

Sistema Universitario Ana G. Méndez

Universidad del Turabo

Programa AHORA

Tarea #2 y Diario Reflexivo Taller 1

Fundamentos de la Tecnología Educativa

Janine M. Díaz Cotto

Curso ETEG 501

Dra. Digna Rodríguez-Facilitadora

Las herramientas multimedia

Las herramientas multimedia tienen como propósito principal que el alumno pueda entender y conocer conceptos que resultan ser abstractos a través de formas audiovisuales. Algunos ejemplos son los videos, diapositivas, calculadoras, animaciones, entre otros. La interacción es la diferencia mayor entre la instrucción tradicional y la instrucción a través de multimedios (Scliwier & Misanchuck, 1993, citados en Stemler, 1997). A través de los multimedios el alumno puede alcanzar diversos niveles de pensamiento y desarrollar destrezas cognitivas. Según Zin, Latif, Bahri, Azri, Sulaiman, Mahdi & Jamain, 2012, los multimedios son las tecnologías que combinan múltiples fuentes de información como: texto, gráficas, sonido, animación y video en las que la información es controlada por un sistema de computadora. En conclusión, los multimedios son herramientas que tienen como propósito facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje llevando el contenido de una forma más concreta y simple a través de medios no tradicionales.

Referencias:

Stemler, L. (1997). *Educational Characteristics of Multimedia. A Literature Review.*[Características educativas de las herramientas de multimedia].

Journal of Educational Media and Hypermedia. Recuperado el 12 de octubre de 2013, de: http://www.medvet.umontreal.ca/techno/eta6785/articles/multimedia_design.pdf

Zin, M., Latif, M., Bahri, A., Sulaiman, R., Mahdi, A. & Jamain, M. (2012). *Educational Quality Enhancement Via Multimedia Technology.* [Mejorando la calidad de la educación a través de tecnología de multimedios]. *Asian Social Science*, 10. Recuperado el 12 de octubre de 2013, de: www.ccsenet.org/ass

Diario Reflexivo

1. ¿Qué aprendí?

Durante el primer taller repasé mis conocimientos sobre las teorías de aprendizaje: conductista, cognoscitivista, constructivista y conectivista. Además, discutimos el proceso sistemático del diseño instruccional, los pasos a seguir para conectarnos a la herramienta de blackboard collaborate y las herramientas necesarias para participar del chat. Descubrí un nuevo mundo al utilizar las herramientas de blackboard y me causó mucho entusiasmo ver la plataforma en función. Ya sé cómo utilizar las diversas aplicaciones y hasta levantar la mano en esta herramienta tan útil. Descubrí que el programa requerido para utilizar esta herramienta es Java y toma un tiempo descargarlo. También aprendí que al utilizar esta herramienta el facilitador puede moderar la conversación manteniendo limitados algunos accesos del estudiante. Es importante que la computadora esté configurada antes de ser utilizada en *collaborate* y no debemos tener aplicaciones abiertas mientras participamos del chat porque pueden deteriorar la conexión.

Describimos las contribuciones de las teorías de aprendizaje al diseño instruccional y lo que son ejemplos de las comunidades de aprendizaje como son: las páginas web, webinars, Red Educa, Blogs educativos, redes virtuales, Google groups, webquest, entre otros. Identificamos la importancia de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para proveer comunicación y brindando material audiovisual. La tecnología llegó para quedarse, como discutimos en clase y tiene como propósito la integración de los multimedios que facilitan el aprendizaje.

Discutimos los cambios en la historia a través de un video donde presentaba: la revolución agrícola, artesanal, industrial y la de información y conocimiento y cómo la Web 2.0 ha transformado la forma de aprender. Mencionamos las cuatro ramas que componen la epistemología, la que se define como saber acerca del conocimiento. Además, mencionamos la importancia del e-learning que es aprendizaje electrónico. Comparamos e-learning y el b-learning y vimos la inmensa cantidad de ventajas que tiene el aprendizaje a distancia y la variedad de aplicaciones que existen en favor de este.

Aprendí también sobre los modos de *assessment* y evaluación cuando un diseñador instruccional ofrece un curso a distancia y quedé maravillada con todas las aplicaciones que ya existen y desconocía.

2. ¿Qué me faltó por aprender?

Aprendí mucho y me siento muy contenta con todas las experiencias que tuve durante el primer taller.

3. ¿Cómo fue la interacción con sus compañeros vs. el facilitador?

Las interacciones entre ambas partes fueron positivas, promoviendo un ambiente de entusiasmo y respeto. Trabajamos todos en conjunto para intentar el uso de la herramienta *collaborate* que no se pudo utilizar debido a que no teníamos Java en las computadoras del laboratorio.