

TEMA 10. Generaciones de usuarios de medios digitales y Redes Sociales

Contenido del capítulos

- . Usuarios de medios digitales.*
- . Redes Sociales.*
- . El uso de las TIC en la enseñanza.*

TEMA 10. Generaciones de usuarios de medios digitales, redes sociales y las TIC en Educación

- Muchos son los cambios y transformaciones que se han producido y se están produciendo en nuestra sociedad.
- Muchos y muy rápidos, hasta configurar lo que hoy conocemos como, "La Sociedad del Conocimiento".
- Y en esta sociedad, el vehículo para moverse en los distintos escenarios, es la TECNOLOGIA. En la actualidad nos situamos en la era de la tecnología digital.
- Pero no todos los sectores de la población se encuentran inmersos en estos procesos.
- Posiblemente, podríamos señalar dos parcelas: jóvenes /adultos, primer /tercer mundo.

- En el Capítulo 6 se hace referencia un nuevo concepto adaptado a este nuevo movimiento: la **SABIDURÍA DIGITAL**.
- Este concepto conlleva dos concepciones o planteamientos:

El uso de la Tecnología desarrolla nuestra **CAPACIDAD COGNITIVA**
(lo que se aprende)

El uso de la Tecnología potencia nuestras propias **CAPACIDADES**
(innatas)

- La tecnología hace referencia a un conjunto de herramientas y recursos que nos:
 - Facilitan el acceso a la información.
 - Nos ayudan a comprender mejor esa información.
 - Nos posibilitan una mejor interpretación de ella.
- Pero es importante señalar que la tecnología no sustituye a la intuición, al buen juicio, a la capacidad para resolver problemas,... pero realza nuestras capacidades.
- Las mente que interactúan con la tecnología desarrollan mayores capacidades.
- Un campo donde la tecnología es una herramienta muy útil es el de la **comunicación**.
- Es por todo ello, que el concepto de **sabiduría digital** toma una gran dimensión.

A TRAVÉS DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS, ESTRUCTURAMOS NUESTROS CONOCIMIENTOS Y "SABEMOS QUE ES LO MÁS IMPORTANTE, ENCONTRAMOS SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS"

(Sabiduría Práctica - Aristóteles)

- . Ante este planteamiento se hace necesario hacernos la siguiente pregunta: Cómo puede la tecnología digital mejorar nuestra mente?
- . Partimos del hecho de que la mayoría de las personas estamos limitadas en nuestras percepciones, y es necesario mejorar en el procesamiento y funcionamiento de nuestra mente: análisis complejos, incomprendimientos,...
- . Con la tecnología podemos:
 - ❑ Reunir y procesar datos e informaciones.
 - ❑ Crear simulaciones (capacidad para crear e interpretar modelos), y
 - ❑ Asumir múltiples perspectivas.
- . Negar la tecnología es negar el propio progreso.

- . En el capítulo 7 se hace referencia a la generación o generaciones de usuarios que utilizan los medios tecnológicos digitales.

- . Se destacan cuatro grandes elementos generacionales:

- ① Los "babys boomer"
- ② La generación X - generación perdida o de la apatía.
- ③ La generación Z - generación silenciosa.
- ④ La Generación Y - generación NET (generación google o internet).

- . En la pág. 109 del manual "Conectados al ciberespacio" se hace una definición del concepto de generación desde una perspectiva sociocultural.

- . El fenómeno "Babys Boomer" hace referencia a que ciertos acontecimientos pueden provocar transformaciones notorias.

Ejm. "La 2º GM, provocó en USA una importante explosión demográfica y cambios políticos, económicos y sociales, que signaron a los niños que nacieron en esa época"

- . Posterior a esa generación, nació otra que presentaba un cambio de conducta debido a factores culturales: rechazo a la política, la religión, la autoridad, (La Generación X).

- . La Generación Z o silenciosa. Fue la era de la TV.

- . La Generación NET se ha educado rodeada de medios digitales (TIC y la era de la Información).

- Posteriormente, en el capítulo, se hace referencia a que una de las diferencias entre tecnología analógica y digital radica en el GRADO DE INTERACTIVIDAD, pilar que define a la generación NET.
- En contra de la TV, los medios digitales son bidireccionales, horizontales e interactivos.
- Esta característica, la interactividad, tiene su máxima expansión en INTERNET y en las REDES.
- Aquí aparecen dos conceptos importantes:
 - ❑ Nativos digitales. Adultos y profesionales de la enseñanza que integran los ordenadores en las aulas. (Escuelas 2.0)
 - ❑ Inmigrantes digitales. Personas que nacieron antes de la aparición de los medios digitales y se adaptaron a ella).
- Desde la interactividad, el aprendizaje es COMPARTIDO, SOCIAL y más SIGNIFICATIVO.
- Los medios digitales se están configurando como verdaderos agentes educativos con una capacidad de influencia muy grande.
- Se nos presenta una investigación donde se analiza los contextos extraescolares como escenarios de uso del ordenador.