

# La Omnipresencia de la Tecnología

---

- ✓ La tecnología está presente en todas las actividades humanas.
- ✓ De todas ellas, las "TIC" son las que más interés despiertan.

# ¿Qué son las Nuevas Tecnologías?

---

- ✓ Existe una dificultad para definir el adjetivo “nuevas”, ya que en este campo la “novedad” es efímera o ambigua.
- ✓ Las principales:
  1. El video
  2. La informática
  3. Las telecomunicaciones

# ¿Qué son las Nuevas Tecnologías?

✓ Y que han transformado el mundo de las comunicaciones por su capacidad de:

- Almacenar información
- Procesarla a gran velocidad
- Transmitirla.

## **Necesidad de integrarlas**

- ✓ Ofrecer acceso a contenidos en educativos y de otros tipos.
- ✓ Llevar a nuestro país hacia la sociedad de la información y el conocimiento.
- ✓ Ampliar y flexibilizar la cobertura educativa.
- ✓ Abatir el rezago educativo.

# Oportunidades que ofrecen

---

## Nuevos ambientes de aprendizaje:

- ✓ Contexto o entorno en el que se realizan las actividades e interacciones educativas
- ✓ Sea entre los propios estudiantes o entre éstos y los docentes

# Ambiente de aprendizaje

---

- ✓ Entorno virtual o digital
- ✓ Centros de información y bibliotecas
- ✓ Programas, contenidos y currículos educativos
- ✓ Mediación e interacciones pedagógicas

# Ambiente de aprendizaje

---

- ✓ Interrelación de aspectos pedagógicos, comunicativos, sociales y afectivos.
- ✓ Que interrelacionados adecuadamente ayudan a aprender mejor.
- ✓ De manera diversificada e incorporando elementos del contexto.

# Realidad virtual

---

- Sistema computarizado
- Capaz de generar ambientes tridimensionales
- Con imágenes, animaciones con movimiento, sonidos y otros efectos
- Tan reales, que la computadora desaparece de la mente del usuario

# Realidad virtual

---

- Y en donde varios participantes acoplados adecuadamente
- Pueden atraer y manipular elementos físicos simulados
- Para interactuar entre sí
- Y en algunos casos, también con personajes ficticios.

# Inmersión

---

- Aquella de la que se vale la RV para engañar a nuestros sentidos.
- Con el fin de hacernos creer que nos encontramos dentro de una “realidad artificial” dada.

# Navegación

---

- Aquella que nos permite desplazarnos dentro de la “realidad artificial” en la que creemos estar inmersos.
- Permittiéndonos explorarla e interactuar con ella a voluntad.

# Manipulación

---

- Aquella que nos permite interactuar, ejercer un control y modificar el “mundo virtual”.
- Para hacer que éste nos responda en la forma que esperamos.

# **Posibilidades educativas**

---

- Buscar, analizar, transformar, utilizar y compartir información de su interés.
- Aprender de manera individual, autónoma y cooperativa.
- Con actividades interactivas, centradas en el estudiante y la investigación.

# A, B, C, D y E de la tecnología

---

- Acceso a la tecnología
- Buenos contenidos
- Capacitación técnica y pedagógica
- Deseo de estar conectado
- Empoderamiento

**“Los analfabetas del siglo XXI no son aquellos que no saben escribir ni leer, son aquellos que no son capaces de aprender y desaprender y volver a aprender.”**

**Alvin Toffler**