

TEMA 2: LOS MEDIOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE



CONCEPTOS, CARACTERÍSTICAS, FUNCIONES, TIPOLOGÍAS Y EFECTOS EDUCATIVOS



Cecilia Verónica Becerra Brito
Ana Luisa Sanabria Mesa
María Belén San Nicolás Santod



ÍNDICE

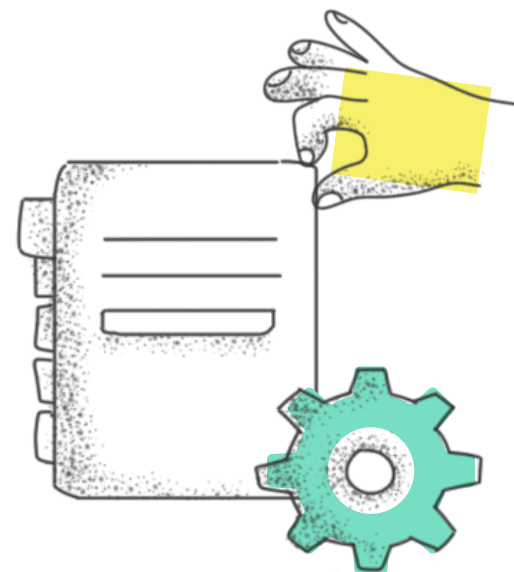
Elementos y tipologías

1 Conceptualización y clasificación →

2 Funciones y efectos educativos →

3 Los medios didácticos digitales:
Características y tipologías →

4 Referencias →



OBJETIVOS



Comprender el concepto de medios de enseñanza y aprendizaje
Identificar los distintos tipos de medios



Comprender las funciones educativas de los medios
Identificar los efectos educativos



Comprender e identificar las características de los medios didácticos digitales
Identificar los distintos tipos de medios didácticos digitales



Relacionar y analizar los conceptos con las tipologías y con las funciones y efectos educativos de los medios



2. CONCEPTUALIZACIÓN

- *Cualquier recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos emensajes con propósitos instructivos (Escudero, 1983, p.91)*
- *Un objeto cultural, físico o digital, elaborado para generar aprendizaje en una determinada situación educativa (Area, 2017, p.17)*



2. CONCEPTUALIZACIÓN

Análisis definiciones



Recurso tecnológico

Soporte físico,
dispositivo: hardware



Sistema de símbolo

Representación
Lenguajes Multimediales
Activación de determinadas
habilidades cognitivas
Estructuradores de los
procesos de aprendizaje



Mensaje

Información
Comunicación



Propósito formativo educativos (instructivo)

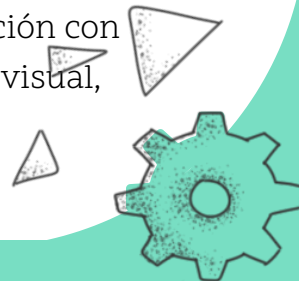
Elemento de la metodología o
modelo didáctico
Apoyo y facilitadores de los
procesos de enseñanza
y aprendizaje

2. CLASIFICACIÓN: TIPOLOGÍA DE MEDIOS



CRITERIOS

- Tecnología (Hardware) y el sistema simbólico (lenguaje)
- Agente educativo a quien van dirigido: profesorado, alumnado, familias
- La aplicación de los criterios no es absoluta:
 - El comic por la tecnología que los soporta puede ser considerado un medio impreso pero combina lenguaje visual y alfanumérico.
 - Medios digitales integran todos los sistemas simbólicos. Representan la información con diferentes lenguajes: alfanumérico, visual, audiovisual, sonoro



Medios manipulativos

materiales del entorno, de psicomotricidad, simbólicos (bloques lógicos, regletas, lógicos-matemáticos)



Impresos

- Profesorado: situaciones de aprendizaje, guías didácticas
Alumnado: libros de textos, fichas



Visuales Audiovisuales

Televisión
Cine



Auditivos

Radios
Tocadisco
Cassette
wolman



Digitales

Ordenadores
Tablet
Móviles

3. FUNCIONES Y EFECTOS EDUCATIVOS DE LOS MEDIOS



FUNCIONES

- Interpreta el currículum o programa educativo y lo concreta en una propuesta educativa para el contexto de una aula y grupo de estudiantes
- Ofrece un modelo didáctico de enseñanza y aprendizaje
- Facilita, dinamiza y apoya los procesos de enseñanza y aprendizaje



EFECTOS

- Van a depender del diseño del medio y de cómo se utilice:
- Diseños cerrados y estructurados:
 - a) Uso reproductivo del modelo didáctico de los diseñadores
 - b) Medios a prueba de profesorado: desprofesionalización docentes
- Diseños abiertos (contenidos en abiertos):

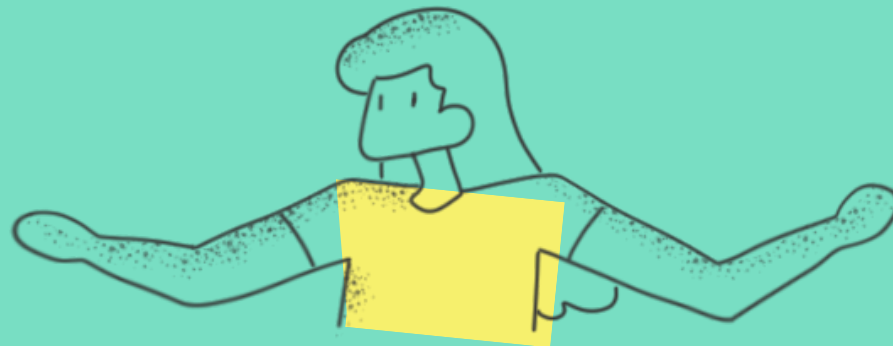
Se difunde y comparte medios educativos y se pueden adaptar y cambiar a las necesidades y concepciones pedagógicas de los docentes y discentes

4. LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

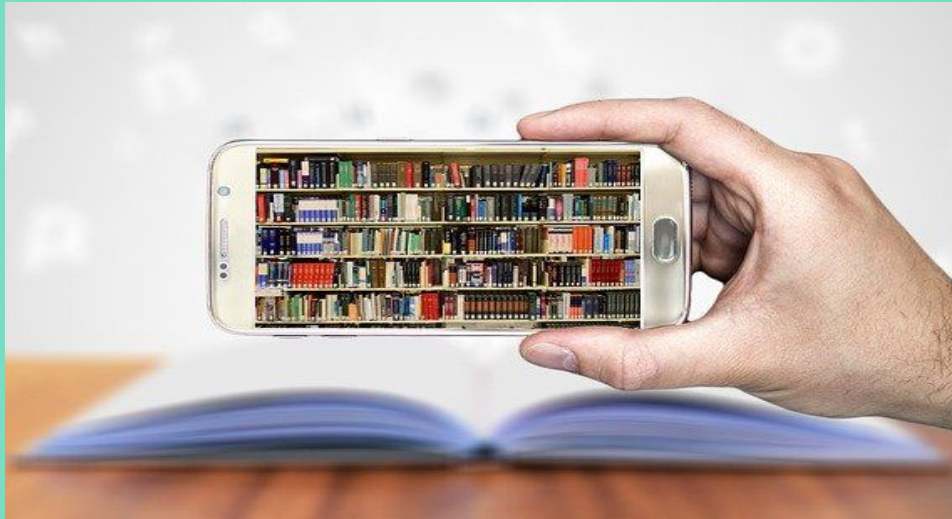


DIGITALES. LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

- (re)Presentan la información: lenguaje multimedia
- Organizan la información: hipertextual
- Relación usuario/a-medios: interactividad
- Herramientas digitales para la comunicación



4. CARACTERÍSTICAS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS DIGITALES



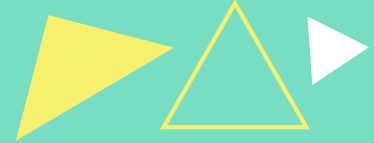
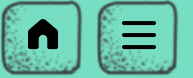
Características
tecnológicas e
interactivas



Características
educativas



CARACTERÍSTICAS TECNOLÓGICAS E INTERACTIVAS



Elementos visuales

Equilibrio entre los elementos y la pantalla. Cantidad, disposición y organización en la pantalla
Contraste entre los elementos y el fondo de la pantallas

Facilitar la percepción visuales



Interactividad

No deben de haber muchos elementos activos en la pantalla. Lo óptimo entre 3 y 4
La interacción debería ir acompañada de algún elemento multimedia

Facilitar la percepción visual



Estructura organizativa

Navegación intuitiva. Sin exceso de pantallas
Acceso directo a la información

Facilitar la interacción



Accesibilidad

Herramientas de adaptación visual, sonora y motórica
Criterios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)

Facilitar el uso de MDD

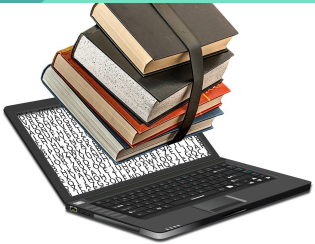
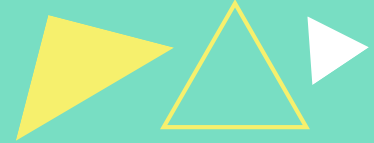
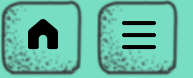


Información a los usuarios-as

Resumen de las características tecnológicas e interactivas
Sistema operativo y dispositivo que soporta (multiplataforma)

Facilitar la navegabilidad

CARACTERÍSTICAS EDUCATIVAS



Contenidos

Adaptados a los-as usuarios
Integrados en una propuesta didáctica
Coherencia didácticas
Multimedia
Interconectividad:
acceso a más información



Actividades de aprendizaje

Adaptadas a los-as usuarios
Integradas en una propuesta didáctica
Coherencia didáctica
Desarrollo de competencias: búsqueda, selección información; elaboración y comunicación de conocimiento
Uso de herramientas digitales



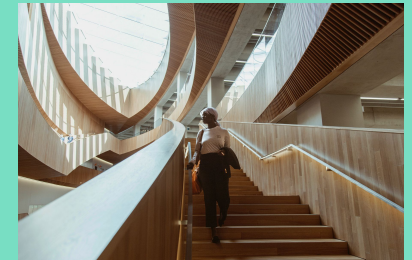
Evaluación

Criterios claros y coherentes
Integración propuesta didáctica
Feedback para la mejora del aprendizaje



Información a los usuarios-as

Publicación del diseño didáctico
Explicación didáctica del proceso de aprendizaje



Seguridad y privacidad

Información a los-as usuarios sobre cómo configurar sus dispositivos para estar en la Red de forma segura

TIPO DE MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES



Objetos digitales

Archivos digitales de información, contenido sin propósito didáctico, sí divulgativo



Entornos inteligentes de aprendizaje adaptativo

Analíticas del aprendizaje. Big Data. Inteligencia Artificial
Adaptación de los contenidos y actividades de aprendizaje a cada sujeto



Objeto digital de aprendizaje

Intencionalidad didáctica
Formato de juegos, ejercicios ...



Materiales didácticos tangibles: Los robot

Alumnado como creador y diseñador de robot
Pensamiento computacional, robótica educativa..



Entornos didácticos digitales

Entornos estructurados y organizados de distintos objetos digitales con la intencionalidad de generar un proceso de E-A
Ejemplos: plataformas LMA,



Apps, herramientas y plataformas on line

Software con propósitos educativos
Creación de cursos, materiales didácticos, actividades



Libro de texto digital

Tipo particular de EDD
Transformación de los libros de textos impresos



Materiales digitales para la docencia

Objetos digitales de programaciones, experiencias educativas... Blogs del profesorado, de los centros

+ INFO



REFERENCIAS

Bibliografía

Area, M.,M (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *Relatec*, 16(2), pp. 14-28

Gimeno. S., J. (1988). El curriculum presentado a los profesores. En Gimeno El curriculum una reflexión sobre la práctica. Morata, pp. 176-195



Enlaces web

La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg



El curriculum presentado a los profesores



MUCHAS GRACIAS

Becerra Brito, Cecilia Verónica
Sanabria Mesa, Ana Luisa
San Nicolás Santos, María Belén

