

# LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS CADA DÍA MAS PRESENTES

Sonia López Montilla

# LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS CADA DÍA MAS PRESENTES

Sonia López Montilla

# ÍNDICE

1. INTODUCCIÓN: RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS.	
1.1 EL USO RAZONADO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS.....	PÁG.4
1.2 NUEVO PARADIGMA DEL APRENDIZAJE.....	PÁG.8
1.3 CREATIVIDAD COMO PENSAMIENTO DIVERGENTE.....	PÁG.11
1.4 CREATIVE COMMONS.....	PÁG.12
2. MATERIALES BASADOS EN TIC.	
2.1 PIZARRA DIGITAL.....	PÁG.14
2.2 LIBRO ELECTRÓNICO.....	PÁG.19
3. MATERIALES AUDIOVISUALES.	
3.1 FOTOGRAFÍA.....	PÁG.24
3.2 VÍDEO.....	PÁG.29
3.3 CINE.....	PÁG.32
3.4 TELEVISIÓN Y RADIO.....	PÁG.35
4. MATERIALES INTERACTIVOS.	

4.1 EL JUEGO.....	PÁG.38
4.2 MATERIALES DIDÁCTICOS Y MATERIALES LÚDICOS.....	PÁG.41
5. ACTUACIONES PARA LA INNOVACIÓN Y FORMACIÓN EN RED BASADAS EN INTERNET.	
5.1 INTRODUCCIÓN.....	PÁG.43
5.2 BLOG.....	PÁG.44
5.3 WIKIS.....	PÁG.46
5.4 REDES SOCIALES.....	PÁG.48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	PÁG.50

# 1

## INTRODUCCIÓN: RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS

### 1.1 EL USO RAZONADO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS

Los niños y jóvenes actuales comienzan a utilizar el ordenador e internet incluso antes de aprender a leer, pasando a formar parte importante de sus vidas, cultura e identidad. Las nuevas tecnologías ofrecen un espacio de comunicación ilimitado, de fácil acceso, que les permite estar conectados con el mundo de manera instantánea. La tecnología es parte de la vida; hay que saber aceptarla y conectarse en este nuevo lenguaje.

Para los niños, internet es una herramienta que utilizan para navegar por el espacio, revisar sus e-mails, chatear y conectarse con los amigos, transformándose también en una importante fuente de conocimientos, una biblioteca universal a bajo costo, muy útil a la hora de realizar tareas escolares que, incluso, les permite estudiar con sus compañeros en línea.

La dificultad se presenta cuando estas habilidades adquiridas sólo se limitan al uso del ordenador y no son llevadas a la práctica con personas “reales” en “situaciones reales”. *(Dr. Elías Arab, 2007)*

## LOS RIESGOS DE UN ESPACIO ILIMITADO

En niños y adolescentes que aún no tienen la disciplina suficiente para autodirigir su aprendizaje, es necesaria la supervisión directa de los adultos, para permitir a los niños desplazarse de manera segura en este espacio que, en algunas ocasiones, los puede llevar a encontrarse con conocimientos que no tienen la capacidad de entender.

Se ha visto que el uso abusivo de internet suele asociarse con aislamiento social, cuadros depresivos, alteraciones del sueño, dificultades en la concentración, baja en el rendimiento escolar y rechazo escolar, especialmente, en niños cuyas familias no supervisan el tiempo que destinan sus hijos a navegar. Además, se puede generar una serie de molestias visuales, alteraciones musculares, riesgo de sobrepeso y obesidad. *(Dr. Elías Arab,2007)*

## PADRES ACTUALIZADOS

Los padres deben estar atentos al consumo de internet que realizan sus hijos, aprender a comunicarse con ellos a través del “ciber lenguaje”, supervisar el número de horas que le dedican, las páginas que visitan, quienes son sus contactos en messenger, entre otros factores. *(Dr. Elías Arab,2007)*

“SI NO LO HACES EN TU VIDA NORMAL, ¿POR QUÉ LO HACES EN INTERNET?”

La situación es fácil de imaginar. Sales del colegio y te suben el bus de camino a casa; escoges a alguien al azar –alguien a quien no conoces absolutamente de nada- y le cuentas tu vida. Al individuo no parece interesarle lo más mínimo tu vida y huye despavorido en cuanto llega a su parada. Lo intentas de nuevo y eliges otro individuo, también al azar, al que le sueltas el mismo rollo. La situación es fácil de imaginar y sin embargo, nunca se te ocurriría reproducirla. Si no lo haces en la vida normal, ¿por qué lo haces en Internet?



Con este lema queremos ayudar a concienciar a los adolescentes de lo que supone no restringir la privacidad de sus datos e imágenes en Internet.

No es peligroso relacionarse en estos espacios si se hace de forma segura".

El riesgo se puede reducir si se hace un uso correcto de la red.

## 1.2 NUEVO PARADIGMA DEL APRENDIZAJE

La institución escolar siempre va a buscar la respuesta a estas dos preguntas: ¿Qué enseñar? ¿Cómo enseñarlo?, elementos claves del proceso de enseñanza/aprendizaje. En base a las respuestas, la escuela otorgará diferentes recursos para lograr los objetivos. Durante los últimos años se está haciendo un esfuerzo por dotar a los centros educativos de material tecnológico que responda a los usos y posibilidades que ofrecen actualmente. El uso de portátiles, pizarras digitales y otras herramientas tecnológicas es común en las aulas de primaria.

A los docentes les corresponde realizar un correcto uso técnico y didáctico, intrigándolos dentro de la formación del alumnado, introduciéndolos con normalidad en el acto didáctico y reflexionar (como se debe y se ha debido de reflexionar siempre, ya sea ante una tiza o un ratón) cómo influye dentro del proceso educativo.

Por mucho que avancemos en los recursos materiales, no podemos olvidar que el más importante es el factor humano. Se trabaja con personas, con su tiempo, con sus aspiraciones, con su pensamiento, con sus sentimientos, emociones...

## ¿QUÉ ES UN PLE? (PERSONAL LEARNING ENVIRONMENT)

No es una aplicación ni una plataforma. Es un nuevo enfoque del aprendizaje, una nueva forma de aprender; un nuevo enfoque sobre cómo podemos aprender.

Un PLE tiene tres características:

- ✓ Cada alumno se fija sus propios objetivos de aprendizaje.
- ✓ No hay evaluaciones, ni títulos; no hay una estructura formal.
- ✓ Posibilidad que nos brinda Internet para disponer de un conjunto de herramientas y recursos gratuitos para compartir y aprender a través de ellos

Y las partes principales de un PLE son:

- ✓ Las herramientas que uno elige para su aprendizaje.
- ✓ Los recursos o fuentes de información. (revistas, publicaciones científicas o no científicas...)
- ✓ Personal Learning Network (Red personal de aprendizaje) que cada uno va construyendo. Son todas las personas con las que vamos manteniendo contacto e intercambiamos informaciones.

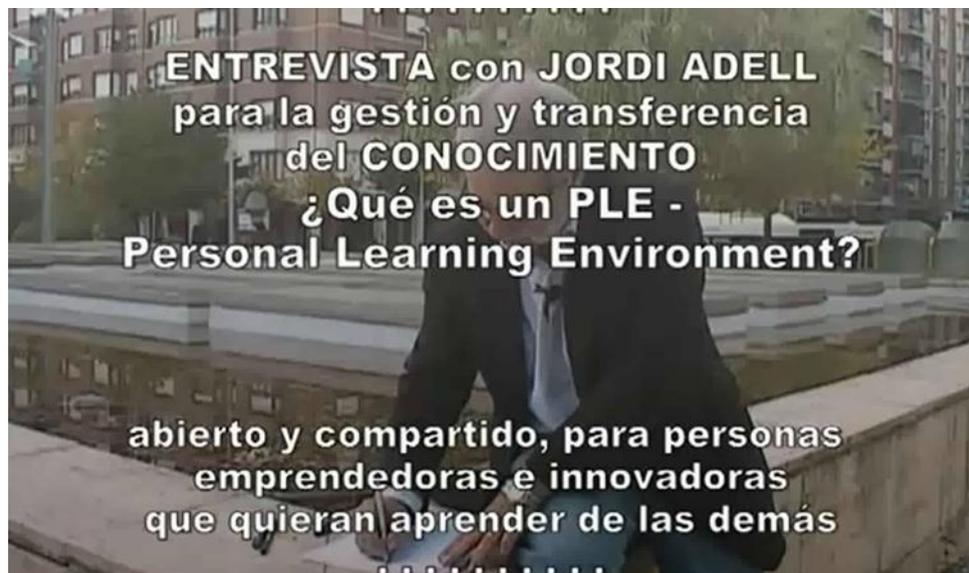
Intercambiamos información de varias maneras:

- ❖ A través de objetos.
- ❖ La comunicación directa mediante lenguaje escrito en (twitter, Facebook).

En el PLE tienes que participar activamente, no solo tienes que ser un consumidor sino también un productor de información.

Los PLE van más allá de una red para encontrar trabajo, una red de amigos pero esto no quita que sean divertidos. Los PLE sirven para comunicar lo que se desea decir, para informarnos de las curiosidades.

## JORDI ADELL NOS EXPLICA QUÉ ES UN PLE



## 1.3 LA CREATIVIDAD COMO PENSAMIENTO DIVERGENTE

### Creatividad

Es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original.

Todos nacemos con una capacidad creativa que luego puede ser estimulada o no. Como todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada. Así, existen muchas técnicas para aumentar y desarrollar la capacidad creativa.

Enlace para ver algunas técnicas que mejoran la creatividad:

<http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/juegos/760>

### Pensamiento divergente

Se siguen caminos que van en diferentes direcciones. En la solución del problema se cambia de dirección en el momento en que sea necesario, llegando así a respuestas múltiples que pueden ser todas correctas y adecuadas.

El pensamiento divergente procesa ocurrencias, fantasías e intuiciones. Suscita la curiosidad, experimentación, asunción de riesgos, flexibilidad mental, pensamiento metafórico, sentido artístico. (Guilford, 1967)

## En conclusión

Si, consideramos que la creatividad es la capacidad de pensar más allá de las ideas admitidas, combinando de forma original conocimientos, es evidente que la misma se relaciona con el pensamiento divergente pero esta creatividad es útil en tanto en cuanto la inteligencia cultural entra en acción y dirige racionalmente el comportamiento, empleando la información captada, aprendida y elaborada (Sternberg, 1988).

## 1.4 CREATIVE COMMONS

- ✓ Es una organización no gubernamental sin ánimo de lucro.
- ✓ Desarrolla planes para ayudar a reducir las barreras legales de la creatividad.

Te permite tener una licencia sobre una propiedad intelectual.

### ¿Qué es una licencia Creative Commons?

Por defecto, tenemos todos los derechos reservados, para hacer cualquier cosa con nuestra obra nos tiene que pedir permiso. Estas licencias son una forma de que el autor ofrezca ciertos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

## ¿cómo crear una licencia?

1. Entrad en la página:

<http://es.creativecommons.org/licencia/>

Ahí se describen las diferentes licencias.

2. Leed la página para entender bien las diferentes licencias.

3. Escoja una licencia:

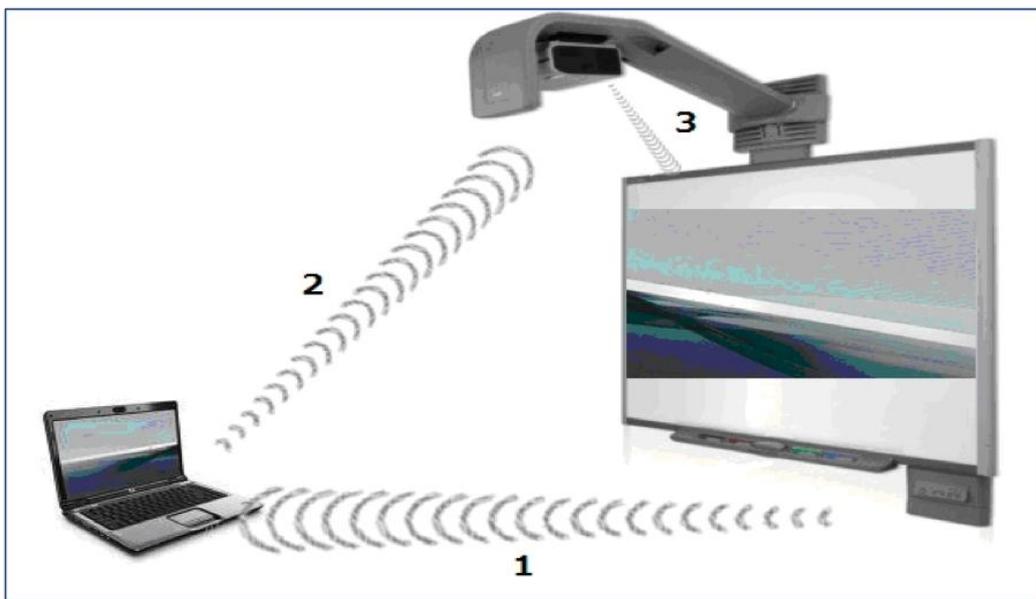
[http://creativecommons.org/choose/?lang=es\\_CO](http://creativecommons.org/choose/?lang=es_CO)

# 2

## MATERIALES BASADOS EN TIC

### 2.1 PIZARRA DIGITAL

La pizarra digital es parte de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Está integrada por un ordenador y un video proyector, que muestra la señal de dicho ordenador sobre una superficie lisa y rígida, sensible al tacto, desde la que se puede controlar el ordenador, hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada, así como guardarlas, imprimirlas, enviarlas por correo electrónico y exportarlas a diversos formatos. *(Carlos Fernández Espínola , 2012)*



## COMPONENTES:

### 1. Pizarra digital.

Hay varios tipos, pero vamos a centrarnos en la pizarra de dos tejidos los cuales se tienen que unir para que funcione.

La pizarra digital está compuesta por:

- Un borrador
- Cuatro bolígrafos (rojo, azul, verde y negro)
- Tres botones:
  - ✓ Uno es para el teclado.
  - ✓ Otro funciona como un ratón, es decir para hacer clic en el derecho o izquierdo.
  - ✓ Y otro para pedir ayuda.



### 2. Proyector.

### 3. Ordenador ( software)

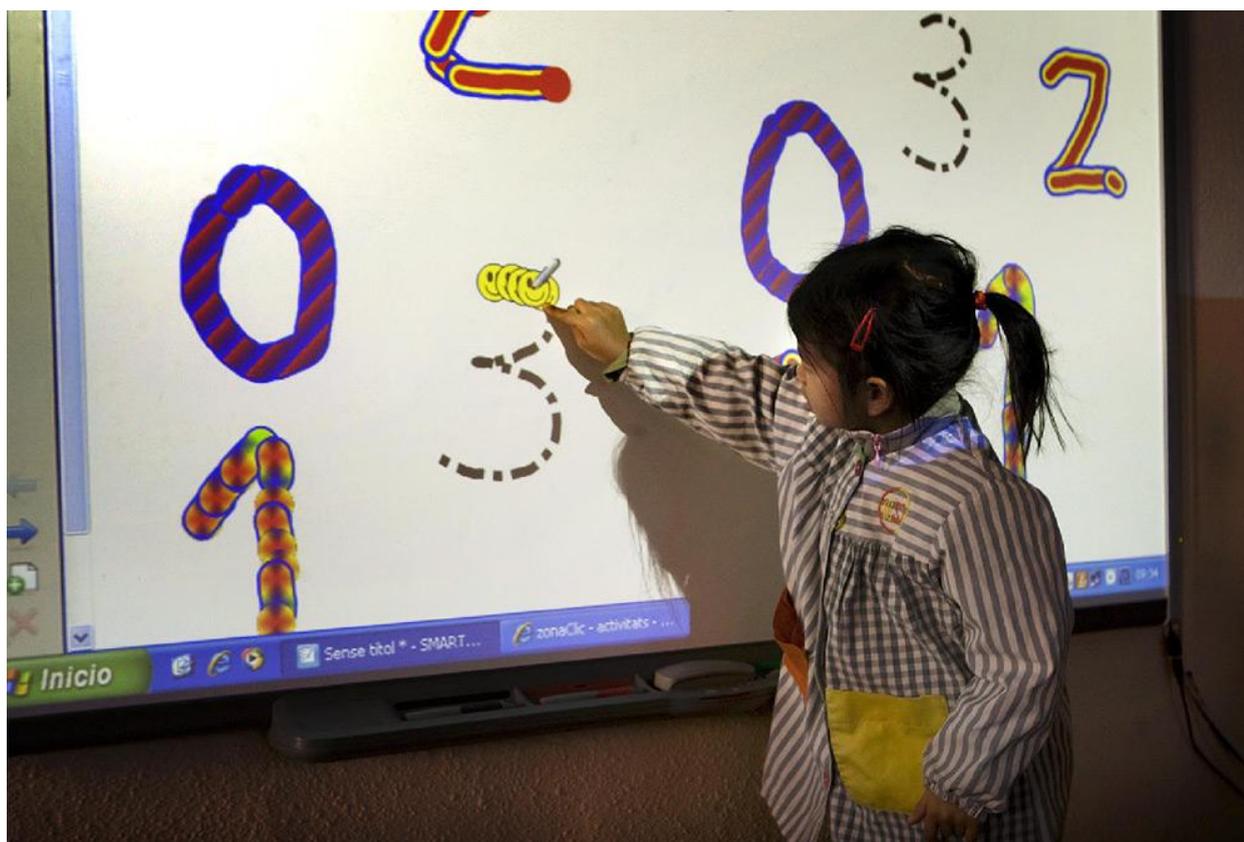
La pizarra depende del ordenador al que este conectado, por ejemplo si el ordenador tiene un procesador mas rápido la pizarra funcionara mejor que en otros casos donde este conectada a ordenadores mas lentos.

## VENTAJAS DE LA PIZARRA DIGITAL:

- ❖ Al ser una herramienta novedosa, suscita interés y motivación por parte de los alumnos. Llama mucho la atención del niño ya que se puede dibujar en ella varias formas y dibujos, pero depende del profesor que esta atención y motivación por parte del niño continúe por ejemplo, no dibujando siempre lo mismo utilizando diferentes formas.
- ❖ Atención a la diversidad. Se adapta a las dificultades de cada niño. Por ejemplo, si hay niños con algún problema visual se puede ampliar la letra y si hay niños con algún problema auditivo se puede aumentar el volumen.
- ❖ Flexibilidad aula.
- ❖ Podemos intercambiar y compartir los trabajos que realicemos.
- ❖ Los alumnos tienen un papel más activo en las actividades de clase, participan más y tienen más autonomía.

## INCONVENIENTES DE LA PIZARRA DIGITAL:

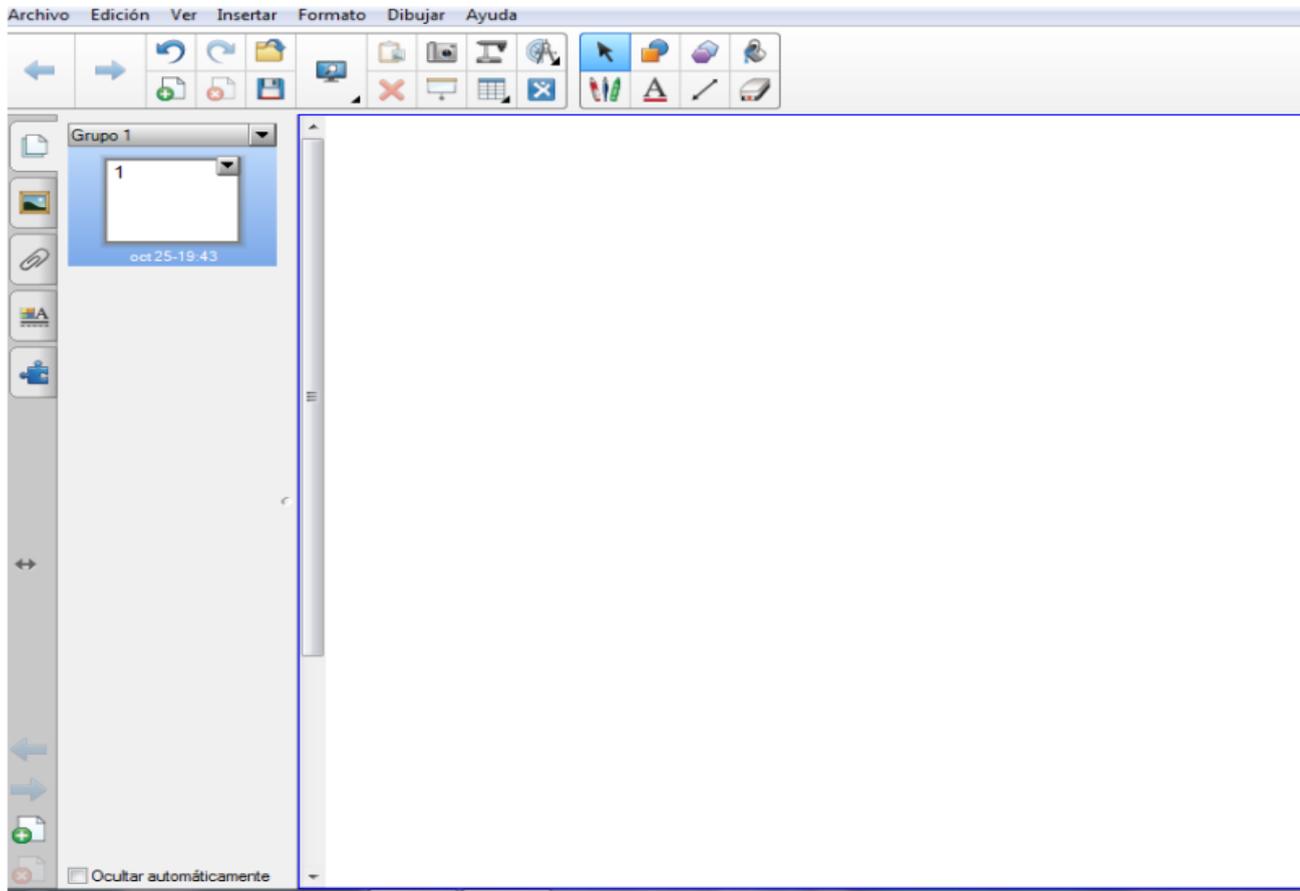
- ❖ Algunos profesores siguen utilizando la pizarra digital, como la pizarra tradicional de tizas, por lo que en las aulas, a día de hoy, su uso no está siendo el más adecuado. Es muy cara para utilizarla como si fuera una pizarra normal, lo adecuado es trabajar y usar todas las aplicaciones que te permite.
- ❖ Se puede hacer muchas cosas, por lo que hay que tener cuidado y seguir un orden para no saturar a los niños.



UNO DE LOS PROGRAMA PARA UTILIZAR LA PIZARRA DIGITAL:

## *Smart Notebook*

1. Lo primero que hay que hacer es calibrar la pizarra (pulsando los dos botones a la vez el del teclado y el del ratón pulsas sobre todos los puntos y ya estará calibrada).
2. Empezar a utilizar el programa.



## 2.2 LIBRO DIGITAL

### ¿ QUÉ ES?

Diferentes definiciones para libros:

- Las Hojas sueltas, son 1 o 2 folios.
- Un Folleto, es 3 o 4 folios.
- Un Libro, es todo que contenga mas de 4 folios.
- Un libro electrónico o digital, también llamado e-book, es la versión digitalizada de un libro en formato papel que puede visualizarse en distintos dispositivos digitales: ordenador, teléfono móvil, lectores de libros electrónicos, tabletas, etc. En el libro digital, al igual que en el libro clásico, la información textual y gráfica se presenta organizada de forma secuencial en páginas y capítulos. El usuario interactúa con el recurso mediante la acción de “leer y pasar página”. De forma opcional el libro digital puede contener hipervínculos que redirigen al lector a otras páginas del libro o a páginas web en Internet. El libro electrónico es un archivo que puede tener distintos formatos, que se guarda en la unidad de almacenamiento del dispositivo utilizado y al cual se accede para su lectura usando un programa específico. ( *Fernando, 2012*)

## TIPOS

Según el formato:

1. Libro interactivo. Es aquel que tiene videos, cualquier imagen que se mueva o vínculos que te llevan a otros sitios.
2. Libro no interactivo. Es un libro igual al tradicional pero pasado a ordenador.

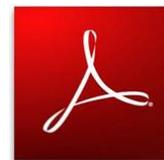
Según la extensión:

La extensión es las letras que hay después del punto en un archivo como por ejemplo .ppt

1. Archivo Pdf
2. archivo Epub, es el más conocido y más utilizado
3. archivo Mobi

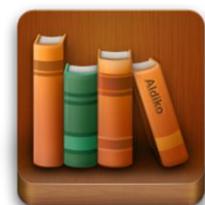
## PROGRAMAS

1. Adobe Acrobat, lee los archivos en pdf.



2. Aldiko, para crear un libro digital con imágenes, videos...

Es un lector de libros desde android (el móvil).



3. Calibre, es una versión gratuita y es solo para Apple.



4. Ibooks autor, permite crear en un ordenador una biblioteca virtual. Pero tiene el inconveniente que no se puede escribir directamente en él habría que pasarlo desde un Word.



5. My ebook, es un editor de libros digitales en la red. Con este programa se puede crear libros públicos o privados, gratis o pagando y también puedes dar acceso a todos o solo a los que tú quieras.



## LECTOR DE LIBROS DIGITALES

E- Book reader.



- ✓ Emisor de luz. Es un lector que permite leer libros digitales con emisión de luz. Tiene consecuencias en el sueño, ya que dificulta dormir aunque solo lo uses 30 minutos.

- ✓ Tecnología de tinta. Tiene la ventaja de que es una tecnología que no emite luz y es lo mismo que leer en un folio. Pero tiene la desventaja de que es bastante caro entre 70 y 100 euros y además no emite color solo negro. Aunque actualmente en Corea ya existen algún E- Book que emite colores nítidos (azulados), han mejorado el modelo con una capa de tejido de luz que se ilumina. No produce dolor de cabeza ya que es como si estuviese iluminado con una bombilla.

## PDA.

- ✓ Tablet as que utilizan Microsoft.
- ✓ Tablet as que utilizan Android.
- ✓ Tablet as que utilizan Apple.



## VENTAJAS DEL LIBRO DIGITAL:

1. Llevar una biblioteca grande, en pequeño espacio.

Por ejemplo un niño puede llevar al colegio todos los libros en uno y evitara dolores de espaldas.

2. Tiene la posibilidad de compartir.

3. Permite preparar el material y contenidos específicos para los alumnos.

Por ejemplo cada colegio trabaja con una editorial y se tiene que adaptar a los libros mientras que con el libro digital podemos elegir lo que trabajamos.

## INCONVENIENTES DEL LIBRO DIGITAL:

1. No se puede trabajar sin un soporte eléctrico.
2. Para trabajar con ellos es necesario que tenga batería o acceso a alguna red.
3. Provoca cansancio por el brillo de la pantalla.

# 3

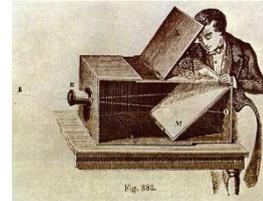
## MATERIALES AUDIOVISUALES

### 3.1 FOTOGRAFÍA

CULTURA DE LA IMAGEN:

1839: De la pintura a la fotografía.

Aparece la **cámara oscura** que es una placa que saca una representación de la realidad.



Mediante experimentos con sales de plata para fijar la luz (imagen). La fotografía más antigua que se conserva con la utilización de una cámara oscura es una reproducción de la imagen conocida como Vista desde la ventana en Le Gras.



## 1888: La fotografía como realidad.

Aparece la **cámara de carrete (kodak)** fue una revolución porque cada uno podía sacar una foto. La foto no se podía modificar se echaba y mas tarde se revelaba. Además de necesitar tiempo costaba dinero. El gran éxito de Kodak llegó con el lanzamiento al mercado de su carrete de papel. El famoso eslogan de su campaña publicitaria era: “usted aprieta el botón, nosotros hacemos el resto”



## 1990: La imagen como expresión y libertad.

Aparece la **cámara digital** mediante la cuál se puede modificar, editar las fotos y tomar las fotos que se quieran porque se pueden eliminar. Hoy en día casi todas las fotos subidas a internet están retocadas.

Enlaces para ver algunas fotografías modificadas y retocadas:

<http://www.anasolari.com.ar/cosas-lindas/fotos-editadas/>

<http://www.taringa.net/posts/imagenes/1372241/Imagenes-editadas-en-photoshop-por-mi.html>

## EDICIÓN DE IMAGEN:

### Antes de hacer la foto:

- ✓ colocación de la cámara
- ✓ colocación de los objetos o/ y personas que van a ser fotografiada.

### Diferentes ángulos:

Ángulo picado. Ángulo que se obtiene cuando la cámara se sitúa por encima del sujeto a grabar, trata de conseguir temas emotivos, la ternura en la imagen o un efecto de inferioridad. Este punto de vista tiende a disminuir el peso visual de los sujetos u objetos fotografiados.



Ángulo contrapicado. Angulo que se obtiene cuando la cámara se sitúa por debajo del sujeto a grabar, representa un poder como por ejemplo franco. Con el contrapicado conseguiremos que los objetos o personas bajas cobren altura.



Ángulo normal. Este ángulo es aquél en el que la cámara se encuentra paralela al suelo. Es en el que hacemos la mayoría de fotos cuando estamos de pie. Nos da la sensación de estabilidad y se ha de hacer siempre a la altura de los ojos.



Diferentes planos:

Plano general. Muestra una visión de conjunto de un ambiente. La figura humana ocupa un tercio del cuadro. Lo demás es escenario. Por ejemplo: Foto clase



Primer plano. Muestra el rostro de las personas. Transmite emociones y sentimientos. Permite intuir el estado emotivo del personaje.



Una vez hecha la foto:

Se puede editar, cambiar de color por ejemplo en blanco y negro y sepia...



## 3.2 VIDEO

### COMPONENTES QUE PUEDEN APARECER DENTRO DE UN VÍDEO:

- ✓ Archivos de vídeo
- ✓ Fotografías
- ✓ Gráficos
- ✓ Animaciones
- ✓ Audio (música, diálogos, sonidos...)

### PROGRAMAS PARA LA EDICIÓN DE VIDEO:

#### Windows Movie Maker

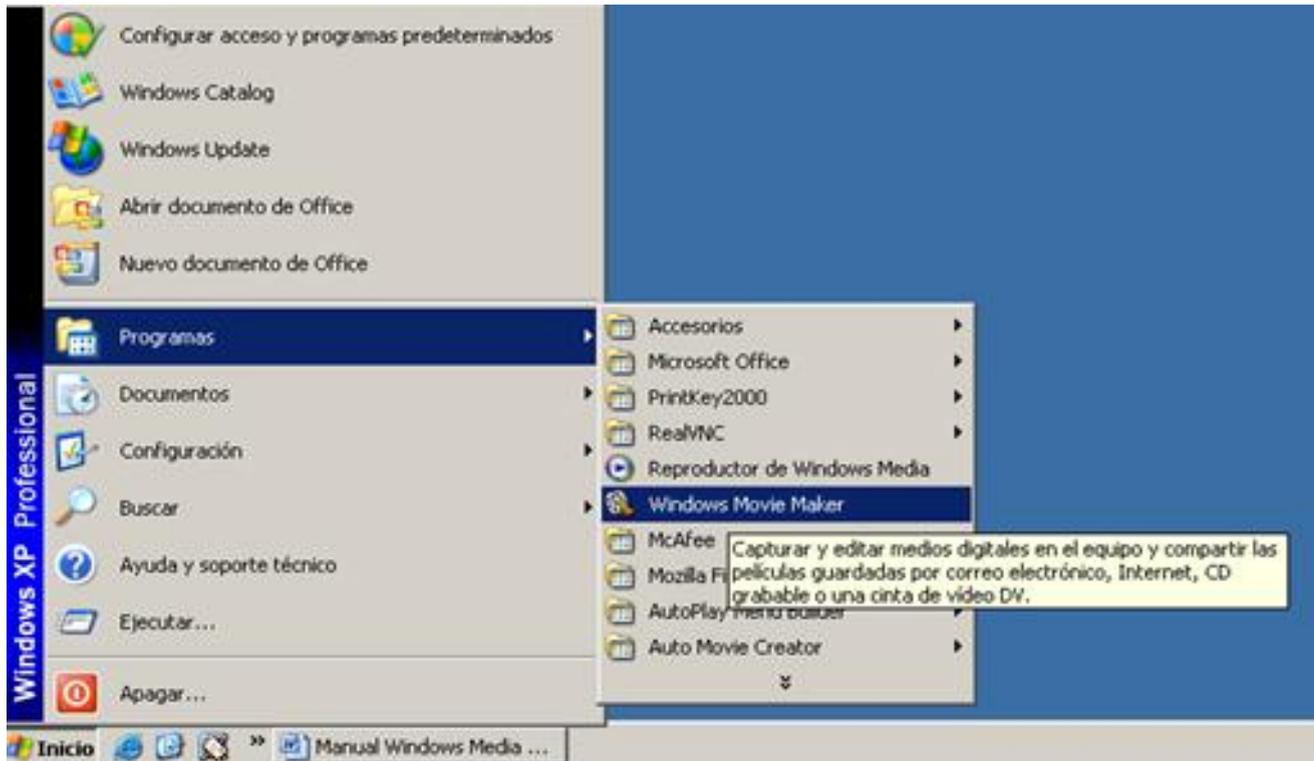
Es gratuito sencillo y adaptable, es un programa de edición y maquetación de vídeos que forma parte del conjunto de herramientas que proporciona Windows. Te permite capturar vídeos desde una cámara, ordenar archivos de películas, insertar títulos, diseñar créditos, efectos, importar imágenes y música e introducir transiciones desde unas filmaciones a otras. De forma que es adecuado para la elaboración de películas y vídeos educativos.

Enlace para descargar Windows Movie Maker:

<http://windows-movie-maker.softonic.com/>

Para acceder a Windows Movie Maker desde tu ordenador sigue esta ruta:

Inicio/Programas/Windows Movie Maker.



## Windows Movie Maker Portable

Es una versión optimizada del conocido editor de vídeos de Microsoft para su uso en memorias extraíbles, es igual que el Movie Maker, pero tiene más animaciones: 147 transiciones y 76 efectos.

Enlace para descargar Windows Movie Maker Portable:

<http://windows-movie-maker-portable.softonic.com/>

## GUIÓN AUDIOVISUAL:

1. objetivo didáctico. Algún tipo de valor
2. Estrategias y metodología. La metodología que vamos a utilizar para usar el video en clase.
3. Elección de la técnica. Si vamos a utilizar fotos, música y porque esa música.
4. Planificación del trabajo de edición. El orden de la grabación por escenas.
5. Planificación de la proyección. Como lo vamos a proyectar en clase, por ejemplo durante toda la estación de otoño por la mañana.

### 3.3 CINE

LAS PRIMERAS ESCENAS DE CINE:

(Realizadas por los hermanos Lumiere)

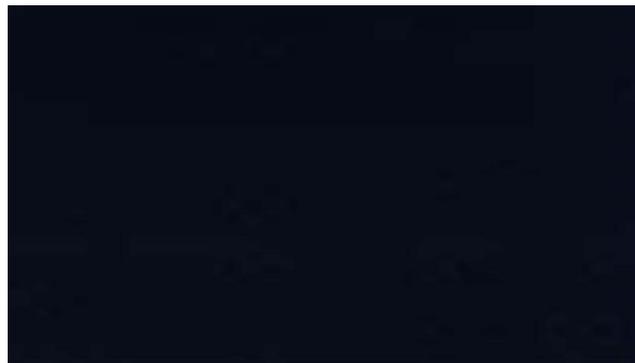
Se muestran imágenes en movimiento de la vida cotidiana.

Podemos verlo en:

- ✓ La llegada de un tren (podemos ver gente saliendo de un tren).



- ✓ Salida de los obreros de una fabrica.



El cine pasa por distintas etapas entre ellas el cine en blanco y negro.

## CINE: IMAGINACIÓN Y REALIDAD

Dentro del cine se puede trabajar con la imaginación y con la realidad.

### Ciencia ficción:

✓ Viaje a la luna (Ficción y futura realidad. Méliès, 1902).

Es la primera película que usa los efectos especiales.

✓ La historia interminable (Libro y Película, 1979, 1984).

Es la primera película que representa temas de imaginación, cuando habla de lo real usa un color y cuando habla de lo irreal usa otro.

✓ Harry Potter (Libro y Película, 1997...).

Representa la imaginación.

✓ Wall – e (2009).

Son unos dibujos que representa el futuro

### Representación de la realidad:

✓ La lengua de las mariposas (1999, José Luis Cuerda).

Habla de la dictadura de un maestro antiguamente y como ha cambiado en la actualidad, siendo el niño más libre.

✓ Cadena de favores (2000, Mimi Leder).

✓ Up (2009, Disney/ Pixar).

Representa la realidad con imaginación, es la mejor peli para ayudar al niño a representar los sentimientos.

✓ Ice – Age (4 partes, la última 2012)

Es una peli que habla del pasado.

## FICHA DIDÁCTICA:

Tras proyectar una peli en clase se debería de rellenar una ficha didáctica como esta:

Título.	Director.	Fecha	Género.	Subgénero	Duración
Sinopsis de la película:					
Elementos pedagógicos de la película que pueden utilizarse:					
Áreas de conocimiento en que pueden aplicarse:					
Aplicaciones pedagógicas o didácticas	Ámbito que destinado:	al grupo va .	Sección.	Edades:	
	Objetivos a conseguir con los alumnos:				
Estrategia de utilización	Antes de ver la película				
	Durante la película				
	Después de verla				
Evaluación de la actividad.					
Nuevas propuestas a partir de la experiencia:					

## 3.4 TELEVISIÓN Y RADIO

### RADIO

- ✓ Las ondas de radio son ondas electromagnéticas (radiofrecuencia, igual que la televisión analógica).

La radio funciona mediante ondas continuas.

- ✓ Marconi (1987, crea la primera estación de radio).
- ✓ Información y educación formal.

Durante muchos años es el único punto de información y educación que recibe la gente.



# TELEVISIÓN

- ✓ La primera retransmisión de una televisión pública fue en el 1927 por la BBC en Inglaterra. La BBC consiguió unir a los británicos en la época colonial.
- ✓ La televisión analógica, es la TV con antenas y tiene las mismas características que la radio.



- ✓ La televisión digital, es una forma de tecnología de señal “por aire” que permite que las estaciones de televisión provean las imágenes dramáticamente más claras y con mejor calidad del sonido, funciona mediante un código binario.



- ✓ La audiencia es muy importante para los programas, continúan o no dependiendo de la gente que los ve.
  - ✓ Información, entretenimiento (series, películas...) y consumo (por los anuncios, la ropa...).
  - ✓ Sociología y televisión. Lo que vemos en la TV es lo que queremos tener, nos impone lo que se lleva y lo que no.
- 
- Modelos sociales
  - Televisión Educativa
  - “Ser famoso”

# 4

## MATERIALES INTERACTIVOS

### 4.1 JUEGO

Hay muchos tipos de juegos desde los juego de la pizarra digital, ordenadores, hasta los juegos tradicionales.

La ONU plantea el juego, como un derecho de la infancia.

Y dice: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación: la sociedad y las autoridades públicas se esforzará por promover el goce de este derecho”

Huizinga es el autor del libro “ Homo Ludens”, en el plantea el juego como una característica personal, permitiendo este el máximo desarrollo de la persona.

Andrés Payá es el autor de varios libros los cuales hablan de cómo el juego pierde importancia en la sociedad.

- ✓ El juego se denota de falta de importancia.

La sociedad en la que vivimos ve el juego como una actividad secundaria, no le da suficiente importancia. Esto se manifiesta en algunas expresiones que utilizamos como por ejemplo “tomate esto en serio que no estamos jugando” también podemos verlo en el día a día viendo como cualquier actividad es mas importante que jugar, es decir, el juego siempre se deja de recompensa o de premio si los niños hacen los deberes o cualquier otra tarea primero.

- ✓ El juego desaparece gradualmente.

Conforme se va avanzando de grupo va desapareciendo.

# EL JUEGO EN RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD

- ✓ Mundo distinto. El niño con el juego puede transportarse a otro lugar, es decir, el niño puede estar el recreo del colegio pero a su vez se puede imaginar que está conduciendo un avión.



- ✓ Simbolismo. El niño puede usar cualquier objeto pero no para darle su uso cotidiano, sino el uso que a él le vaya surgiendo de su imaginación, por ejemplo puede usar un cepillo de barrer como si de un caballo se tratase.



- ✓ Representación cultural. Dentro del juego aparece la representación social, cultural. Los juegos incitan el sexismo, aunque gran culpa de esto lo tengan los anuncios televisivos. Un niño no pide a su madre que le compre una muñeca ni una niña que le compre un coche.



## 4.2 MATERIALES DIDÁCTICOS Y MATERIALES LÚDICOS

Juego de plataformas. Es un juego en el que el personaje va avanzando por una serie de mundos hasta que llega el final del juego y este personaje no evoluciona.

Por ejemplo: Super Mario Bros

Simuladores. Todo lo que representa algún aspecto de la vida, con menor o mayor fidelidad.

Por ejemplo: Need for Speed

Aventura Gráfica. Este juego consiste en realizar un cuento o una historia con los personajes, y es dirigido mediante órdenes dadas por nosotras.

Por ejemplo: Día del Tentáculo

Rol. Se diferencia de los otros juegos en que aquí el personaje no es inmutable sino que va desarrollándose, y cuanto más horas se le dedique al juego el personaje más avanzara y se desarrollara.

Por ejemplo: Pokémon

## ¿Cómo se juega?

- Mando (teclado del ordenador, mando de una consola).
- Movimiento (juegos Wii).
- Táctil (juegos de móvil, pizarra digital).

## ¿Con quién?

- Individual, jugar en solitario.
- En grupo:
  1. En red, cuando se juega por internet con otra persona
  2. Grupo de gente, cuando se juega a un juego en grupo, tanto tradicional como puede ser al escondite o tecnológico como puede ser la Wii.

# 5

## ACTUACIONES PARA LA INNOVACIÓN Y FORMACIÓN EN RED BASADAS EN INTERNET

### 5.1 INTRODUCCIÓN

Blog

Wikis

Redes Sociales



Todos estos recursos están en internet, por tanto están expuestos a los demás, son recursos abiertos y hacen que todos aprendamos de todos.

- ✓ **Cultura global**, todo el mundo está expuesto a los demás.
- ✓ Estos recursos implican un **trabajo en red**, es decir, que puedes trabajar mediante la red desde diferentes ciudades o países.

- ✓ Requiere un **trabajo colaborativo**, todo el mundo tiene que ir aportando algo.
- ✓ Estos recursos no requieren la necesidad de aprender un lenguaje de programación distinto, ya que disponen de un lenguaje de marcado simplificado.

## 5.2 BLOG

### ¿Qué es un blog?

- ✓ El blog surge entre el 1994-2000.
- ✓ Parece un cuaderno de bitácora virtual.
- ✓ Nacieron como un diario en la red para que lo pueda ver todo el mundo. La palabra blog surge de web y log; web “internet” y log “diario”.
- ✓ Actualmente no se usa solamente como diario sino como un sitio web donde se introducen diferentes artículos de moda...

### ¿Cómo se crea?

1. Elegir nombre y dominio (dirección)
2. Elegir plantilla y modificarla
3. Publicar entradas.

## USOS EDUCATIVOS

El blog es muy útil para usos educativos, para unir aula, familia, centro y sociedad. Por ejemplo nosotros podemos crear un blog para comunicarnos con los padres de nuestros alumnos.

## VISIBILIDAD

- **Web blog**, supone una relación entre los autores y lectores que leen la información del blog. Si no se alcanza una comunicación entre estos dos el blog no alcanza su objetivo.
- Blogs educativos, trabajamos con las TIC y el blog para educar. Crean un espacio virtual de aprendizaje no debe de ceñirse solo al aula, sino que debe de salir en la red.

Enlace para blog:

<http://paula-echevarria.blogs.elle.es/>

## 5.3 WIKI

### ¿Qué es una WIKI?

- ✓ Es una página de internet donde cada uno de los usuarios va mejorando los contenidos. Como por ejemplo, la Wikipedia: que es un espacio enciclopédico libre y multilingüe.

Enlace para acceder a la wikipedia:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

- ✓ “Wiki – Wiki” proviene del termino (rápido en hawaiano) desde el 1995 puesto por Ward Cunningham que es un experto en programación externa: que se basa en la adaptabilidad de los problemas que van surgiendo.

### Tipos de WIKI

- Wikipatterns, como punto de partida.

Es una serie de patrones (conjunto de reglas) que tienen que seguir todas las wiki.

- Wikispaces, como hosting gratuito.

Es un espacio de internet donde se pueden crear wiki de forma gratuita.

- Wikimedia, como software gratuito.

Es un programa gratuito que crea wiki de forma gratuita, sobre todo a nivel de educación.

## USOS EDUCATIVOS

Características de las wikis, por lo que es bueno a nivel educativo:

- Transparencia y sencillez.

Si es un elemento donde todo el mundo lo puede modificar tiene que ser de un fácil uso, para que puedan usarlo los niños.

- Acceso al contenido previo.

El contenido está ordenado por lo que no hay que hacer una búsqueda exhaustiva, si no que se puede acceder a él de forma sencilla.

- Control de cambios.

Se establece un sistema para guardar todos los cambios que se realizan, para controlar a aquellas personas que cambian la información.

Posibles usos que se le puede dar a una wiki a nivel educativo:

- Trabajo con el alumnado en el aula.
- Trabajo colaborativo en el centro, es decir, todo el mundo trabaja en la misma dirección sobre todo en los EEUU.

## **5.4 REDES SOCIALES**

Conectivismo, las redes sociales te permiten y te obligan a estar interrelacionado con mucha gente. Por ejemplo, si aceptas a un contacto en Facebook ya estás obligado a interrelacionarte con él.

Internet, el hecho de que las redes sociales estén en internet hace que sea fácil su acceso desde cualquier sitio.

Integración y exclusión, las redes sociales se utilizan para **integrar** a la gente dentro de un grupo, nos permite conocer el mundo desde varias perspectivas y si una persona se queda fuera de ese grupo se produce una **exclusión**.



# Referencias bibliográficas

<http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=136523>

<http://larazon.es/noticia/4716-si-no-lo-haces-en-tu-vida-normal-por-que-lo-haces-en-internet>

<http://www.ideal.es/granada/ocio/Vida-normal-facebook-tuenti-201009081126.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=PblWWlQbkUQ>

<http://www.youtube.com/watch?v=pWSrdaKYwtw>

<http://silenciosceu.blogspot.com.es/>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Pizarra Interactiva](http://es.wikipedia.org/wiki/Pizarra_Interactiva)

<http://canaltic.com/blog/?p=1178>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Historia de la fotograf%C3%ADa](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_fotograf%C3%ADa)

<http://www.noticias-tecnicas.net/marcas/kodak/>

<http://www.xatakafoto.com/tutoriales/los-tipos-de-angulos-en-las-fotografias>

<http://thales.cica.es/rd/Recursos/rd98/Plastica/01/plastica-62.html>

<http://www.upo.es/biblioteca/servicios/inst equip/lab/materiales apoyo/tutoriales/wmm/pagina 01.htm>

<http://windows-movie-maker.softonic.com/>

<http://windows-movie-maker-portable.softonic.com/>

<http://www.youtube.com/watch?v=qawVtd32DOQ>

<http://arquigeek.blogspot.com.es/2009/08/el-pensamiento-creativo.html>

<http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html>

<http://www.slideshare.net/digna/licencias-creative-commons-8409786>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

Los capítulos de este ejemplar hace hincapié en los recursos didácticos y tecnológicos relacionados con los riesgos que pueden tener para los niños y lo importante que es para los padres controlar a sus hijos en el ámbito tecnológico. Relación entre la creatividad y el pensamiento divergente. Descripción y otras características relevantes de algunos recursos didácticos como la pizarra digital, el libro digital, la fotografía, el video, el cine, la televisión y la radio.. También aparecen varios materiales interactivos como es el juego, materiales didácticos y lúdicos. Por último parece el blog, wikis y varias redes sociales .

Sonia López Montilla nació el 14 de abril de 1990 en Montefrío provincia de Granada, cursó bachillerato de letras en los años 2008-2011 y actualmente estudia el tercer año en grado de Educación Infantil en la EUM La Inmaculada.