

Módulos y Materiales de enseñanza Electrónico

Como profesionales de la enseñanza, somos capaces de crear materiales didácticos adecuados para las nuevas exigencias en el ámbito de la educación. Se caracteriza por su mayor autonomía en los alumnos, incrementando el tiempo dedicado al autoestudio y a la resolución de actividades por su cuenta.

¿Qué es un módulo de enseñanza electrónico?

Con las nuevas tecnologías de la comunicación (en especial con la red de Internet) nos facilitan nuevas formas de organización para el almacenamiento de la información. Entre estas nuevas formas de "módulo y material electrónico" tenemos:



Materiales Educativos

Tradicionalmente los módulos y materiales de enseñanza han sido diseñados en formato de impreso como lo son:

- Libros de texto.
- Libros de lectura.
- Fichas.
- Cuadernos de actividades
- Etc.

Se caracterizan estos tipos de materiales, por presentar la información mediante códigos textuales combinados con imágenes fijas.

Módulo Electrónico

Ha sido diseñado para ser utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la utilización de las computadoras, se caracteriza por incorporar elementos de multimedia como lo son:

- Texto.
- Sonido.
- Imágenes.
- Gráficos.
- Secuencia de videos.
- Etc.

Los módulos que son utilizados o se planean desarrollar, deben efectuar una serie de características en común, entre esta podremos mencionar las siguientes:

- Información Interconectada.
- Formato multimedia.
- Acceso a una enorme cantidad de información.
- Flexibles e interactivos para el usuario
- Dualidad en las actividades

Información Interconectada

Cuando hablamos de información interconectada hacemos referencia al hecho de tener la capacidad de ampliar el conocimiento o reforzar un tema dado de manera fácil y eficaz, sin la necesidad de acudir a fuentes externas.



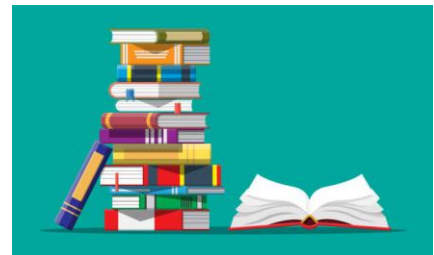
Formato Multimedia

Contar con formatos multimedia en los módulos y materiales tecnológicos es casi un imprescindible nuestros días. El dinamismo y la versatilidad que otorgan formatos multimedia tales como videos, presentaciones interactivas, audios, gráficos animados, etc.



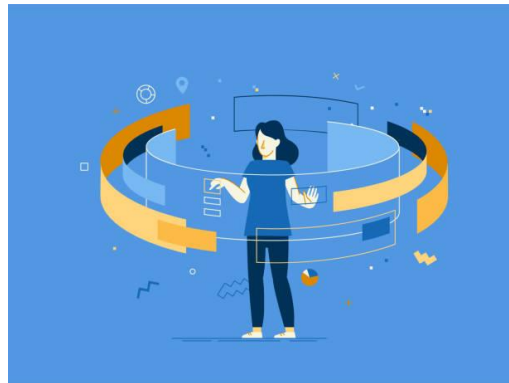
Acceso a una enorme cantidad de información.

Si realizamos la comparación entre internet y un libro de texto, la diferencia en el volumen de información es elevada. Es por eso que los módulos y materiales tecnológicos antiguos deben permitir la conexión con internet, haciendo posible la interconexión mencionada anteriormente y rompiendo así la barrera de información limitada en el formato físico.



Flexibles e interactivos para el usuario

Siendo casi una premisa los nuevos módulos del proceso enseñanza-aprendizaje, y la flexibilidad de los mismos y su capacidad de ser interactivos para el alumnado son características esenciales que marcan un nuevo ritmo al momento de acceder a información dándole la libertad al usuario de decidir por sí mismo si desea tomar un camino o no. Es decir, estos materiales no determinaran una secuencia determinada del aprendizaje, sino que mostrarán flexibilidad y adaptación a las características individuales de los usuarios.



Dualidad en las actividades

Frente a un modelo de aprendizaje por recepción, se pretendía desarrollar materiales que estimularan el aprendizaje a través de la realización de actividades. Es decir, estos materiales han intentado combinar la presentación del contenido informacional como la propuesta de una serie de tareas y actividades para que el alumnado, al realizarlas, desarrollase un proceso de aprendizaje basado en su propia experiencia

