

Capítulo 87

Recursos telemáticos para las aulas de e.s.o.

María García Rodríguez, M^a Teresa Gómez del Castillo Segurado y Alejandro Gómez Camacho
Universidad de Sevilla

INTRODUCCIÓN

La realización de la presente comunicación tiene principalmente dos objetivos. Por una parte, se pretende transmitir al profesorado de E.S.O. la importancia y necesidad del trabajo con recursos telemáticos en sus aulas. Por otra, aportar una selección útil de estos recursos con los que su alumnado podrá interactuar y aprender.

Esta sociedad, tal y como se afirma en el prefacio del informe de la UNESCO, “Hacia las sociedades del conocimiento” (Matsuura, 2005), apunta a la educación como instrumento para sortear las posibles dificultades en la utilización razonable y resuelta de las nuevas tecnologías, que abre auténticas perspectivas al desarrollo humano y sostenible. Pero además, aporta a los aprendices ventajas como:

- Cuenta con un nuevo medio para resolver toda una serie de problemas organizacionales, absorber tareas rutinarias o desagradables y devolvernos más tiempo libre para actividades gratificadoras.
- Facilita el trabajo en equipo permitiendo un aprendizaje a través de grupos colaborativos.
- Permite flexibilidad temporal y local.
- Ofrece un modelo educativo adecuado a la sociedad de la información, basado en la participación y el aprendizaje activo.
- Muestra la disponibilidad de otros recursos multimedia como video, chat, etc.

Sobre todo, hay que tener claro cómo, cuándo, y dónde aplicar esta gran gama de herramientas ya que los materiales educativos existentes en la red son perfectos como ayudante educativo siempre y cuando sean adecuadamente utilizados.

TIPOS DE RECURSOS INFORMÁTICOS EDUCATIVOS DESTACADOS

Agrupamos los recursos que vamos a presentar en las siguientes categorías:

- Software educativo interactivo: aplicación informática que apoya directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje curricular constituyendo un efectivo instrumento para un desarrollo educacional permitiendo a su vez la interacción. (Rodríguez, 2000)
- Juegos educativos interactivos: recursos informáticos diseñados con una finalidad lúdica que ejercitan estrategias, conocimientos o habilidades educativas y/o curriculares.
- Blogs educativos: sitios web que facilitan la publicación instantánea y cronológica de entradas, permitiendo que los lectores puedan interaccionar con el autor realizando

comentarios en torno a una temática curricular. (Orihuela y Santos, 2004; Gewerc, 2005; Marzal y Butera, 2007).

-Redes sociales educativas: entorno para gestionar actividades grupales a partir de una identidad digital debidamente establecida y basada en una comunidad de práctica educativa. En una red de este tipo se busca el desarrollo del capital humano a través de una construcción social del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que privilegia el trabajo colaborativo. (Lapeyre, 2012).

-Webquest: Es una actividad orientada a la investigación y elaborada por el profesor donde casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la web (Palacios, 2009). Se construye alrededor de una tarea final atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar tratar con la información mediante resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis (Fernández, 2007).

-Plataforma de teleformación: sistema de gestión de aprendizaje en red organizada en función de unos objetivos formativos de forma integral, (Zapata, 2003). Cumple funciones como la distribución de materiales educativos en formato digital, realización de debates, construcción de documentos conjuntos, puestas en común de trabajos, respuestas a actividades, etc.

PROPUESTA DE RECURSOS ON LINE

Tras la recopilación de un gran número de recursos web y la posterior elaboración de un instrumento de valoración de los mismos basándonos en trabajos anteriores de Cabero (2001), Cabero y López (2009), Marqués (2002) entre otros y, que no se incluye en este trabajo por motivos de espacio, ofrecemos a continuación una selección de los recursos telemáticos encontrados.

Mostramos una gama de los mismos con algunos ejemplos interesantes dentro de los medios descritos en el apartado anterior. Estos han sido escogidos por su versatilidad, interés y calidad.

(Recursos anexados en el correo comunicacionescongresoprofesorado@edu.uned.es por no poder introducir el contenido en tablas en este espacio).

CONCLUSIONES

Ante la necesidad mostrada de que el profesorado domine el uso de las nuevas tecnologías así como de los recursos online como apoyo a su metodología educativa, tanto por las demostraciones actuales de aumento de la motivación en el alumnado, como por la adaptación a la sociedad actual de la información, se considera imprescindible una formación del profesorado en este ámbito. Una formación del profesorado tanto en nuevas tecnologías como en todos los posibles recursos educativos que pueden encontrar en ellas. Es fundamental por tanto, un reciclaje por parte del profesorado que no domine las TIC e incluso de quienes lo dominan, ya que se producen continuos avances.

Se ha presentado un abanico de posibilidades de recursos web para el profesorado de E.S.O. consideradas interesantes, para que estos se sumerjan en el importante uso de la telemática en educación.

REFERENCIAS

- Cabero, J. (2001). *Tecnología educativa: Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona: Paidós.
- Cabero, J. y López, E. (2009): *Evaluación de materiales multimedia en red en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Barcelona: DaVinci.
- Lapeyre, J. (2012). *Red social educativa – definición y componentes*. Edutec. <http://edutec-peru.org/?p=1166>. Consultado: 23/02/2013.
- Marquès Graells, P. *Evaluación y selección de software educativo*. 2002. <<http://dewey.uab.es/pmarques>>. Consultado: 13/12/2012.
- Orihuela, J. L. y Santos, M. L. (2004). *Los weblogs como herramienta educativa: Experiencias con bitácoras de alumnos*. *Quaderns Digitals*, 35, 1-7. http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec40/pdf/Edutece_n40_Perez_Aranda_Hernandez_Martin_Benito_Cordoba.pdf. Consultado: 23/02/2013.
- Palacios, A. (2009). *Las Webquest como estrategias metodológicas ante los restos de la convergencia europea de educación superior*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. 34, pp 235-249.
- Rodríguez Lamas, R. y colectivo de autores. (2000). *Introducción a la Informática Educativa*. Universidad de Pinar del Río: Pinar del Río.
- UNESCO (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. París: UNESCO. <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>. Consultado: 7/02/2013.
- Zapata, M. (2003). *Sistemas de gestión del aprendizaje – Plataformas de teleformación*. <http://www.um.es/ead/red/9/SGA.pdf>. Consultado: 23/02/2013.