

Universidad del Turabo

Escuela de Educación

Programa Graduado

Fundamentos de la Tecnología Educativa

Curso ETEG 501

TAREA 3

Medios, Tecnológicos y Informática

Raymond L. Colón Ortiz

26 de Octubre de 2013

Facilitadora

Dra. Rodríguez, Digna

Tabla de Contenido

Introducción	Páginas
Definiciones de Conceptos.....	2,3
Pasos a seguir para adiestramiento corporativo.....	3,4
Etapas que conforma un adiestramiento a distancia	4,5
Gráfica.....	5
Referencias Bibliográficas.....	5-6

MEDIOS, TECNOLOGIA Y LA INFORMATICA

I – Definiciones de Conceptos :

A) **Informática** : **informática** es una ciencia que estudia métodos, procesos, técnicas, con el fin de almacenar, procesar y transmitir [información](#) y [datos](#) en formato [digitos](#).

B) **Tecnologías** : es el conjunto de conocimientos [técnicos](#), ordenados [científicamente](#), que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad.

C) **Software** : son programas que funcionan adecuadamente, facilitando también la interacción entre los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, y proporcionando una [interfaz](#) entre el equipo con el usuario.

D) **Interracción** : es la disciplina que estudia el [intercambio de información](#) mediante [software](#) entre las [personas](#) y las [computadoras](#). Esta se encarga del diseño, evaluación e implementación de los aparatos tecnológicos interactivos, estudiando el mayor número de casos que les pueda llegar a afectar.

E) **Comunicaciones** : es la [comunicación](#) es el proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra.

F) **Multimedios** : es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos , e integrarlo todo en un mismo entorno llamativo para el usuario, que interactuará o no sobre él para obtener un resultado visible, audible o ambas cosas.

G) **Hardware** : se refiere a todas las partes tangibles de un [sistema informático](#); sus componentes son: eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos.¹ Son cables, gabinetes

o cajas, [periféricos](#) de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrariamente, el soporte lógico es intangible y es llamado [software](#).

H) **Integración Curricular** : esta postura se basa en que, al establecer enlaces entre el conocimiento de diversas disciplinas o materias, se procesa mejor la información y se facilita poner en práctica lo conocido.

I) **Iste** : Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE o International Society for Technology in Education) es una fuente confiable para el desarrollo profesional, la generación de conocimiento y la promoción de la innovación. ISTE es una organización no lucrativa que agrupa más de 50,000 profesionales involucrados con el uso adecuado de la tecnología y la formación de los profesores, desde preescolar hasta bachillerato.

II – Pasos a seguir para un adiestramiento corporativo

A) Objetivos Corporativos

Piensa qué objetivos corporativos puedes impulsar mediante el uso de las redes sociales.

Algunos de los objetivos corporativos pueden ser:

- Mejorar el servicio de atención al cliente.
- Aumentar presencia de la marca.
- Aumento del uso de vales de descuentos o promociones.
- Conocer opiniones sobre nuevos productos.
- Incremento de participación en el mercado.
- Aumento de autoridad y credibilidad dentro de tu industria.

B) Definición de formas de medición.

Es importante establecer la forma de medir el éxito de nuestras estrategias, para ello debemos definir qué indicadores necesitamos tomar en cuenta y cómo podemos obtener la data necesaria para el análisis.

Algunas formas de medición pueden ser:

- Número de clientes atendidos a través de las redes sociales.
- Actividad en las redes (Preguntas, menciones, interacciones con tu contenido).
- Número de usuarios *leales* a la marca.
- Interacción en el blog (preguntas y comentarios).
- Volumen de búsqueda de tu marca en la web.
- Números de enlaces hacia tu web desde otras páginas o blogs.

C) Organización corporativa para asumir el mundo de la tecnología.

Un problema común en las empresas al momento de entrar al mundo tecnológico es la falta de estructura organizacional para el uso eficiente de las redes. De allí el porqué hay que establecer ciertos puntos de análisis para evitar muros entre el mundo Online y el Offline.

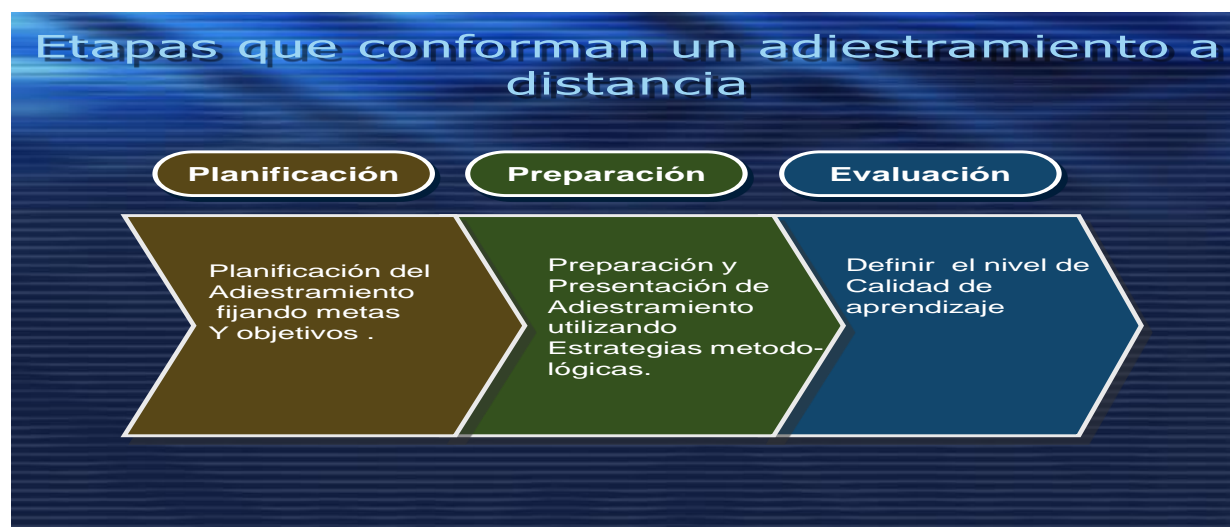
D) Requerimientos tecnológicos.

Equipos necesarios (Cámara digital, laptop, iluminación, microfonía, cámaras de video, internet, etc).

III – Etapas que conforman un adiestramiento a distancia

- 1) **Planificación del adiestramiento** : Es la fijación de metas y objetivos, consiste en analizar objetivos para determinar las características del estudiante, y determinar el contenido del adiestramiento y determinar los métodos y estrategias de comunicación.

- 2) **Preparación y presentación del adiestramiento** : Consiste en el ordenamiento de las estrategias metodológicas, establecer los criterios y normas para su elaboración, determinar los tipos de materiales (textos, guías, etc), determinar las experiencias de aprendizaje y establecer instrucciones para el manejo de los materiales.
- 3) **Evaluación y reajuste** : es definir el nivel de calidad del aprendizaje que debe lograrse a través del al guía de aprendizaje, evaluar y reforzar los aprendizajes logrados, revisión de los materiales utilizados y evaluación de la eficacia docente.



IV - Referencias Bibliográficas

(2012, 11). Herramientas Para El Adiestramiento A Distancia. *BuenasTareas.com*. Recuperado 11, 2012, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Herramientas-Para-El-Adiestramiento-a-Distancia/6574251.html>

(2011, 12). Interacción Grupal. *BuenasTareas.com*. Recuperado 12, 2011, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Interacci%C3%B3n-Grupal/3239964.html>

(2011, 12). Interacción Grupal. *BuenasTareas.com*. Recuperado 12, 2011, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Interacci%C3%B3n-Grupal/3239964.html>

(2011, 12). Interacción Grupal. *BuenasTareas.com*. Recuperado 12, 2011, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Interacci%C3%B3n-Grupal/3239964.html>

Dembowski, Klaus (2000). *Hardware : información sobre la totalidad del hardware, de rápido acceso*. Barcelona: Marcombo. pp. 956 p. : il.. [ISBN 84-267-1263-0](#).