

LECTURA

•

Cuando leemos solemos incurrir de forma inconsciente en ciertos **vicios que ralentizan considerablemente nuestra velocidad de lectura**. Estos vicios son:

1.- Leer palabra por palabra: Es la forma que aprendimos de pequeño. Lo leemos todo, sustantivos, verbos, adjetivos, y también artículos, conjunciones y preposiciones, con independencia de que algunas de estas palabras apenas aporten información.

Por ejemplo: "El colegio de mi hermana está cerca de mi casa" Al leer esta frase iremos leyendo todas sus palabras.

2.- Subvocalización: Al leer tendemos a ir pronunciando las palabras, ya sea moviendo los labios o mentalmente.

3.- Regresión: También tendemos continuamente a dirigir la vista atrás, sobre lo que ya hemos leído, para asegurarnos de que entendemos lo que estamos leyendo.

Frente a esta lectura lenta, el estudiante debe tratar de **leer rápido** ya que esto le reporta las siguientes **ventajas**:

1.- Ahorro de tiempo en la lectura: Tiempo que podrá dedicar a avanzar en el estudio o simplemente a descansar.

2.- Mayor concentración: La lectura rápida predispone a prestar más atención, haciendo que sea un tiempo de estudio más provechoso.

Hay que tratar de aproximar la velocidad de lectura a la velocidad del pensamiento(la velocidad del pensamiento suele ser entre 3 y 5 veces más rápida que la de lectura).

El estudiante debe **comenzar midiendo su velocidad de lectura**.

Debe leer un texto durante 5 minutos y calcular el número de palabras leídas.

Para ello realizará un cálculo aproximado: cuenta el número de palabras que hay en un renglón estándar y el número de renglones leídos.

Multiplicando estas dos cifras obtiene una aproximación del número de palabras leídas. Esta cifra se divide por 5 y se obtiene una medida de la velocidad de lectura (nº de palabras por minuto).

¿Qué se puede hacer para leer más rápido?

1.- Evitar la vocalización, tanto oral como mental. Intentar **no mover los labios**, manteniendo la boca relajada.

El pronunciar mientras se lee puede reducir la velocidad de lectura hasta en un 50%. Hay que aprender a reconocer la palabra por su aspecto y no por su pronunciación.

2.- Evitar releer. No se debe volver la vista atrás bajo ningún concepto, aunque pensemos que algo se nos ha podido escapar. Con la práctica nos habituaremos a poner la máxima atención en la lectura, evitando de este modo perder información.

Si no se comprende bien el texto es preferible darle una segunda lectura completa que ir constantemente releendo. Se puede utilizar un lápiz para señalar por donde va uno leyendo y evitar de este modo saltos de línea.

3.- Reducir las fijaciones de los ojos. Aunque no nos demos cuenta, cuando leemos vamos fijando (parando) los ojos en cada palabra, y dentro de ella en cada letra.

Hay que tratar de ir ampliando el campo de visión: de una letra pasar a varias letras, luego a una palabra, y después a varias palabras. Con una fijación de la vista se puede llegar a leer hasta tres palabras a la vez.

Los ojos deben realizar un movimiento suave, continuo, y no una sucesión de breves paradas. Es un aprendizaje complicado pero que con la práctica se consigue.

4.- Centrar la atención en las palabras que aporten significado. Hay que fijarse en los sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios, desechando artículos, preposiciones y conjunciones.

Por ejemplo: "El colegio de mi hermana está cerca de mi casa"

Quedaría reducido a: "colegio hermana cerca casa"

5.- Al final de la lectura se buscarán en el diccionario las palabras que no se hayan entendido. En lugar de ir interrumpiendo la lectura cada vez que aparece una palabra que no se entiende, es preferible anotarlas en un papel y al final de la lectura buscarlas en un diccionario.

Para una **lectura rápida** es importante también cuidar los siguientes puntos:

1.- Iluminación: hay que contar con buena iluminación. La luz natural es mejor que la artificial, pero si no puede ser es preferible combinar

una luz central que ilumine toda la habitación y otra luz (preferentemente bombilla azul), no demasiado intensa, centrada sobre el texto.

2.- Postura: el estudiante debe leer sentado, con una postura cómoda (el cuerpo ligeramente inclinado hacia delante) y con el libro centrado (que las líneas queden horizontales) apoyado en la mesa (la altura de la mesa debe ser la adecuada).

3.- Silencio. Una lectura rápida exige una gran concentración, y para ello es necesario evitar cualquier distracción. Si se quiere oír música que sea tranquila, a ser posible sólo instrumental, y con el volumen bajo.

Se puede mejorar considerablemente la velocidad de lectura.

Hay diversos ejercicios para ello, si bien la mejor manera de aprender a leer rápido es forzarse uno mismo a hacerlo. Al principio se perderá mucha información, pero con la práctica se irá dominando esta técnica.

Entre los **ejercicios** se pueden mencionar los siguientes:

1.- Localizar dentro de un texto una palabra preseleccionada previamente. Por ejemplo: en un artículo deportivo sobre fútbol tratar de localizar la palabra "delantero". Hay que hacerlo rápidamente y luego chequear que se han localizado todas.

2.- Localizar informaciones específicas dentro de un texto. Por ejemplo, en un artículo periodístico sobre política localizar rápidamente los nombres de todos los partidos políticos mencionados. Luego chequear el resultado.

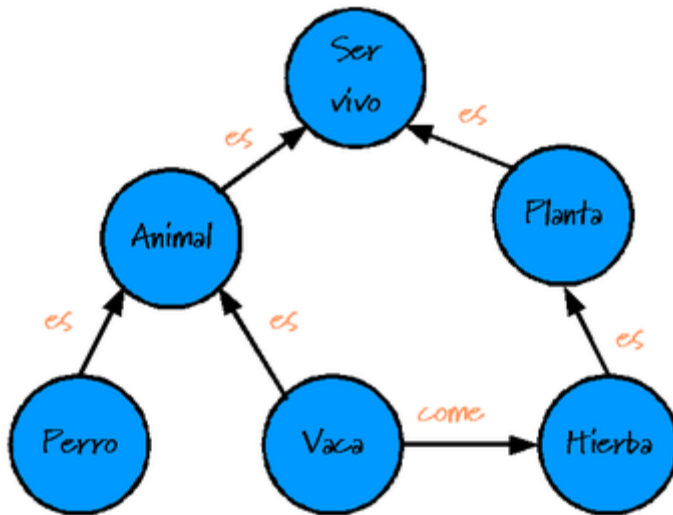
3.- Ampliar gradualmente el campo de fijación del ojo. Tomar una hoja de un periódico estructurada por columnas relativamente estrechas (por ejemplo, 5 columnas por hoja).

Seleccionar una columna y trazar una línea vertical por el medio. Leer la columna bajando los ojos por la línea vertical, sin apartarse de ella.

Comprobar si se ha captado toda la información.

En definitiva, **el estudiante debe tratar de mejorar su velocidad de lectura pero sin comprometer una buena comprensión del texto** (puede perder algún detalle, pero nunca información esencial).

MAPA CONCEPTUAL



Mapa conceptual complejo.

El **mapa conceptual** es una [técnica](#) usada para la representación gráfica del [conocimiento](#). Un mapa conceptual es una red de [conceptos](#). En la red, los nodos representan los conceptos, y los enlaces representan las relaciones entre los conceptos.

- **Aprendizaje significativo**

Según [Novak](#), los nuevos conceptos son adquiridos por descubrimiento, que es la forma en que los niños adquieren sus primeros conceptos y [lenguaje](#), o por [aprendizaje](#) receptivo, que es la forma en que aprenden los niños en la [escuela](#) y los adultos. El problema de la mayor parte del aprendizaje receptivo en las escuelas, es que los estudiantes memorizan definiciones de conceptos, o [algoritmos](#) para resolver sus problemas, pero fallan en adquirir el significado de los conceptos en las definiciones o fórmulas. Hay diferentes formas de concepto como elipse, conector y palabra enlace si el conector tiene flecha se refiere algo con el elipse los conceptos entre otros son infinitos.

- **Aprendizaje activo**

Cuando se realiza un mapa conceptual, se obliga al estudiante a relacionarse, a jugar con los conceptos, a que se empape con el contenido. No es una simple memorización; se debe prestar atención a la relación entre los conceptos. Es un proceso activo.

o

Elementos de los mapas conceptuales [\[editar\]](#)

Lo más llamativo de esta herramienta, a primera vista, es que se trata de un [gráfico](#), un entramado de líneas que confluyen en una serie de puntos. En los mapas conceptuales los puntos de confluencia se reservan para los términos conceptuales, que se sitúan en un [óvalo](#) o [cuadrado](#); los conceptos relacionados se unen por [línea](#) y el sentido de la relación

se aclara con "palabras- enlaces", que se escriben con minúscula. Dos conceptos, junto a las palabras- enlaces, forman una proposición. De acuerdo a Novak, el mapa conceptual contiene tres elementos significativos:

Conceptos[[editar](#)]

Según Novak se entiende por concepto una regularidad en los acontecimientos o en los objetos que se designa mediante algún término. Desde la perspectiva del individuo, se puede definir a los conceptos, como imágenes mentales que provocan en nosotros las palabras o signos con los que expresamos regularidades. Las imágenes mentales tienen elementos comunes a todos los individuos y matices personales, es decir, nuestros conceptos no son exactamente iguales, aunque usemos las mismas palabras. Por ello es importante diferenciar entre conceptos e imágenes mentales; estas tienen un carácter sensorial y aquellos abstractos. En todo caso, puede decirse que los conceptos son imágenes de imágenes.

Proposición[[editar](#)]

Consta de dos o más términos conceptuales unidos por palabras (palabras- enlaces) para formar una unidad [semántica](#).

Palabras- enlaces[[editar](#)]

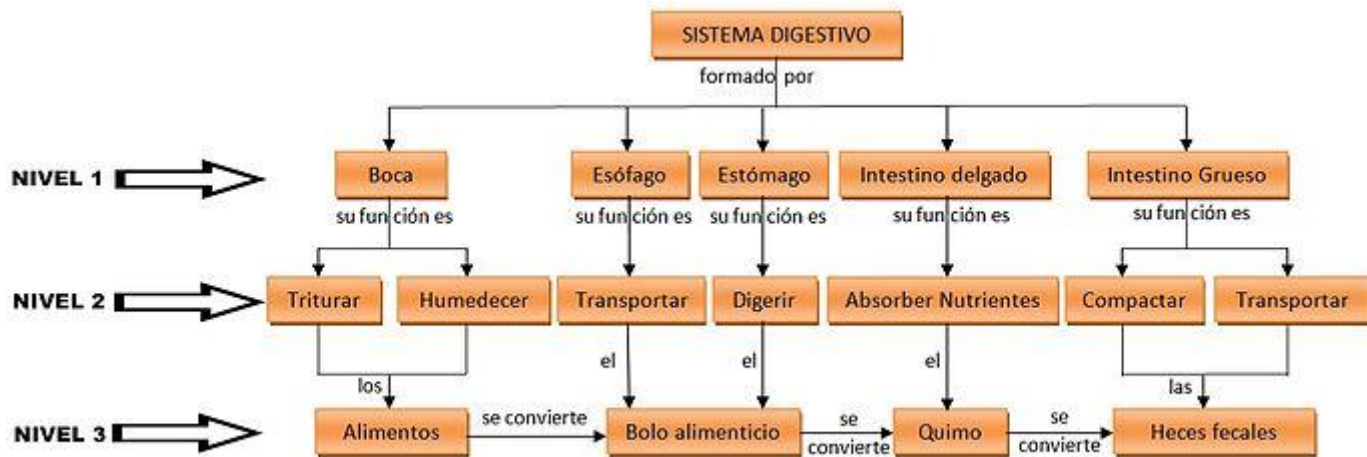
Son las palabras que sirven para unir los conceptos y señalar el tipo de relación existente entre ambos. De esta manera Novak nos habla de que las palabras- enlaces, al contrario de la idea anterior mencionada, no provocan imágenes mentales. Por ejemplo, en la frase "las [plantas](#) son [seres vivos](#)", los dos términos conceptuales "plantas- seres vivos", estarían enlazados por la palabra "son".

Características distintivas[[editar](#)]

Los mapas conceptuales pueden ser identificados por tres principales características: la jerarquización, selección y el impacto visual.

Jerarquización[[editar](#)]

En los mapas conceptuales los conceptos deben estar dispuestos por orden de importancia o de inclusividad. Los conceptos más inclusivos ocupan los lugares superiores de la estructura gráfica. Los ejemplos se sitúan en los últimos lugares y no se enmarcan. En un mapa los conceptos solo pueden aparecer una vez. Las líneas de enlace con una flecha pueden ser muy útiles para indicar las relaciones [jerárquicas](#) cuando los conceptos aparecen gráficamente a la misma altura. Los niveles de jerarquización se acomodan de arriba hacia abajo como en la siguiente figura:



Síntesis[[editar](#)]

Los mapas constituyen una síntesis o [resumen](#) que contiene lo más importante o significativo de un mensaje, tema o [texto](#). Previamente a la construcción del mapa hay que elegir los términos que hagan referencia a los conceptos en los que conviene centrar la atención. La cantidad de conceptos que seleccionemos dependerá del tipo de material usado o la utilidad que le asignemos al mapa.

Impacto visual[[editar](#)]

Un buen mapa conceptual es conciso y muestra las relaciones entre las ideas principales de un modo simple y vistoso. Por ello se aconseja no dar por definitivo el primer mapa que hayamos trazado, sino tomarlo como borrador para rehacerlo y mejorar su presentación. Para mejorar el impacto visual se sugiere destacar los conceptos más relevantes enmarcándolos en una elipse y escribiéndolos con letra mayúscula. La elipse es preferible al rectángulo ya que aumenta el contraste entre las letras y el fondo.

https://es.wikipedia.org/wiki/Mapa_conceptual

¿Qué es un Mapa Conceptual?

Alberto J. Cañas & Joseph D. Novak

Introducción

Los mapas conceptuales son herramientas gráficas para organizar y representar el conocimiento. Incluyen conceptos, usualmente encerrados en círculos o cajitas de algún tipo, y relaciones entre conceptos indicados por una línea conectiva que enlaza los dos conceptos. Las palabras sobre la línea, denominadas *palabras de enlace* o *frases de enlace*, especifican la relación entre los dos conceptos. Definimos *concepto* como una *regularidad percibida en eventos u objetos, o registros de eventos u objetos, designados por una etiqueta*. La etiqueta para la mayoría de los conceptos es una palabra, sin embargo algunas veces utilizamos símbolos tales como + o %, y algunas veces se usa más de una palabra. Las proposiciones son afirmaciones sobre un objeto o evento en el universo, ya sea que ocurra naturalmente o sea construido. Las proposiciones contienen dos o más conceptos conectados mediante palabras o frases de enlace para formar una afirmación con significado. Algunas veces éstas son llamadas unidades semánticas o unidades de significado. (Los documentos complementarios, [¿Qué es un Concepto? ... desde la Perspectiva de los Mapas Conceptuales](#), [¿Qué son las Palabras de Enlace? ... desde la Perspectiva de los Mapas Conceptuales](#), y [¿Qué son las Proposiciones? ... desde la Perspectiva de los Mapas Conceptuales](#) proveen introducciones breves a conceptos, palabras de enlace y proposiciones).

La Figura 1 muestra un ejemplo de un mapa conceptual que describe la estructura de los mapas conceptuales e ilustra las características anteriormente descritas. en la Figura, "Mapas Conceptuales", "Conocimiento Organizado", y "Aprendizaje Efectivo" son conceptos, "representan", "necesario para responder" son palabras de enlace, y juntos forman las dos proposiciones: "Mapas Conceptuales representan Conocimiento Organizado", y "Conocimiento Organizado <es> necesario para responder Pregunta de Enfoque".

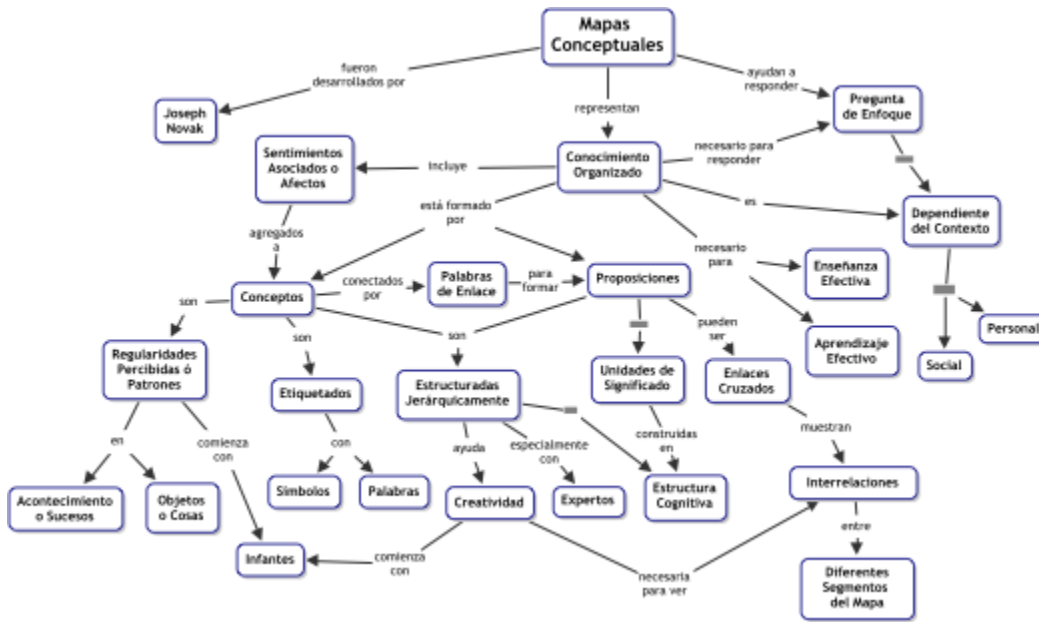


Figura 1. Un mapa conceptual que muestra las características clave de los mapas conceptuales. Los mapas conceptuales tienden a ser leídos progresando de arriba hacia abajo.
(haga click en la imagen para desplegar una imagen mas grande)

Los mapas conceptuales fueron desarrollados en 1972 en el transcurso del programa de investigación de Novak en la Universidad de Cornell donde él se dedicó a seguir y entender los cambios en el conocimiento de las ciencias en niños (Novak & Musonda, 1991). Durante la investigación, se volvió evidente que los mapas conceptuales eran útiles no solo para representar el cambio en la comprensión de los niños sobre un tema, sino que eran además una herramienta excelente para que los estudiantes de posgrado expresaran su comprensión en sus cursos. La popularidad de los mapas conceptuales pronto se extendió y ahora son utilizados por todo el mundo como una forma de representar el conocimiento de una persona sobre un tema, por usuarios de todas las edades y en todos los dominios de conocimiento.

Característica se los Mapas Conceptuales

Los mapas conceptuales tienen características específicas que los distinguen de otras herramientas de representación de conocimiento. No cualquier grafo con texto en los nodos es un mapa conceptual, y la literatura (y la Web) está llena de diagramas que son referidos erróneamente como mapas conceptuales. Revisamos aquí algunas características claves de los mapas conceptuales.

Estructura Proposicional

Los mapas conceptuales expresan explícitamente las relaciones más relevantes entre un conjunto de conceptos. Esta relación se describe por medio de palabras de enlaces formando proposiciones. Por ejemplo, en la Figura 1, la relación entre los conceptos "Conocimiento Organizado" y "Conceptos" es expresada mediante las palabras de enlace "está compuesto por", formando la proposición "Conocimiento Organizado

está compuesto por Conceptos". Las mismas palabras de enlace forman parte de la proposición "Conocimiento Organizado está compuesto por Proposiciones". Al construir un mapa conceptual, debe tenerse el cuidado de que cada dos conceptos enlazados con sus palabras de enlace forman una unidad de significado, una afirmación, una oración corta. En ocasiones, una proposición se extiende a tres o más conceptos, pero lo debemos evitar hasta donde sea posible. De esta manera, un mapa conceptual consiste de una representación gráfica de un conjunto de proposiciones sobre un tema.

En un mapa conceptual, cada concepto consiste del mínimo de palabras necesarias para expresar el objeto o acontecimiento, y las palabras de enlace son también tan concisas como sea posible y casi siempre incluyen un verbo. No hay una lista predefinida de palabras de enlace. Consideramos que una lista predefinida de palabras restringiría a los usuarios y, aunque seleccionar de la lista no fuera obligatorio, sería una tentación seleccionar de la lista en lugar de tratar de encontrar las palabras de enlaces que mejore expresen la relación de acuerdo con su comprensión del tema.

Estructura Jerárquica

Dentro de cualquier dominio de conocimiento, hay una jerarquía de conceptos, donde los más generales están "arriba" en la jerarquía y los conceptos más específicos, menos generales, se encuentran jerárquicamente más abajo. Los mapas conceptuales tienden a ser representados como una jerarquía gráfica siguiendo esta jerarquía conceptual. En la Figura 1, los conceptos más generales "Mapas Conceptuales", "Pregunta de Enfoque", "Sentimientos Asociados o Afectos" están arriba en la jerarquía al ser más 'generales' dentro del contexto de mapas conceptuales, mientras que "Infantes", "Creatividad" y "Expertos" están más abajo en la jerarquía. Por esto, los mapas conceptuales tienden a empezar a leerse arriba, progresando hacia abajo. Es importante notar que esto no significa que los mapas conceptuales deben tener una estructura gráfica jerárquica: un mapa conceptual sobre el ciclo del agua puede ser cíclico, y aún mantiene una jerarquía conceptual de precedencia o causa y efecto en el mapa. Tampoco significa que los mapas conceptuales deban tener solamente un concepto "raíz" -- puede haber más de uno. Sin embargo, hemos encontrado que al aprender a construir mapas conceptuales, es más fácil si se mantiene una estructura jerárquica con un solo concepto raíz.

Pregunta de Enfoque

Una buena forma de delinear el contexto de un mapa conceptual es definir una Pregunta de Enfoque, esto es, una pregunta que claramente especifique el problema o asunto que el mapa conceptual debe tratar de resolver. Todo mapa conceptual responde a una pregunta de enfoque, y una buena pregunta de enfoque puede llevar a un mapa conceptual más rico (vea el documento complementario [¿Por qué la Pregunta de Enfoque?](#)). Al aprender a elaborar mapas conceptuales, los aprendices tienden a desviarse de la pregunta de enfoque y construir un mapa que puede estar (de alguna forma) relacionado con el tema, pero que no contesta la pregunta. Esto está bien en el sentido de que el mapa posiblemente contesta otra pregunta de enfoque, por lo que la pregunta de enfoque del mapa debe cambiarse para reflejar el cambio. (CmapTools provee un campo para la pregunta de enfoque que se despliega en el encabezado de la ventana al desplegarse el mapa conceptual, de manera que la pregunta de enfoque está explícita para el lector del mapa). En el caso de un ambiente educativo, es importante que el estudiante regrese a construir un mapa conceptual que responda la pregunta de enfoque original.

Enlaces Cruzados

Otra característica importante de los mapas conceptuales es la inclusión de los enlaces cruzados. Estas son relaciones o enlaces entre conceptos de diferentes segmentos o dominios del mapa conceptual. Los enlaces cruzados nos ayudan a ver cómo un concepto en un dominio de conocimiento representado en el mapa está relacionado con un concepto en otro dominio expresado en el mapa. En la creación de nuevo conocimiento, los enlaces cruzados frecuentemente representan saltos creativos de parte del constructor de conocimiento. Hay dos características de los mapas conceptuales que son importantes para facilitar el pensamiento creativo: la estructura jerárquica que se expresa en un buen mapa conceptual y la habilidad de buscar y caracterizar nuevos enlaces cruzados. En la Figura 1, observe cómo el concepto "Creatividad" está enlazado a los dos conceptos "Infantes" e "Interrelaciones", cada uno de los cuales está en subdominios diferentes en el mapa conceptual, formando enlaces cruzados.

Fundamentación Teórica

Los mapas conceptuales tienen fuertes fundamentaciones psicológica y epistemológica, basándose en la Teoría de la Asimilación de Ausubel (1968, 2000) y la Teoría del Aprendizaje de Novak, que explican cómo las personas aprenden nuevas cosas utilizando su conocimiento previo y, en un mayor o menor grado, buscando nuevas formas de integrar nuevo conocimiento y el conocimiento que ya se conoce. Al aprender de forma significativa, la integración de nuevo conocimiento en nuestra estructura cognitiva de conocimiento se lleva a cabo enlazando este nuevo conocimiento a conceptos que ya comprendemos. Así el mapa conceptual es una representación gráfica de estas relaciones entre conceptos en nuestra estructura cognitiva. Vea los documentos complementarios [¿Cómo Aprenden las Personas?](#) para explicación breve, mientras que el documento Fundamentos Psicológicos del Aprendizaje Humano cubre más detalles sobre la fundamentación teórica de los mapas conceptuales.

Representación que Media entre Humanos

Los mapas conceptuales están destinados a ser usados por personas de todas las edades, desde niños de edad pre-escolar hasta científicos, y no están destinados a ser interpretados por computadores -- son una forma de comunicación entre humanos. Por lo tanto, no hay vocabularios predefinidos de conceptos o palabras de enlace, y como resultado las proposiciones en la mayoría de los casos no son suficientemente "formales" o "precisas" para que puedan ser interpretadas por computadoras, o para que puedan ser utilizadas para que computadoras razonen. Un mapa conceptual en el cual las proposiciones son limitadas a representaciones formales (o rígidas) que puedan ser interpretadas por computadoras se convierte en una red semántica, o una representación de tipo RDF o similar.

Referencias

<http://cmap.ihmc.us/docs/mapaconceptual.php>

Ausubel, D. P. (1968). Educational Psychology: A Cognitive View. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Ausubel, D. P. (2000). *The Acquisition and Retention of Knowledge: a Cognitive View*. Dordrecht; Boston: Kluwer Academic Publishers.

Novak, J. D., & Gowin, D. B. (1984). *Learning How to Learn*. New York, NY: Cambridge University Press.

Última actualización: Sept. 28, 2009

INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA

<http://account.yac.mx/>

1. ¿qué es la informática?
2. ¿Cómo surge la informática?

ESTRUCTURA GENERAL DE UNA COMPUTADORA

La estructura de una computadora representa un sistema que integra diferentes componentes organizados en diferentes niveles independientes unos de otro en cuanto a su estructura, pero conservando la interdependencia desde el nivel más alto hasta el nivel más bajo en torno a su funcionamiento.

La estructura general de las computadoras considera la siguientes funciones:

El procesamiento de datos. Se encarga de transformar y dar tratamiento a los datos aplicando funciones básicas como son las aritméticas y las lógicas.

El almacenamiento de los datos. Mientras se esta llevando a cabo la función de procesamiento, los datos son almacenados temporalmente en localidades de memoria cuyo contenido cambia continuamente debido a la gran cantidad de cálculos que realiza el procesador.

La entrada y salida de datos. Cuando los datos son recibidos o enviados desde algún dispositivo conectado a la computadora se conoce como proceso de Entrada / Salida de datos; y el dispositivo de referencia es conocido como periférico; cuando los datos son movidos a grandes distancias, el proceso es conocido como Comunicación de Datos. Se da internamente en la computadora y de manera dinámica con el medio ambiente operativo constituido por dispositivos que sirven como fuente o destino de los datos.

La función de control. Se efectúa en todo momento sobre el procesamiento, el almacenamiento y movimiento de datos, la unidad de control administra los recursos de la computadora, así como partes funcionales en respuesta a los programas residentes en la computadora.

En resumen la computadora ejecuta la función de movimiento de datos entre dispositivos, transferencia de datos desde un dispositivo o una línea de



comunicación a otra, escritura o lectura de datos en dispositivos y consecuentemente el procesamiento de datos que esto representa.

La estructura interna de una computadora cuatro componentes principales:

- Unidad de Central de proceso (CPU).- controla la operación de la computadora y ejecuta funciones de procesamiento de datos, se le conoce generalmente como procesador.
- Unidad de Control.- Controla las operaciones del CPU.
- Unidad Aritmética y lógica (ALU).- Ejecuta las funciones de procesamiento de datos.
- Memoria Principal.- Almacenamiento de datos de manera temporal.
- Registros.- Provee almacenamiento en el CPU.
- Entrada / Salida (E/S).- Movimiento de datos entre la computadora y su medio ambiente externo.
 - Sistema de Interconexión.- Son mecanismos que permiten la comunicación con la unidad de control, la unidad aritmética y lógica y los registros.



Como se puede apreciar las computadoras pueden dividirse en tres bloques principales que son:

Unidades o dispositivos de entrada.

Mediante estos, se introducen datos, comandos y/o programas en la CPU, permiten introducir datos externos a la computadora para su posterior procesamiento. Estos datos pueden provenir de distintas fuentes, algunos dispositivos de entrada más utilizados son:

- Teclado
- Ratón o Mouse
- Escáner
- lector de código de barras
- Joystick (controles para juegos)
- Micrófono
- WebCam
- Tableta digitalizadora

- Pantalla sencibles al tacto

La Unidad Central de Proceso.

La Unidad Central de Proceso o Central Processing Unit(CPU), Interpreta las instrucciones y procesa los datos contenidos en los programas de la computadora, es el cerebro, es donde se realizan la mayoría de los cálculos. La unidad de lógica/aritmética (ALU), que realiza operaciones aritméticas y lógicas. La unidad de control (CU), que extrae instrucciones de la memoria, las descifra y ejecuta, llamando a la ALU cuando es necesario.

Unidades o dispositivos de salida.

Permiten ver los resultados de los cálculos o de las manipulaciones de datos de la computadora, reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea entendible, algunos dispositivo de salida de uso común son:

- Monitores
- Impresoras
- Bocinas
- Auriculares
- Graficadores

Enlaces

http://www.sites.upiicsa.ipn.mx/polilibros/porta/polilibros/p_terminados/PolilibroFC/Unidad II/Unidad II.html

REDES SOCIALES

REDES SOCIALES

Los humanos siempre nos hemos relacionado por grupos: familiares, laborales, sentimentales, etc. En una red social los individuos están interconectados, interactúan y pueden tener más de un tipo de relación entre ellos.



En la actualidad, el análisis de las redes sociales se ha convertido en un método de estudio en ciencias como la antropología o la sociología. Internet y las nuevas tecnologías favorecen el desarrollo y ampliación de las redes sociales.

Seis grados de separación

La teoría de los seis grados de separación afirma que cada individuo del planeta está conectado con el resto. Esta relación se basa en una cadena de conocidos que no supera las 6 personas. Esta hipótesis ha intentado ser demostrada desde su origen a principios del siglo XX.



La teoría reza que cada individuo conoce a una media de 100 personas. Si estas 100 personas difunden un mensaje a todos sus conocidos podemos transmitir información a 10.000 individuos fácilmente. Con la llegada de internet y las redes sociales online la teoría de los seis grados de separación ha recobrado fuerza.

Redes sociales en internet

Las redes sociales en internet son aplicaciones web que favorecen el contacto entre individuos. Estas personas pueden conocerse previamente o hacerlo a través de la red. Contactar a través de la red puede llevar a un conocimiento directo o, incluso, la formación de nuevas parejas.



Las redes sociales en internet se basan en los vínculos que hay entre sus usuarios. Existen varios tipos de redes sociales:

1.- **Redes sociales genéricas**. Son las más numerosas y conocidas. Las más extendidas en España son Facebook, Instagram, Google+ y Twitter.

2.- **Redes sociales profesionales**. Sus miembros están relacionados laboralmente. Pueden servir para conectar compañeros o para la búsqueda de trabajo. Las más conocidas son LinkedIn, Xing y Viadeo.

3.- **Redes sociales verticales o temáticas**. Están basadas en un tema concreto. Pueden relacionar personas con el mismo hobby, la misma actividad o el mismo rol. Las más famosas son Flickr, Pinterest y YouTube.

DEFINICIÓN DE RED SOCIAL

Red, un término que procede del latín *rete*, hace mención a la **estructura** que tiene un **patrón característico**. Esta definición permite que el concepto se aplique en diversos ámbitos, como la **informática** (donde una red es un conjunto de equipos interconectados que comparten **información**).



Social, por su parte, es aquello perteneciente o relativo a la **sociedad** (el conjunto de individuos que interactúan entre sí para formar una comunidad). Lo social suele implicar un sentido de pertenencia.

La noción de **red social**, por lo tanto, está vinculada a la estructura donde un grupo de personas mantienen algún tipo de **vínculo**. Dichas relaciones pueden ser amistosas, sexuales, comerciales o de otra índole. Por ejemplo: *“La red social del pueblo funcionó a la perfección para canalizar la solidaridad con las víctimas de la inundación”*, *“La familia es la base de cualquier red social”*.

El concepto, de todas formas, se ha actualizado en los últimos años para señalar a un tipo de sitio de **Internet** que favorece la **creación de comunidades virtuales**, en las cuales es posible acceder a servicios que permiten armar grupos según los intereses de los usuarios, compartiendo fotografías, vídeos e información en general.

La red social más popular de la actualidad es **Facebook**, que cuenta con **más de 1300 millones de usuarios**, que intercambian mensajes y archivos informáticos. Otras redes sociales son **MySpace** y **Hi5**.

Es posible encontrar redes sociales en **Internet** que se especializan en ciertos sectores o que apuntan a captar a un grupo específico de usuarios. **LinkedIn**, por ejemplo, reúne a profesionales e intenta fomentar los negocios y la movilidad laboral.

Veamos a continuación un resumen de algunas de las redes sociales más usadas en todo el mundo, junto con una pequeña descripción de sus características y sus objetivos:



* **Facebook**: se trata de una red social que busca conectar a personas de todas partes del planeta, y que muchos utilizan para **reencontrarse con viejos amigos de la infancia**, con gente a la que no han visto por mucho **tiempo**. Como se menciona en párrafos anteriores, ha alcanzado la posición de líder indiscutible. Entre las opciones que nos ofrece se encuentran crear grupos con diversos criterios, compartir fotografías y todo tipo de archivos multimedia, participar de encuestas y enviar mensajes a personajes famosos a quienes quizás no podríamos contactar de otra manera;

* **Youtube**: muchas personas no saben que Youtube es, en efecto, una red social, ya que comenzó como un servicio de publicación gratuita de vídeos. Sin embargo, al día de hoy, gracias a la aparente sencillez de su interfaz, al hecho de poder dejar comentarios en gran parte del contenido y a la posibilidad de transmitir vídeo en vivo y en directo, esta potente **herramienta** permite comunicar a personas de

todas partes del mundo y resulta muy beneficiosa para artistas ignotos que desean hacerse un lugarcito en la industria;

* **Twitter:** esta aplicación de microblogging ha sido una verdadera revelación, ya que ha conquistado al planeta entero a pesar de su aparentemente exagerado límite de caracteres por mensaje, el cual, en cambio, ha despertado en muchos usuarios el desafío de aprovecharlo de la mejor manera posible cada vez. Twitter permite compartir con un grupo de personas nuestras actividades a cada momento, con la posibilidad de incluir **contenido** multimedia. Su ya archiconocido *hashtag* se ha convertido en parte del lenguaje popular y es muy utilizado por las grandes empresas para promocionar sus productos;

* **Myspace:** se trata de un portal especialmente usado por cantantes que buscan alcanzar la fama. En Myspace es posible compartir archivos de música, vídeos y fotos, conocer a otros artistas y mantenerse en **contacto** con ellos e incluso crear blogs.

Lee todo en: [Definición de red social - Qué es, Significado y Concepto http://definicion.de/red-social/#ixzz3wbGz2000](http://definicion.de/red-social/#ixzz3wbGz2000)

LA EVOLUCIÓN DE LA WEB 1.0, 2.0 Y 3.0

Actualmente la web se ha convertido algo cotidiano entre los más de 600 millones de usuarios de internet. Sus utilidades son inmensas y su impacto en la economía mundial ha sido incalculable. No obstante, si por un momento echamos la vista atrás apreciamos la sorprendente evolución que la misma ha tenido desde su creación (1989), ¡hace tan sólo 25 años!

La World Wide Web fue inventada en 1989 por Tim Berners-Lee, un informático de la Organización Europea de Investigación Nuclear (CERN), como herramienta de comunicación entre los científicos; y es aquí cuando se crea lo que concebimos como la **web 1.0**.

Esta versión nace como un sistema de hipertexto para compartir información en Internet, con la finalidad de publicar documentos. La web era pilotada por el webmaster, tenía el total control ya que no había interacción con los usuarios, la web eran tan solo de lectura. En 1990, World Wide Web, va tomando forma, es cada vez más visual, incorpora imágenes, diferentes formatos, colores etc. Las grandes empresas empiezan a dilucidar la potencia de esta herramienta que te permite conectar con cualquier parte del mundo, encuentran en ella un sitio donde incorporar información corporativa, estar más cerca de sus clientes... en definitiva empiezan las estrategias online.

Pero esta versión de web tiene carencias, los productores de contenidos no conocen la reacción de los lectores, es un página estática, no hay comunicación. Como medida a ello, surge la versión **web 2.0**.

En esta nueva versión los mandos son tomados por los usuarios. Surgen aplicaciones y páginas que utilizan la inteligencia colectiva, consecuencia de ello las páginas pueden ser personalizadas, los usuarios cambian e introducen datos y se convierten en una herramienta dinámica que permite el intercambio de información.

La información se transforman en comunicación gracias a la interacción y a la incorporación de comentarios de textos, vídeos, chats etc. Nace con ello los blogs, las redes sociales, los wikis etc. Ejemplos: Ebay, Facebook, wikipedia etc. Este cambio supuso una gran revolución, puesto que permitía devolver lo más valioso, LA INFORMACIÓN.

Mientras que la web 2.0 significó la aparición de Redes sociales, la versión **web 3.0** dará paso a las redes semánticas que pondrá su objetivo en la inteligencia artificial, un método para clasificar las páginas que no solo permita a los usuarios encontrar la información sino comprenderla. El control pasa a manos de motores informáticos y procesadores de información, se trata de procesadores que basándose en nuestros perfiles y actividad en la Red descubren información, nos siguen el rastro a modo de fotos, vídeos... Sin duda, la web 3.0 es definida por el concepto PERSONALIZACIÓN, ya que pretende devolver al

usuario una información lo más afinada posible, filtrada a sus gustos y preferencias, evitando información que no sea de su interés.

Por otra parte, las comunidades sociales son cada vez más complejas y exclusivas, aumenta el número de usuarios y empieza a verse normal que una persona disponga en función de la red social de varias identidades. Además, se abren paso los mundos tridimensionales, diferentes dispositivos para navegar, teclados, ratones, lápices etc.

Así llegamos a una navegación intuitiva y construcción permanente, cuyo contenido es elaborado por los usuarios y transformado en tiempo real. Parece casi omnisciente, web que lo saben todo, y esto parece que facilita pero a la vez asusta ya que a medida que te sumerges en el mundo web obtienen más información personal.. ¿Llegará el momento en que la web nos conozca mejor que nosotros mismos?

10 PUNTOS PARA EL USO DIDÁCTICO DE LAS TIC. OPINA

- Publicado por [Diego San Juan](#) el enero 23, 2016 a las 6:58am en [Título ejemplo](#)
- [Ver discusiones](#)

En INED21 el profesor Manuel Área Moreira nos propone su decálogo de uso de las TIC.

¿Qué opinas?

1. Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico. Por ello, un docente cuando planifique el uso de las TIC en el aula siempre debe tener en mente qué es lo que van a aprender los alumnos y en qué medida la tecnología sirve para mejorar la calidad del proceso de enseñanza que se desarrolla en el aula.
2. Un profesor o profesora debe ser consciente de que las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa. El mero hecho de usar ordenadores en la enseñanza no implica ser mejor ni peor profesor ni que sus alumnos incrementen su motivación, su rendimiento o su interés por el aprendizaje.
3. Es el método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas las que promueven un tipo u otro de aprendizaje. Con un método de enseñanza expositivo, las TIC refuerzan el aprendizaje por recepción. Con un método de enseñanza constructivista, las TIC facilitan un proceso de aprendizaje por descubrimiento.
4. Se deben utilizar las TIC de forma que el alumnado aprenda “haciendo cosas” con la tecnología. Es decir, debemos organizar en el aula experiencias de trabajo para que el alumnado desarrolle tareas con las TIC de naturaleza diversa como pueden ser el buscar datos, manipular objetos digitales, crear información en distintos formatos, comunicarse con otras personas, oír música, ver videos, resolver problemas, realizar debates virtuales, leer documentos, contestar cuestionarios, trabajar en equipo, etc.
5. Las TIC deben utilizarse tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares (matemáticas, lengua, historia, etc.) como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas en la tecnología digital e información.
6. Las TIC pueden ser utilizadas tanto como herramientas para la búsqueda, consulta y elaboración de información como para relacionarse y comunicarse con otras personas. Es decir, debemos propiciar que el alumnado desarrolle con las TIC tareas tanto de naturaleza intelectual como social.
7. Las TIC deben ser utilizadas tanto para el trabajo individual de cada alumno como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre grupos de alumnos tanto presencial como virtualmente.
8. Cuando se planifica una lección, unidad didáctica, proyecto o actividad con TIC debe hacerse explícito no sólo el objetivo y contenido de aprendizaje curricular, sino también el tipo de competencia o habilidad tecnológica/informacional que se promueve en el alumnado.
9. Cuando llevemos al alumnado al aula de informática debe evitarse la improvisación. Es muy importante tener planificados el tiempo, las tareas o actividades, los agrupamientos de los estudiantes, el proceso de trabajo.
10. Usar las TIC no debe considerarse ni planificarse como una acción ajena o paralela al proceso

de enseñanza habitual. Es decir, las actividades de utilización de los ordenadores tienen que estar integradas y ser coherentes con los objetivos y contenidos curriculares que se están enseñando.