

**AUTORA: RAQUEL GRANIZO GARRIDO  
EXPERTA Y ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

## **INTRODUCCIÓN**

Los ordenadores están cambiando nuestras vidas, nuestros hábitos, nuestra forma de enfrentarnos al mundo y en definitiva nuestra manera de concebir el mundo que nos rodea. La informática ha revolucionado los sistemas de comunicación administración y gestión de la sociedad. El ordenador va entrando en el ámbito educativo creando expectativas y reacciones muy diversas, existe una actitud de aceptación y asimilación de los jóvenes hacia las nuevas tecnologías, integrándoles en su mundo habitual y sirviéndose de ellas para adquirir los valores de la era electrónica. Nos ofrece la posibilidad de estimular la capacidad creativa en alumnos, jóvenes,... permitiendo que puedan desarrollar sus propias destrezas y habilidades.

Los jóvenes al manejar estos instrumentos desarrollan ideas y tienen capacidad de aplicar sus conocimientos y se sienten con más confianza en sí mismos como seres intelectuales. Los ordenadores ofrecen la posibilidad de estimular la capacidad creativa de los jóvenes, permitiendo que puedan desarrollar sus propias destrezas y habilidades. Una de las características más atribuidas a los medios audiovisuales e informáticos es su capacidad para motivar. La motivación está demasiado asociada a la novedad de los dispositivos y al cambio que supone su introducción en la

**AUTORA: RAQUEL GRANIZO GARRIDO**  
**EXPERTA Y ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

rutina. Si se abusa de un determinado medio, la motivación de lo distinto, el interés por hacer algo diferente se perdería. Las Tecnologías Multimedia pueden resultar motivantes por estar asociadas a actividades de diversión y entretenimiento. El caso más claro es la televisión. Al utilizarla como recurso didáctico debemos tener en cuenta el papel que el medio tiene en la vida del joven. La familiarización del joven con la forma de producir significados propios del medio que ofrecen ventajas como desventajas.

A la hora de seleccionar un medio, un programa, una aplicación, ... optemos por aquellos que mejor cumplan las funciones señaladas y mejor sepan aprovechar las ventajas y evitar los inconvenientes. Siempre, claro está, teniendo en cuenta que la selección del mejor medio no garantiza por sí sola su idoneidad para la situación de enseñanza-aprendizaje donde se integre. La educación multimedia supone el uso de las tecnologías predominantes de cada época en beneficio de una mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. La integración de las Nuevas Tecnologías Multimedia como recursos didácticos parte de las ventajas evidentes de implicación personal, sobre todo por parte del profesor-monitor.

Las Tecnologías Multimedia deben contribuir a mejorar las condiciones de estimulación y a favorecer experiencias en los jóvenes ya que algunos por su condición social o familiar parten de una desventaja. La integración de

**AUTORA: RAQUEL GRANIZO GARRIDO  
EXPERTA Y ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

las Tecnologías como recursos para favorecer el ocio de nuestros jóvenes, así como los procesos de enseñanza y aprendizaje es parte de la función que nos corresponde como educadores de una sociedad electrónica.

La LOGSE propone como objetivo fundamental de la educación proporcionar una educación plena que les permita conformar su propia y esencial identidad, así como construir una concepción de la realidad que integre a la vez conocimientos y valoración de la misma.

Dentro de los sistemas educativos debemos incluir la enseñanza de las nuevas tecnologías, hemos de intentar aprovechar las redes. Internet es una red muy amplia, compuesta por miles de redes distribuidas en diversos puntos del planeta.

La Educación Tecnológica es una componente esencial e irrenunciable para la educación integral de las personas. La sociedad actual y futura necesita de personas capaces de responder a situaciones no previstas afrontando y desarrollando mejoras e innovaciones mediante la utilización de estrategias generales de resolución de problemas.

**HABLEMOS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

**AUTORA: RAQUEL GRANIZO GARRIDO**  
**EXPERTA Y ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

En los albores del emblemático siglo XXI nadie puede ya dudar de la inevitable implantación generalizada de las tecnologías multimedia en casi todos los campos de la producción, el ocio, la cultura, el arte...

Un hecho como mandar una carta a alguien, gracias al correo electrónico, se convierte en una cosa tan simple y cotidiana, que abre además nuevas perspectivas en la comunicación.

El ordenador va entrando en el ámbito educativo creando expectativas y reacciones muy diversas. Es palpable la actitud de aceptación y asimilación de los jóvenes hacia las nuevas tecnologías, integrándoles en su mundo habitual y sirviéndose de ellas para adquirir los valores de una nueva cultura, **la era electrónica**. Asociaciones, Ayuntamientos, Instituciones, M.E.C. ...deben de poner al alcance del joven experiencias que favorezcan el contacto con este medio incluyéndole como un recurso más en "Semanas Culturales", ...

No debemos de olvidar que los ordenadores ofrecen la posibilidad de estimular la capacidad creativa de los alumnos, permitiendo que puedan desarrollar sus propias destrezas y habilidades. El ordenador es un instrumento que potencia el desarrollo del conocimiento y del aprendizaje: creatividad, exploración y elementos por descubrimiento. La Educación Tecnológica es una componente esencial e irrenunciable para la educación integral de las personas. La sociedad actual y futura necesita

**AUTORA: RAQUEL GRANIZO GARRIDO**  
**EXPERTA Y ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

de personas capaces de responder a situaciones no previstas afrontando y desarrollando mejoras e innovaciones mediante la utilización de recursos que faciliten la resolución de problemas.

Las Nuevas Tecnologías permiten codificar la realidad de maneras diferentes, lo que facilita la comprensión y asimilación. Pero siempre hemos de tener en cuenta que no hay comunicación si cuando emitimos el receptor no decodifica esa información. En internet la información también está codificada y solo la usa aquel que sabe decodificarla, entender y ser receptor de aquel tema que lee.

Educadores, monitores, asociaciones, instituciones, padres... tienen un papel implicative de no abandono en las nuevas tecnologías y con esto quiero decir que deben conocer el medio , para que el ordenador no pase a ser "un canguro virtual" (en el caso de los padres). Es necesario que se controle el acceso al ordenador mediante sistemas de filtrado de información para restringir accesos a peligros en la red. La monitorización son programas que permiten controlar a los padres y educadores, las páginas a las que los niños han accedido, tiempo dedicado,... Hay programas que permiten registrar palabras y conversaciones tenidas en el chat... El filtrado se consigue estableciendo las categorías de contenidos a los que los alumnos no pueden acceder.

**AUTORA: RAQUEL GRANIZO GARRIDO**  
**EXPERTA Y ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

La integración de las tecnologías como recursos didácticos para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, es parte de la función que nos corresponde como educadores ,instituciones ,...de una sociedad tecnológica. El futuro no esta condicionado por "las máquinas" sino por el conocimiento de las personas.

**INFORMACIÓN PARA LLEGAR AL CONOCIMIENTO**

Don Alfonso Gutiérrez ya en el Congreso de Educación e Internet, celebrado en Madrid entre los días 23 y 25 de Abril 99, nos decía: "Una tecnología sólo debe ser utilizada en la medida que mejore la calidad". Hay cosas que no podemos olvidar porque forman parte de la vida de nuestros educandos. La informática debe estar presente en los Proyectos educativos, porque sino por un lado irá la escuela y por otro lado la sociedad. Ricardo Díez decía: "La información por sí sola tampoco vale, sino se transforma en conocimiento". Efectivamente, no podemos hablar de conocimiento mientras la información no sea procesada y asimilada por el usuario. Ante la gran cantidad de información que se puede encontrar en Internet, cabe plantearnos su utilidad y ver que la información es tan sólo un referente. Es el propio usuario el que da sentido y significado al asimilarla, y sólo entonces se puede hablar del

**AUTORA: RAQUEL GRANIZO GARRIDO**  
**EXPERTA Y ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

conocimiento. No por el hecho de navegar a través de páginas el usuario va a adquirir conocimiento, sino que debe interactuar con la información analizada y asimilarla, para que este conocimiento se dé.

Según nos decía hace ya 4 años Manuel Toharia, en el Congreso de Educación e Internet, " no usar herramientas tecnológicas, puede suponer un 50 % de pérdidas en la capacidad profesional ". El ordenador está a punto de convertirse en un electrodoméstico más, que incluirá al teléfono y al fax (para la conexión). Los ordenadores son cada vez más baratos y más potentes. La conexión vía módem a la línea telefónica es banal: basta enchufarse. Cada vez hay más cosas en la red, y más gente interesada en lo que allí hay, y por tanto más posibilidades de negocio....

Las Nuevas Tecnologías Multimedia permiten codificar la realidad de maneras diferentes, lo que facilita la comprensión y asimilación. El aprendizaje es por experiencia directa, donde el alumno adquiere conocimientos partiendo de la interacción con la realidad inmediata de su entorno.

Para terminar me gustaría reseñar que es necesario que se controle el acceso al ordenador mediante sistemas de filtrado de información para restringir accesos a peligros que puede implicar la red sobre todo en el caso de los menores y que el futuro no está condicionado por las máquinas sino por el conocimiento que posean las personas y el uso que

**AUTORA: RAQUEL GRANIZO GARRIDO**  
**EXPERTA Y ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

hagan del mismo. IMPLICAR A VUESTROS JÓVENES EN EL BUEN USO DE UN  
GRAN CAPITAL DE INFORMACIÓN COMO OFRECE LA RED.