

A bright yellow sticky note is partially visible on the left side of the page, overlapping the white card.

Definiciones

Taller 3

Eladio Martínez Martínez
Yaniz A. Rodríguez Amaro
Prof. Laylannie Torres

Introducción

- o La tecnología en la actualidad se ha convertido en un medio indispensable para la sociedad en especial en el entorno educativo es necesario como medio de conocimiento, gracias a la información que esta le provén al estudiante con la finalidad de que este asimile y construya su propio aprendizaje.
- o Las Tecnologías de la Información y las Comunicación(TICs) forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir, ampliando nuestras capacidades físicas, mentales y nuestra posibilidad de desarrollo social.

Objetivos

o Al finalizar esta presentación nuestros compañeros reconocerán e identificarán los siguientes conceptos tecnológicos en el siglo XXI:

- o Informática
- o Tecnología
- o Software
- o Símbolos mediales
- o Interacción
- o Comunicaciones
- o Multimedia
- o Hardware
- o Integración Curricular
- o ISTE

Informática

- La informática es la ciencia que estudia todos los procesos, métodos y técnicas cuyo objetivo es procesar, almacenar y transmitir la información y la data en un formato digitalizado. Esta ciencia describe y explica el proceso automático de información a través de los aparatos electrónicos y redes.
- Es necesario que los sistemas de información sean capaces de cumplir con tres tareas básicas:
 - Entrada (captación de la información)
 - Procesamiento
 - Salida (Transmisión de los resultados)
- Estas tres tareas en conjunto se conocen como algoritmo.

Tecnología

- La tecnología tiene el propósito de facilitar la satisfacción de las necesidades humanas abarcando los conocimientos, técnicas y procesos útiles para el diseño y construcción de objetos con el fin de cumplir con la tarea de asistir a la humanidad.
- Además de máquinas, utensilios o “hardware”, la tecnología también incluye lo que facilite los sistemas, técnicas y métodos de organización, presentación ó comunicación.

Software

- El término en inglés de “software” se refiere a la colección de instrucciones codificadas que indican a la unidad del procesador central cómo y cuándo ejecutar tareas específicas.
- Este por lo general se encuentra en área de almacenamiento.

Símbolos Mediales

- Un símbolo medial es aquel medio de expresión pública (radial, televisivo, periodística o cibernética) por el que es informado, instruido, educado o indoctrinado una parte o la totalidad de una sociedad, pueblo o país, de forma masiva, dando por cierto e indiscutible lo que es transmitido por este medio.
- Ejemplos de estos son: NPR, BBC, PBS, CNN, y los medios sociales como Facebook, Twitter, Google plus y otras.

Interacción

- Es la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

Comunicaciones

- Es la transmisión de información de un sujeto a otro, en el que como resultado final se modifica el conocimiento previo del sujeto que recibe la información.
- Es una serie de medios utilizados para “conectar” o unir personas para intercambiar mensajes.
- En otras palabras cada vez que nos comunicamos con familiares, amigos, compañeros de trabajo en fin otro ser humano conectamos con ellos con la intención de intercambiar ideas, información.

Multimedios

- Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos , e integrarlo todo en un mismo entorno llamativo para el usuario, que interactuará o no sobre él para obtener un resultado visible, audible o ambas cosas.
- Que permiten transmitir, procesar y difundir información de manera instantánea.

Hardware

- o Este concepto se trata de los componentes físicos de una computadora; incluyendo:
 - o el procesador
 - o los chips de memoria
 - o dispositivos de entra/salida
 - o módems.

Integración curricular

- o La integración curricular es la forma en que se organiza el contenido del currículo en actividades que favorecen el conocimiento global.
- o Se pretende superar la separación por asignaturas de las áreas del conocimiento de manera que el aprendizaje sea funcional.
- o No se integra lo que se enseña, sino lo que se aprende.
- o El alumno es quien tiene que aprender a realizar esa integración para eso el docente tiene que crear ambientes o situaciones de aprendizajes que promueva la fluidez entre las clases para realizar conexiones entre asignaturas, temas y conocimiento previo en fin para comprometer al estudiante con su propio aprendizaje.

ISTE

- Las siglas en ingles ISTE significan: “International Society for Technolgy in Education” o sea La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación, una fuente para el desarrollo profesional, la generación de conocimiento y la promoción de la innovación.
- Es una organización no lucrativa que agrupa más de 50,000 profesionales involucrados con el uso adecuado de la tecnología y la formación de los profesores, desde preescolar hasta bachillerato.

Conclusión

- Los aspectos fundamentales de las TICs en el DI son:
 - La utilización de ésta en la enseñanza y aprendizaje.
 - Cambia la forma de aprender de los estudiantes, y el modo de enseñar de los docentes.
 - Integración, motivación e interés.
 - Promueve un intercambio en el aprendizaje cultural

Referencias

- o Ecured. (2014). Informática. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en <http://www.ecured.cu/index.php/Inform%C3%A1tica>
- o Alegsa. Definición de Tecnología. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnologia.php>
- o Significados. (2013). Significado de Tecnología. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en <http://www.significados.info/tecnologia/>
- o Diccionario de Real Academia Española (2001) Edición 22^a. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=dpvjprP7SDXX2PsdAy9S>
- o Valero, M. (2010). Tecnologías para la Educación Inclusiva de la integración a integración. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en <http://diversidad.murciaeduca.es/tecnoneet/2010/docs/mavalero.pdf>

Referencias

- Thompson, I. (2008). Definición de comunicación. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en <http://www.promonegocios.net/comunicacion/definicion-comunicacion.html>
- Coutiño, A. (2012). Programas de presentaciones multimedia. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en <http://alecou.blogspot.com/2012/02/definicion-multimedios.htm>
- Martínez M. (2009). La integración curricular. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en <http://www.slideshare.net/DistritoEscolarArtes/la-integracin-curricular-por-dra-mara-s-martnez>
- ISTE. Indian Society for Technical Education. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en <http://www.isteonline.in/>
- Corchado A., Ramos J. (2013). Medios, Tecnología y la Informática. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en <https://docs.google.com/presentation/d/1COHKQy4INGBrJZ6JWXeUU4kuY8uR5-xkMfUiAk-lyk/embed?hl=en&size=m#slide=id.p14>
- Neuman, R. (2002). El futuro de la audiencia masiva. Recuperado el 19 de mayo de 2014, en http://www.wrneuman.com/works/fma_span.pdf