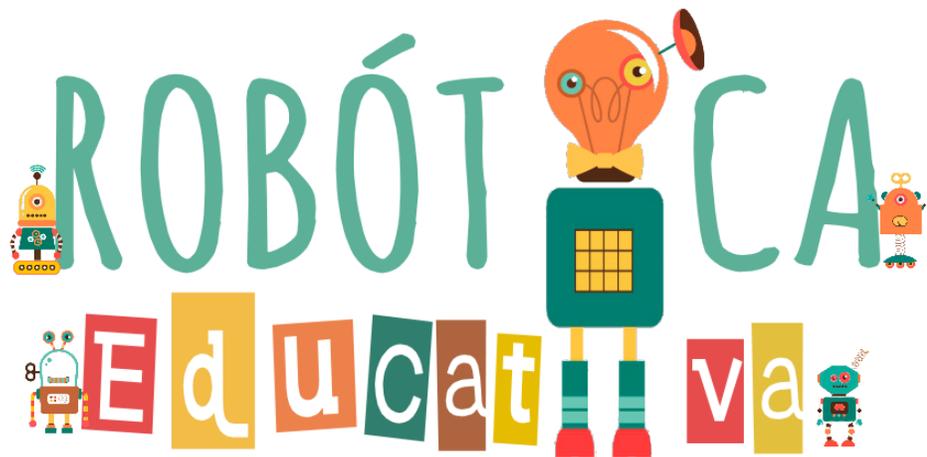


ROBÓTICA EDUCATIVA 2022-2S



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CHIMBORAZO

Unidad 1: Estrategias y métodos para desarrollar la inteligencia Lúdica



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos



CONTENIDOS

1.- Aprendizaje Vivencial y Experiencial

2.- Ambientes Lúdicos

3.- Medios Interactivos

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Introducción

Ambientes Educativos



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Introducción



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Introducción



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Vivencial

Pensameinto

“La vida es muy diferente a la escuela. En la escuela primero aprendes la lección y luego te ponen la prueba. En la vida te ponen la prueba y luego aprendes la lección”.

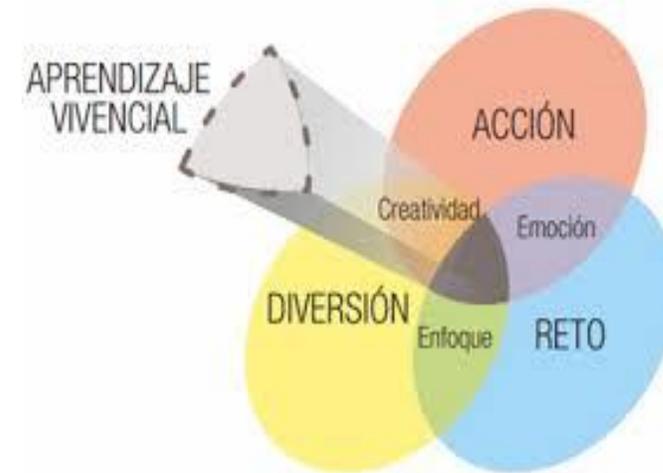
1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Vivencial

Definición

El aprendizaje vivencial es una forma de aprender con todos los sentidos, donde el sujeto se involucra por completo en la tarea de conocer, saber e investigar sobre un fenómeno en particular.

En el aprendizaje vivencial se aprende haciendo, se aprende por medio de la acción, no solo escuchando o mirando, no solo razonando o sintiendo sino involucrado totalmente en una experiencia que le exige su completa participación.



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Vivencial

Definición

Rogers define el Aprendizaje Vivencial (1975) como: “aquel aprendizaje que posee una cualidad de compromiso personal donde la persona pone en juego tanto sus aspectos cognitivo como afectivos, es penetrante y su esencia se encuentra en el significado”.



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Vivencial - Historia

Según algunos autores, su historia data desde la época del esplendor griego, Platón pensaba que era la experiencia directa la mejor manera para el desarrollo de las virtudes humanas y el más contemporáneo de sus teóricos lo es John Dewey, quien creía que el individuo aprende más efectivamente a través de la acción, enfrentándose a una situación real que le demandará una solución.

También autores como Jean Piaget, Paulo Freire, Kurt Lewin, Kurt Hahn y David Kolb contribuyeron a consolidar este modelo de aprendizaje.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

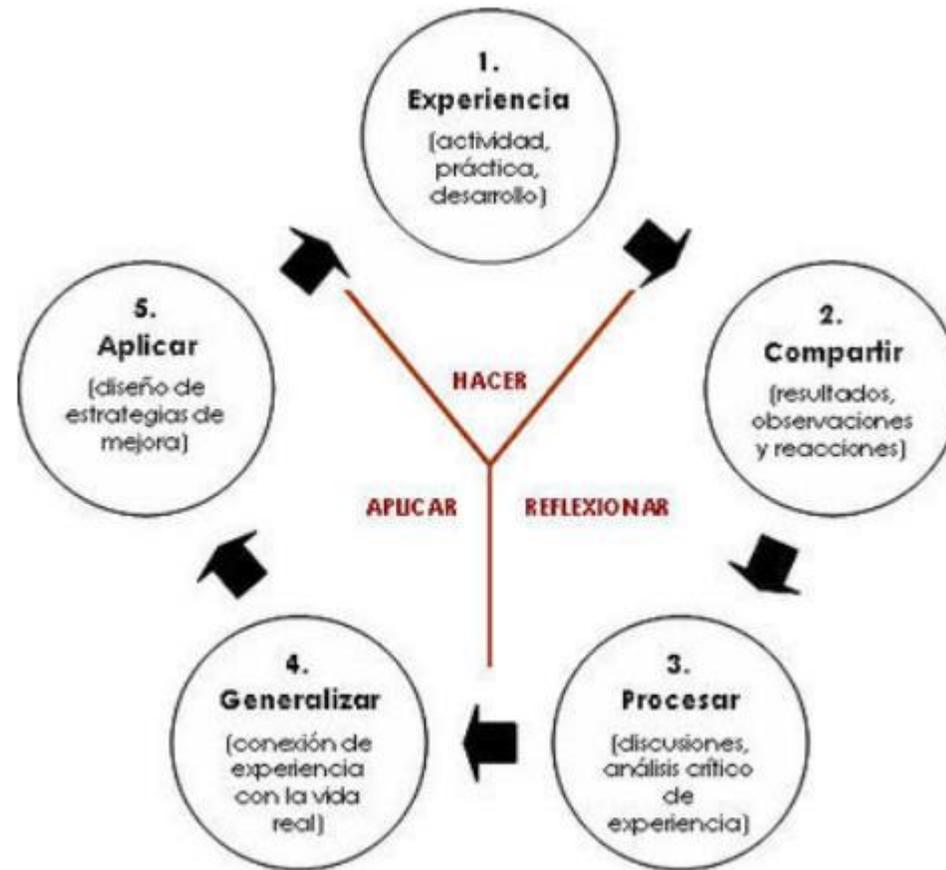
Aprendizaje Vivencial – Lo que busca

Plantea retos al alumno y lo invita a ser protagonista de su propio aprendizaje, constructor de su propio conocimiento y no solo un espectador que escucha o ve al expositor presentar cierta información. Son estrategias globalizadoras que integran contenidos de varias asignaturas y donde se aprende también de forma global.



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Vivencial – Lo que busca



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Experiencial

Definición

El Aprendizaje Experiencial es básicamente aprender a través de experiencias, es la manera en la que aprendemos a lo largo de nuestra vida.

Si queremos aprender algo, como por ejemplo montar en bicicleta o conducir un coche o mejorar nuestras habilidades con un idioma, normalmente combinamos la teoría con mucha práctica para generar experiencia.



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Experiencial

Definición

Hay muchos teóricos en esta área como por ejemplo John Dewey (1938) y más recientemente David Kolb (1984). Simon Fraser University define al aprendizaje experiencial como:

“ la participación estratégica y activa de los estudiantes en contextos en los que aprenden haciendo y reflexionando sobre esas actividades, lo que los faculta para aplicar sus conocimientos teóricos a los proyectos prácticos en una multitud de configuraciones dentro y fuera del aula.”



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Experiencial - Historia

El concepto de aprendizaje puede ser definido como un cambio adaptativo a los inputs del entorno (Witteman, 1997: 6). En la Teoría del Aprendizaje, es el aprendizaje cognitivo el que recibe la principal atención. El aprendizaje cognitivo se refiere a la interpretación y procesamiento de la información.

El ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb (Kolb, 1984) perfecciona el trabajo de otros autores en este sentido como Lewin (1951), Dewey (1938) y Piaget (1978). Se centra en la idea de que el aprendizaje experiencial existe como una forma particular de aprendizaje distinguida por el papel central que la experiencia juega en el proceso de aprendizaje.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Experiencial - Ventajas

- La educación experiencial permite un **espacio de crecimiento personal** a partir del conocimiento de sí mismo, ya que se encuentra inmerso en los procesos de la toma de conciencia desde la reflexión constante.
- Es un método que permite una **interacción permanente entre la acción y la reflexión**, lo cual favorece la posibilidad de generar cambios positivos de un punto de vista tanto individual como colectivo.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Experiencial - Ventajas

- **Mejora la estructura cognitiva** del estudiante.
- Ayuda a **modificar las actitudes**, valores, percepciones y patrones de conducta de los alumnos.
- Permite ampliar las posibilidades de **construir conocimientos valorando la sabiduría propia** y la de los demás.
- Ayuda a que las **personas estén en un mismo nivel**, que haya equidad.
- El contexto de grupo permite un **enriquecimiento acelerado del aprendizaje**.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Aprendizaje Experiencial - Modelos



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Ambientes Lúdicos

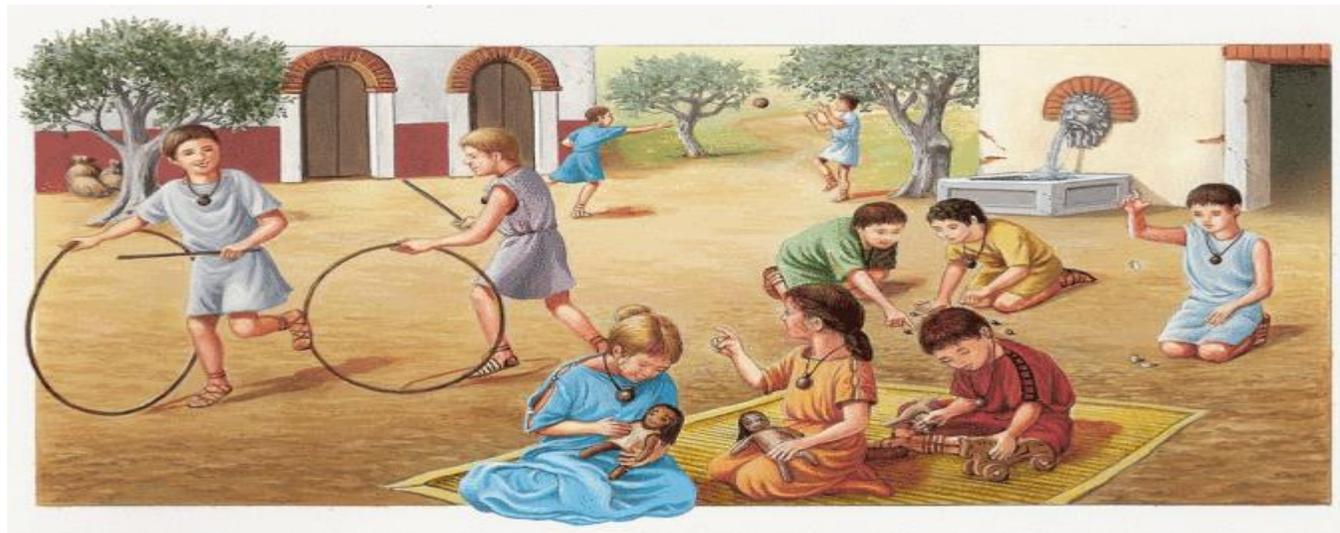


Un ambiente lúdico es un espacio que permite realizar actividades pedagógicas por medio del juego donde se incentiva a los niños a ejecutar diferentes actividades experimentando, creando, compartiendo sus conocimientos y fortaleciendo sus aprendizajes.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Ambientes Lúdicos

El juego es una actividad que ha sido valorada como recurso educativo desde la más remota antigüedad, (Cratty:1984) hace referencia a una cita de Platón en la que afirmaba: “al enseñar a los niños pequeños, ayúdate de algún juego y verás con mejor claridad las tendencias naturales de cada uno de ellos”



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

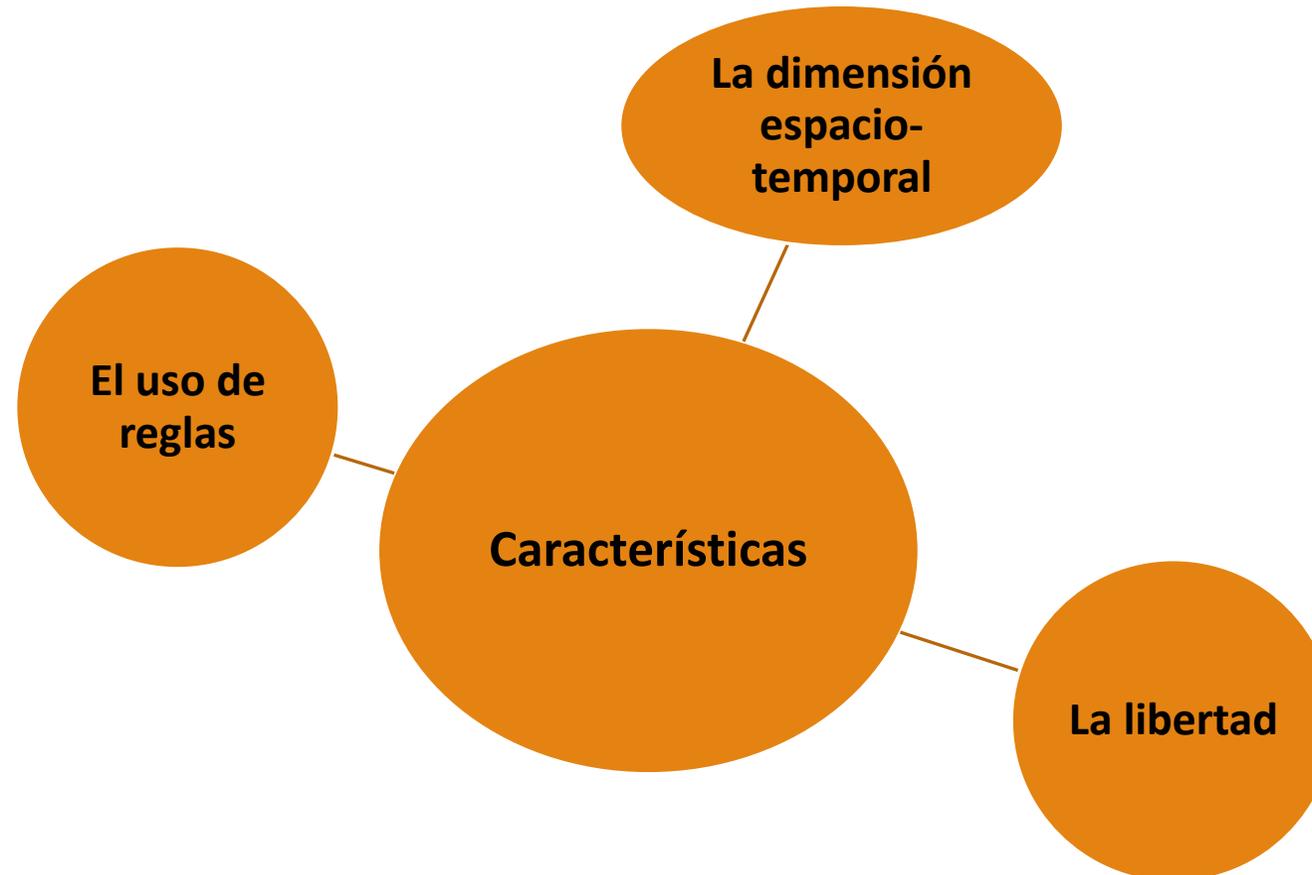
Ambientes Lúdicos - Características

Una de las características más destacadas del juego es su universalidad, pues prácticamente está presente en todos los tiempos y lugares lo que lo ha convertido en objeto de estudio de filósofos, psicólogos, antropólogos e historiadores.

Ante este panorama, sería una aberración minimizar la importancia didáctica que encierra este recurso que como hemos visto, parte de la naturaleza misma de los sujetos que aprenden a tal grado que “la cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica” (Huizinga 1987).

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Ambientes Lúdicos - Características



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Ambientes Lúdicos – Micros Ambientes



El placer de leer



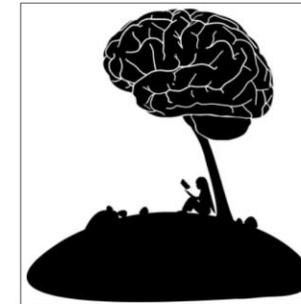
La alegría de escribir



OLE en Familia



Juego con palabras



Pensar para aprender y comprender

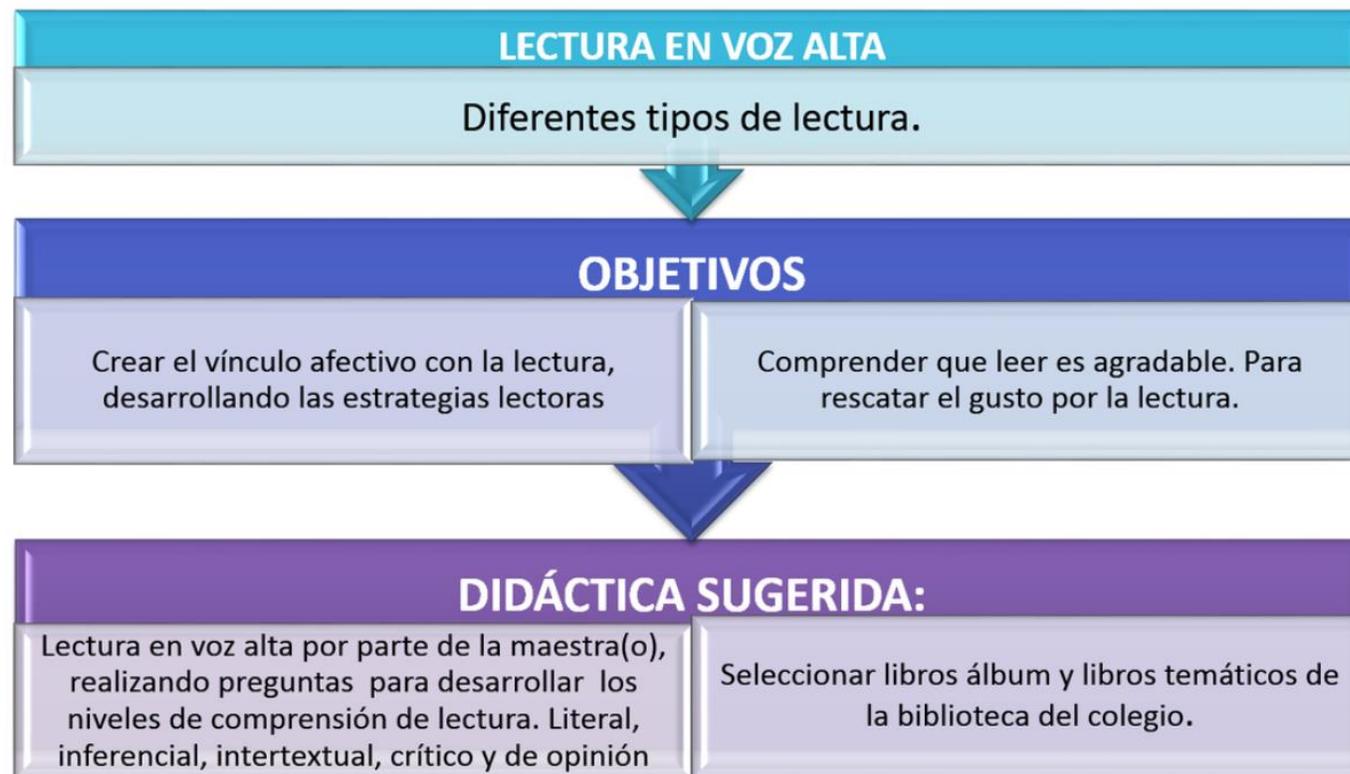
<http://centrodeinteresabcole.weebly.com/ambientes-luacutedicos.html>

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Ambientes Lúdicos – Micros Ambientes



El placer de leer



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Ambientes Lúdicos – Micros Ambientes

LA LECTURA EN VOZ ALTA



El placer de leer



Es una actividad social que permite a través de la entonación, pronunciación, dicción, fluidez, ritmo y volumen de la voz, darle vida y significado a un texto escrito para que la persona que escuche pueda imaginar, soñar, y/o exteriorizar sus sentimientos.

La lectura en voz alta realizada por el docente es considerada como uno de los factores más influyentes para el desarrollo integral del niño, por lo que debería formar parte de un programa de promoción de la lectura, en todos los niveles de la educación porque favorece al niño y a la niña. (Beuchat, 1997, Condemarin, Galdames y Medina, 1997; Merino, 2001; Chambers, 2001)

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Ambientes Lúdicos – Micros Ambientes



Juego con palabras

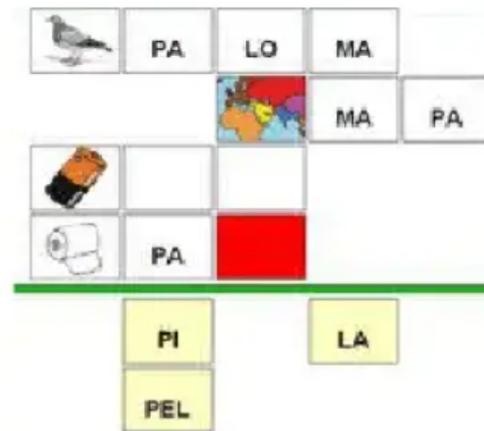


1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Ambientes Lúdicos – Micros Ambientes



Juego con palabras



Pasatiempo que consiste en rellenar con letras las casillas en blanco de un dibujo cuadrado o rectangular para que leídas horizontal y verticalmente formen palabras; para ello solo se ofrecen sus definiciones.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Ambientes Lúdicos – Micros Ambientes

Ahora te toca crear a ti



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

La palabra interactivo se compone de términos latinos, y son los siguientes: el prefijo “inter” que se traduce como “entre” y “actus” = “acto” u objetivo llevado a cabo o concretado. Algo interactivo supone siempre una relación entre dos sujetos u objetos o entre un objeto y sujeto o viceversa, pudiendo también darse entre fuerzas, ideas o fenómenos, donde cada una de las partes influye en la otra



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Por el término interactivo se designará a todo aquello que proviene o procede por interacción.

Por interacción se designa a aquella acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones.



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Partamos de un ejemplo



El concepto de TV interactiva que no es otra cosa que ofrecer al receptor de un mensaje la posibilidad de configurar o prefigurar el contenido del mensaje.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos – Lo que se dice en la Educación

Interactividad entendida como acción de interconectar, a través de medios técnicos a estudiantes dispersos



Interactividad es una de las características fundamentales del proceso de aprendizaje.

Interactividad refiriendo la integración y relación entre diversos medios y de éstos con el estudiante

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Elementos de los medios interactivos

Texto

Desplegable en pantallas, con posibilidad de ser impreso. Aparecerá en banners, etiquetas (menú principal), instrucciones o contenido. Grandes trozos de texto se despliegan en forma de scroll box para ir de arriba abajo, a lo largo. La cantidad de texto que aparece en pantalla por lo general es regulada por el usuario.

Video

Desplegable en pantallas. Con software y hardware específicos, tarjeta de video, se digitaliza y se comprime.

Tamaño y ancho de banda se reducen con resoluciones más bajas (medida del cuadro de video 320x200, 640x400) , menos colores (256) o rangos de cuadros más lentos (- de 30 x seg.).

Audio

Voz, música, efectos sonoros digitalizados que se encuentran anexos a las presentaciones de video o reproducidos por separado. También se requiere de hardware y software adecuado para su inclusión y manipulación. Las interfases permiten introducir música original de instrumentos como teclados y baterías electrónicas.

Gráficos

Desplegable en pantallas. Ilustraciones originales imágenes escaneadas, fotografías, videos, animaciones y otros materiales digitalizados y manipulado. Las presentaciones interactivas cuentan con botones que permiten activarlas para hacer más eficiente el material en cualquier computadora.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Elementos de los medios interactivos

Video

El usuario tienen control sobre momento de exposición, tamaño de la pantalla y necesidad de pausa, regresión y revisión rápida o lenta de la imagen.

Vínculos

Si nos permite pasar a otra página el vínculo se convierte en “**hipertexto**”, que nos deja saltar rápidamente de una pantalla a otra, moviéndonos sin tener que seguir un orden lineal.

Vínculos

Los vínculos pueden encontrarse sobre imágenes, en textos subrayados o alrededor de un bloque de texto.

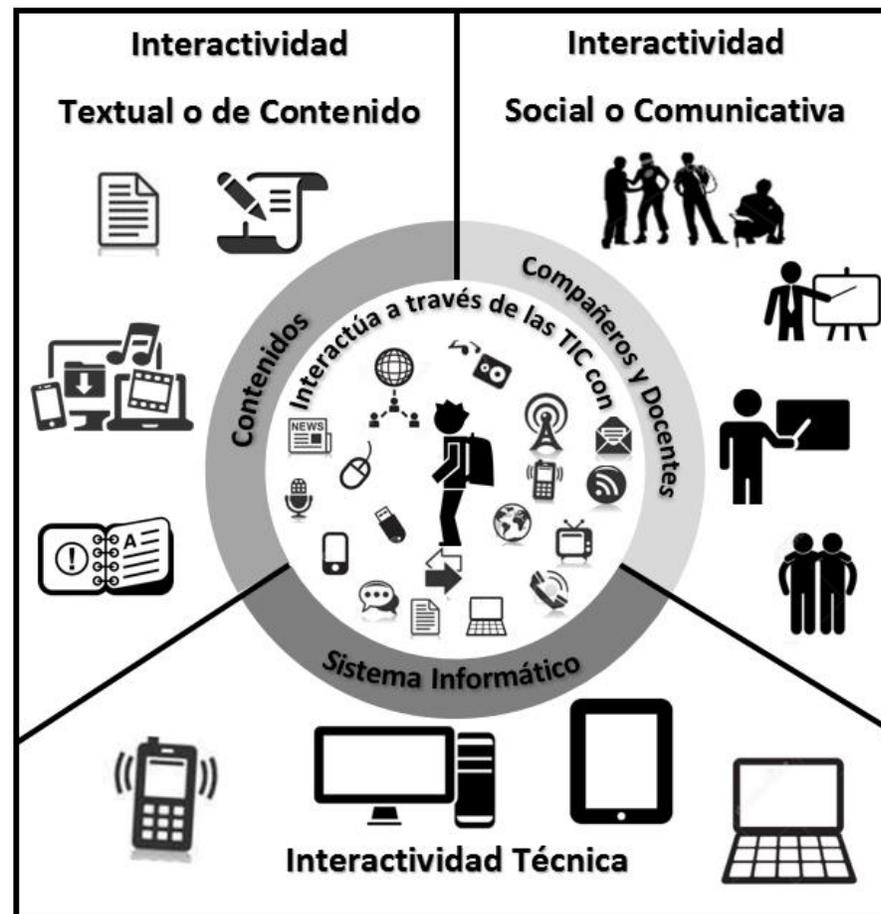
Por lo general aparece una indicación de que existe alguno al pasar el cursor sobre él, aún cuando permanezca oculto.

Vínculos

El control del multimedia lo dan los vínculos que desencadenan una acción predeterminada (emitir un sonido, reproducir un video o desplegar una imagen).

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos



1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Ejemplos de contenidos **interactivos**



Infografía interactiva



Calculadoras



Autoevaluaciones



White papers



Lookbooks



Buscador de soluciones

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Medios interactivos Multimedia

Matrimonio entre medios tradicionales y computadoras crea nuevas formas de comunicar donde convergen computadoras, tecnología digital, video y audio generando los ***NUEVOS MEDIOS, HIPERMEDIA, MULTIMEDIA O MEDIOS INTERACTIVOS.***

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Medios interactivos Multimedia

INTERACCIÓN DEL USUARIO + CONTENIDO DINÁMICO

El usuario controla de manera activa la comunicación y selecciona el contenido que desea experimentar.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Elementos de los Medios interactivos Multimedia

Texto

Desplegable en pantallas, con posibilidad de ser impreso. Aparecerá en banners, etiquetas (menú principal), instrucciones o contenido. Grandes trozos de texto se despliegan en forma de scroll box para ir de arriba abajo, a lo largo. La cantidad de texto que aparece en pantalla por lo general es regulada por el usuario.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Elementos de los Medios interactivos Multimedia

Gráficos

Desplegable en pantallas. Ilustraciones originales imágenes escaneadas, fotografías, videos, animaciones y otros materiales digitalizados y manipulado. Las presentaciones interactivas cuentan con botones que permiten activarlas para hacer más eficiente el material en cualquier computadora.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Elementos de los Medios interactivos Multimedia

Audio

Voz, música, efectos sonoros digitalizados que se encuentran anexos a las presentaciones de video o reproducidos por separado. También se requiere de hardware y software adecuado para su inclusión y manipulación. Las interfases permiten introducir música original de instrumentos como teclados y baterías electrónicas.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Elementos de los Medios interactivos Multimedia

Video

Desplegable en pantallas. Con software y hardware específicos, tarjeta de video, se digitaliza y se comprime.

Tamaño y ancho de banda se reducen con resoluciones más bajas (medida del cuadro de video 320x200, 640x400) , menos colores (256) o rangos de cuadros más lentos (- de 30 x seg.).

El usuario tienen control sobre momento de exposición, tamaño de la pantalla y necesidad de pausa, regresión y revisión rápida o lenta de la imagen.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Elementos de los Medios interactivos Multimedia

Vínculos

El control del multimedia lo dan los vínculos que desencadenan una acción predeterminada (emitir un sonido, reproducir un video o desplegar una imagen).

Los vínculos pueden encontrarse sobre imágenes, en textos subrayados o alrededor de un bloque de texto.

Por lo general aparece una indicación de que existe alguno al pasar el cursor sobre él, aún cuando permanezca oculto.

1.2 Educación en ambientes lúdicos e interactivos

Medios Interactivos

Tipos Medios interactivos

DVD (menús de uso)

Videos bajo demanda (contratar servicios sky)

Realidad virtual (entrenamiento de pilotos)

Sistemas independientes

Sistemas para Internet.