Octubre, 2004: Tim O'Reilly y Dale Dougherty)

- ❑ Es un concepto que nace como contraposición a la Web tradicional, a los usos tradicionales de internet.
- ❑ Es una forma más personal, más participativa, más colaborativa.
- ❑ Wikipedia: una serie de aplicaciones y páginas de internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red dando al usuario el control de sus datos.



Recursos de Organización y planificación

En la web podemos encontrar recursos que nos permiten organizar, planificar y consultar tareas, actividades, reuniones,... Además estas herramientas pueden ser utilizadas por un grupo o equipo de trabajo de forma colaborativa.

Recurso	Descripción	Actividades
Google Calendar (https://www.google.com/calendar/)	<ul style="list-style-type: none">• Aplicación de Google que permite organizar tareas en un calendario y compartir dichos con otros usuarios.	<ul style="list-style-type: none">• Crear un calendario individual para la organización de las tareas y/o evaluaciones de una asignatura• Compartir un calendario con un grupo para organizar tareas colectivas

Recursos de Organización y planificación

Recurso	Descripción	Actividades
Trello (www.trello.com)	<ul style="list-style-type: none">Herramienta online que permite organizar proyectos o trabajos. Además es posible subir contenidos: videos, imágenes, documentos, presentaciones,...	<ul style="list-style-type: none">Crear un perfil en una cuenta para organizar la realización de un trabajo grupal: asignar tareas, fechas de finalización, subir documentos, etc.



Buscadores de información

Los buscadores constituyen el eje principal en torno al que gira la dinámica de la red, dado que la mayor parte de la actividad generada consiste en la búsqueda de información.

Recurso	Descripción	Actividades
<p>Google www.google.es</p>	<p>El motor de búsqueda es la principal herramienta de Google ofrece una serie de buscadores específicos que son de utilidad para localizar información de interés, como por ejemplo Google académico. Algunas de las aplicaciones que ofrece Google son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Google Earth• Google Maps• Google Traductor	<ul style="list-style-type: none">• Búsqueda de información para trabajos del alumnado• Para el desarrollo de proyectos• Para la elaboración de Webquest o cazas del tesoro (ver epígrafe correspondiente)• Búsqueda de información para el desarrollo de debates• Localización de espacios• Traducir términos

Buscadores de información

Recurso	Descripción	Actividades
Buscador infantil http://www.buscadorinfantil.com/	Buscador de información y recursos con filtro de contenidos para niños y jóvenes.	<ul style="list-style-type: none">• Búsqueda de información para trabajos del profesorado y del alumnado
E-brary http://www.ebrary.com	A través de este recurso es posible realizar búsquedas de libros y otras publicaciones que tengan formato electrónico.	<ul style="list-style-type: none">• Buscar bibliografía en formato electrónico para la realización de trabajos, proyectos, ensayos,...
Todo libros www.todolibros.com.ar	Portal para la descarga gratuita de libros en formato digital.	<ul style="list-style-type: none">• Buscar libros relacionados con un tema de interés

Repositorio de actividades de aprendizaje con TIC

Recurso	Descripción	Actividades
Wiki saber	<ul style="list-style-type: none">• Portal educativo destinado a la enseñanza y aprendizaje colaborativos, para todos los niveles de la enseñanza obligatoria	Se pueden agregar actividades creadas por el profesorado
Proyecto Agrega	<ul style="list-style-type: none">• Se enmarca dentro del Proyecto “Internet en el aula”. Alberga un repositorio central y otros de carácter autónomo de diferentes contenidos educativos para los distintos niveles de enseñanza	Se pueden agregar actividades creadas por el profesorado
Eduteka	<ul style="list-style-type: none">• Es un portal con información sobre la integración de las TIC en la enseñanza	Se pueden agregar actividades creadas por el profesorado

Los Blog (weblogs)

Es un espacio personal de escritura en Internet en el que su autor publica artículos o noticias (post) en las que se puede incluir texto, imágenes y enlaces.



Ventajas de su utilización en educación

- **Interactividad:** el alumnado puede hacer comentarios sobre lo que se publica y obtener información acerca de quién escribe.
- **El alumnado se convierte en el protagonista del aprendizaje:** cuando un weblog es desarrollado por el alumnado, el modelo de enseñanza tradicional se invierte, puesto que es él quien asume el liderazgo de su aprendizaje.



- **Facilidad de manejo**
- **Acceso desde cualquier lugar.**
- **Publicación cronológica.**
- **Categorización de los contenidos:** aplicación de técnicas de selección y clasificación.
- **Retroalimentación:** estimulan el compartir y la revisión por parte de otros.
- **Enlaces.**



Blogs

Recurso	Descripción	Actividades
Blogger www.blogger.com	Plataforma para la creación de blogs	<ul style="list-style-type: none">• Plantear a los alumnos la lectura de un blog de interés
Wordpress Wordpress.com	Plataforma para la creación de blogs	<ul style="list-style-type: none">• Realizar una búsqueda y clasificación de blogs de interés
Edublogs Edublogs.org	Plataforma para la creación de blogs de carácter educativo	<ul style="list-style-type: none">• Conocemos las experiencias de otros docentes
Blogs de blogs educativos	Espacios con temática TIC	<ul style="list-style-type: none">• Aula TIC (www.aulatic.com)• Tu blog en mi blog (tublogenmiblog.blogspot.com)

Los Wikis y trabajo colaborativo

Espacio virtual donde cualquier usuario puede aportar el conocimiento personal. Wikipedia; Mediawiki; Twiki;Zwiki; Wikk wiki

Recurso	Descripción	Actividades
Google Docs www.wikispace.com	Se pueden editar documentos <ul style="list-style-type: none">• Documentos• Formularios• Presentaciones• Dibujos	<ul style="list-style-type: none">• Editar y compartir documentos en línea
Wikispaces www.wikispace.com	Creación de wikis para documentos de texto de forma colaborativa	<ul style="list-style-type: none">• Editar y compartir documentos en línea
Wikimedia www.wikimedia.org	Desarrollo de contenidos de forma colaborativa para su publicación on line <ul style="list-style-type: none">• Wikipedia• Wikidiccionario	<ul style="list-style-type: none">• Búsqueda de información• Edición de información• Elaboración de textos para su publicación en plataformas colaborativas

Las redes sociales

Son espacios de comunicación generalmente “cerrados” a los que se puede acceder creando un perfil personal

<p>Generales (horizontales: relación entre los usuarios)</p>	<p>Los usuarios se relacionan entre sí teniendo como objetivo la interacción y configuración de una red de relaciones</p> <ul style="list-style-type: none">• Facebook• Tuenti• Twitter	<ul style="list-style-type: none">• Crear un perfil.• Compartir documentos, vídeos, imágenes• Crear un grupo
<p>Específicas (verticales: eje temático)</p>	<p>Las relaciones y la interacción se centran en el interés común en un tema determinado</p> <ul style="list-style-type: none">• Ning (www.ning.com)• Eduredes (eduredes.ning.com)• Edublogger (thedublogger.com)• Elgg (www.elgg.org)• Google grupos (https://groups.google.com)	<ul style="list-style-type: none">• Participar en debates con temáticas específicas• Crear un grupo para tratar temas de interés• Establecer contacto con personas que comparten los mismos intereses.

Herramientas colaborativas

Recurso	Descripción	
Vídeo	YouTube(www.youtube.com) Vimeo (http://vimeo.com)	<ul style="list-style-type: none">• Espacios gratuitos para buscar, ver, descargar, publicar y compartir vídeos
Presentaciones	Slideshare (www.slideshare.com) Prezi (http://prezi.com)	<ul style="list-style-type: none">• Espacios gratuitos para buscar, ver, descargar, publicar y compartir presentaciones
Texto	Issuu (www.issuu.com) Scoop.it (www.scoop.it)	<ul style="list-style-type: none">• Espacio Web para publicar y compartir documentos textuales
Imágenes y fotografías	Flickr (www.flickr.com) Picassa (picasaweb.google.com)	<ul style="list-style-type: none">• Espacio Web para publicar y compartir imágenes
Sonido	Espacios Web con canciones y otros recursos sonoros Spotify (www.spotify.com) Grooveshark (grooveshark.com)	<ul style="list-style-type: none">• Los enlaces facilitan la búsqueda de temas musicales

WebQuest, Caza del Tesoro y MiniQuest



Metodología innovadora de presentación de la información vinculada a entornos educativos. Son una guía eficiente y segura para desarrollar actividades de aprendizaje y de investigación sobre información y contenidos que, en su totalidad o en gran parte, son accesibles a través de Internet.



WebQuest, Caza del Tesoro y MiniQuest

Recurso	Descripción	Actividades
Php Webquest www.PHPWebquest.org	Herramienta gratuita para crear y publicar WebQuest, MiniQuest y Cazas del Tesoro	<ul style="list-style-type: none">• Creación por parte del docente de una WebQuest para el desarrollo de un proyecto de investigación
Google Sites www.google.es/imtl/es/options/	Herramienta que permite publicar páginas Webs de forma individual o colaborativa	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar WebQuest de otros docentes para nuestros alumnos/as
Webquest www.webquest.es	Web gratuita que permite generar WebQuest y Cazas del Tesoro	<ul style="list-style-type: none">• Creación por parte de los alumnos de una WebQuest
Zunal.com www.zunal.com	Web para generar WebQuest y guardarlas en su servidor	<ul style="list-style-type: none">• Comparar la información que aparece en diferentes sitios Webs

Desarrollo y publicación de mapas conceptuales

Recurso	Descripción	Actividades
Xmind www.xmind.net	Editor de mapas conceptuales que permite compartirlos en la red.	<ul style="list-style-type: none">• Organizar los contenidos de la asignatura en mapas conceptuales
CmapTools Cmap.ihmc.us	Herramientas para crear y publicar mapas conceptuales, croquis y esquemas.	<ul style="list-style-type: none">• Elaborar un mapa conceptual sobre un tema.• Realizar apuntes de apoyo para el estudio.
Mindmeister www.mindmeister.com	Herramientas para la creación de mapas conceptuales.	<ul style="list-style-type: none">• Insertar los mapas conceptuales en otros espacios Web como blogs, aulas virtuales..