

# NATIVOS DIGITALES VS INMIGRANTES DIGITALES

## Nuevos canales y formatos



Cengage Learning Latin America

*“Nuestros hijos no son como nosotros:  
ellos son Nativos, nosotros somos  
Inmigrantes”*

*Marc Prensky*



Hoy en día, los alumnos que llegan a las universidades, centros educativos e institutos están acostumbrados a desenvolverse en un ambiente tecnológico.



Utilizan dispositivos digitales, con la incorporación de nuevos recursos en el proceso de búsqueda de información (sea en una biblioteca tradicional o virtual) y sobre todo su aplicación en el proceso de enseñanza. Estas personas ya cuentan con una Alfabetización digital.

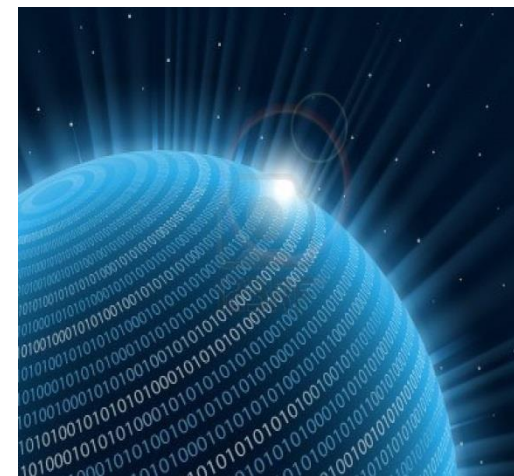


No es la alfabetización que realizó Paulo Freire, con la lecto-escritura... Hoy, los métodos Onomatopéyico, Minjares, Ecléctico, Global, San Miguel... Tienen poco que hacer dentro de esta alfabetización.



Es una alfabetización diferente, es una alfabetización digital.

Los “alfabetizados”, “han de adquirir nuevos conocimientos y destrezas relacionados con las nuevas formas de crear, gestionar, transmitir, presentar y comprender la información”.



Hoy, las tecnologías de la información y la Comunicación, nos llevan a vivir una transformación en el acontecer educativo.



# ¿Cómo cambió esta alfabetización?

## ¿Qué ocurrió en el trayecto?

Es una alfabetización con nuevos lenguajes más preciso y mediaciones rápidas, producto de la exigencia impuesta por el comercio global, el desarrollo de la ciencia y los lenguajes artificiales.



## ¿Qué representa esta alfabetización Digital?

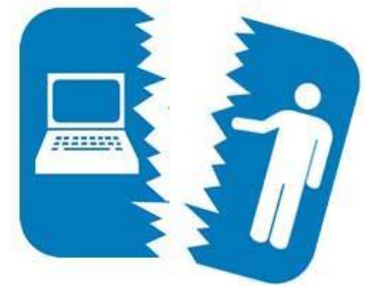
La alfabetización digital es una muestra directa del impacto de las TIC, pero no es el único.

La *Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE)* pone énfasis en Electronic Learning o e-learning porque es un indicador que mide el uso y aplicación de la tecnología.



Es cierto que el e-learning nos evidencia en cuanto a tecnología, la brecha digital, pone de manifiesto:

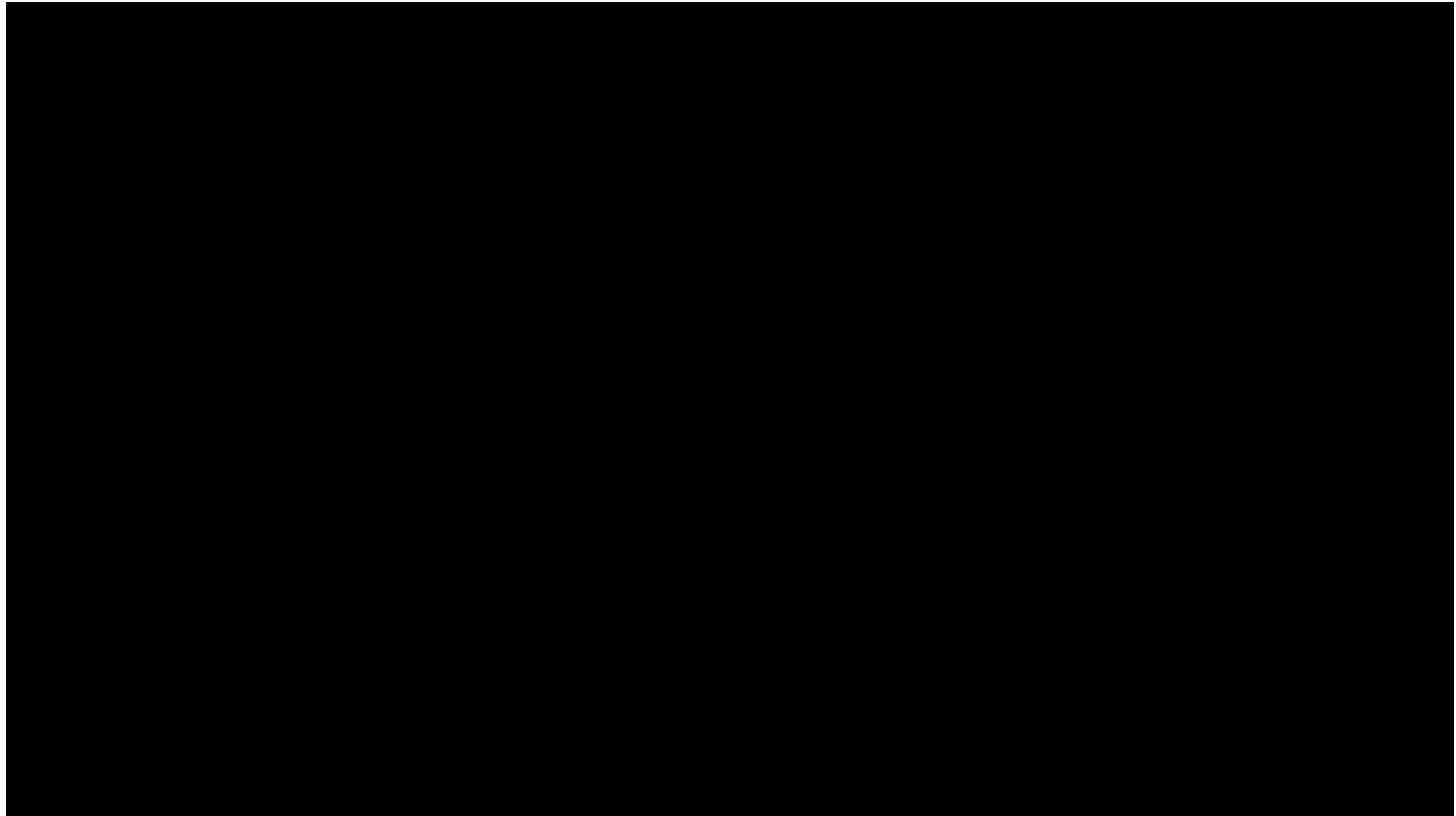
La separación que existe entre las personas (comunidades, estados, países...) que utilizan las TIC como una parte rutinaria de su vida diaria y aquellas que no tienen acceso a las mismas y que aunque las tengan no saben cómo utilizarlas.



## LOS SUJETOS DE ESTOS PROCESOS EDUCATIVOS Y TECNOLÓGICOS

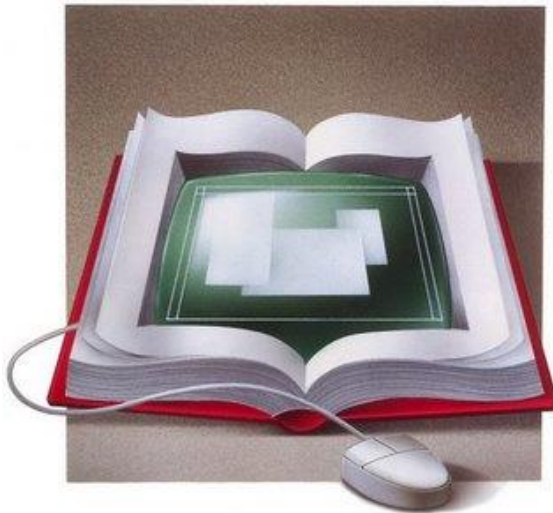
Se conocen como Nativos Digitales e Inmigrantes Digitales. Ambos sujetos confluyen y conviven en un mundo digital, con diferentes destrezas digitales. Mutuamente se complementan y aprenden uno del otro.

# NATIVOS DIGITALES VS INNMIGRANTES DIGITALES



# NATIVOS DIGITALES VS INNMIGRANTES DIGITALES

Para el 2015 serán 365 millones de nativos digitales en el mundo, es decir casi un 6% de los habitantes del planeta.



## ESTOS CONCEPTOS SON DE:

Marc Prensky, es el autor de estos términos de *Nativos Digítales* e *Inmigrantes Digitales*. Prensky logra describir las diferencias y la discontinuidad que existe entre la generación actual de jóvenes – que ha nacido y con la tecnología- para los que acuña el término *Nativos Digitales* y las generaciones anteriores – que adoptaron la en sus vidas- de forma tardía, los *Inmigrantes Digitales*.



Prensky empezó en 1998 a acuñar ambos términos y para 2001, había escrito cuatro libros y un sinnúmero de artículos sobre este tema. Hoy en día, este tema es recurrente en el ámbito de la educación y de la tecnología. Y por supuesto al mundo de los libros.



# NATIVOS DIGITALES VS INMIGRANTES DIGITALES

SON DE LÁPIZ Y  
PAPELL  
(BORRADORES)

DIFICULTAD PARA  
APRENDER NUEVAS  
TECNOLOGÍAS

LES GUSTA TRABAJAR  
CON  
ABSTRACCIONES

PREFIEREN EL  
ENFOQUE LINEAL

SE CENTRAN EN  
UNA TAREA

NO COMPARTEN LA  
INFORMACIÓN

LES GUSTA  
APRENDER CON  
ORDEN

I  
N  
M  
I  
G  
R  
A  
N  
T  
E  
S

V  
S

N  
D  
I  
G  
I  
T  
A  
L  
E  
S

CONSULTAN VARIAS  
FUENTES DE  
INFORMACIÓN

NO NECESITAN  
INSTRUCCIONES

TRABAJAN CON  
TAREAS  
ABSTRACTAS

SELECCIONAN AL  
AZAR FUENTES DE  
INFORMACIÓN

LES ENCANTAN LAS  
REDES SOCIALES

RECIBEN  
INFORMACIÓN  
DIVERSAS FUENTES

NO LES GUSTA LA  
INFORMACIÓN  
LINEAL

SU APRENDIZAJE  
ES INSTANTANEO

# NATIVOS DIGITALES VS INMIGRANTES DIGITALES

**¿Cómo es el perfil de nuestro *Nativo Digital* que acude a una biblioteca o Centro de Información en América Latina?**

- 1. Los jóvenes entre 15 a 32 años de nacionalidad Chilena y Argentina son los que van con frecuencia a las bibliotecas a investigar.**
- 2. El promedio de libros leídos: el más alto lo representa Chile con 5.4 libros y el más bajo México con 2.2 libros leídos por año.**
- 3. El 35% utiliza los diferentes tipos de bibliotecas para buscar información.**
- 4. 40% le gusta leer libros en formato impreso.**
- 5. 35% les gusta leer libros electrónicos.**
- 6. 6% prefiere los audiolibros.**
- 7. Manejan de 10 a 16 recursos electrónicos.**
- 8. En promedio en América Latina se tiene en el celular: 88% Facebook, 84% correo electrónico 81% Youtube y 79% Whatsapp.**
- 9. Con cinco años o más en el uso del internet.**
- 10. En promedio cuentan con 20,000 horas en juegos contra 7,000 horas de lectura .**





## ¿QUÉ HACER?

Tenemos un compromiso como docentes y bibliotecarios.

Como docentes: compartir la experiencia metodológica de aprender a buscar y a realizar las tareas.

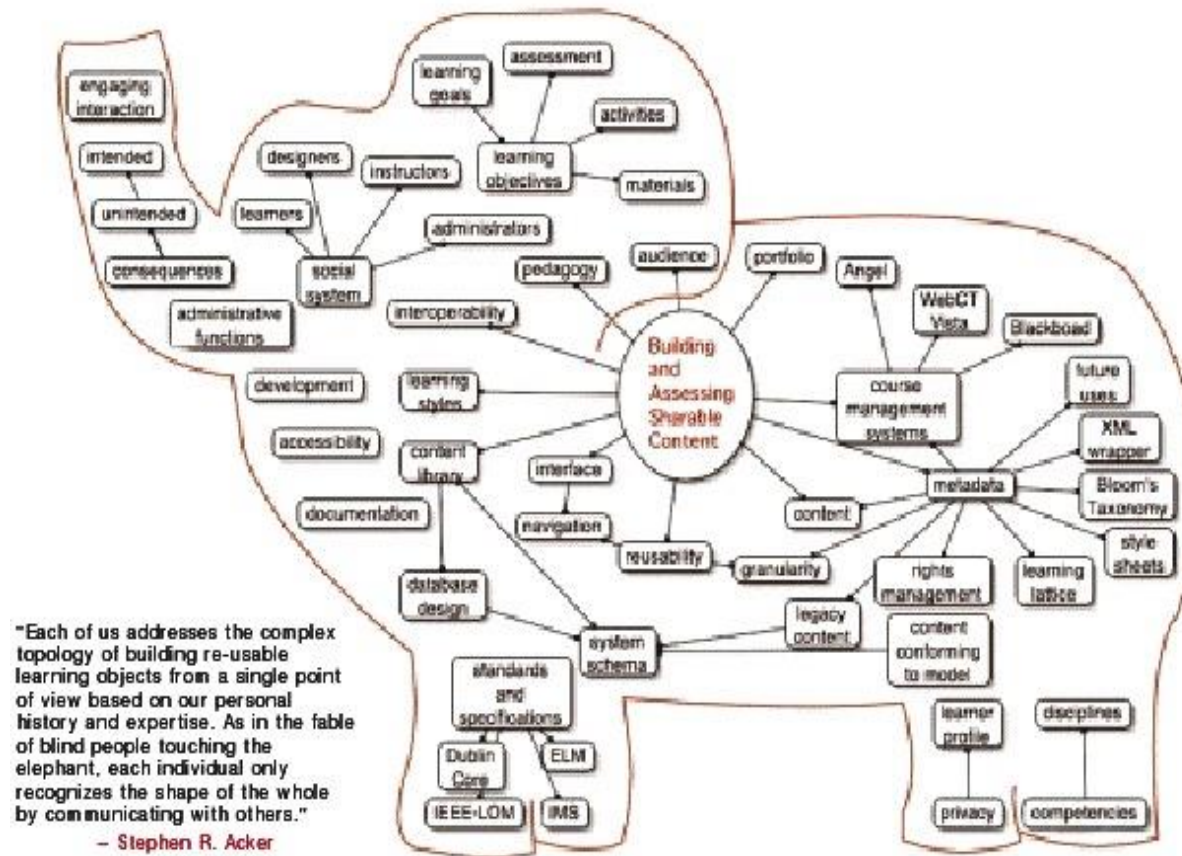
Como bibliotecólogos: acompañarlos para que aprendan a discernir qué es lo que es información relevante y confiable de internet y aquella de procedencia no tan confiable: el rincón del vago, mi tarea.com, la cocktailera, etc.

Existe un sinnúmero de recursos digitales que, ya incorporados a la educación, se convierten en objetos de aprendizaje (OA).

Una definición clásica es la de David Wiley donde afirma que “los Objetos de Aprendizaje son cualquier recurso digital que puede ser reutilizado para ayudar al aprendizaje” (2005). Por su parte López señala que: “Un objeto de aprendizaje (OA) se define como un recurso didáctico elaborado en formato digital, que se emplea en diferentes contextos con el propósito de incentivar el desarrollo de competencias” (2012).

Utilicémoslos junto con nuestros alumnos o usuarios.

## OBJETOS DE APRENDIZAJE (OA), CONTEXTO Y CONEXIÓN



Comprender que se trata de un cambio cultural, dinámico, que se construye paso a paso cada día, de forma permanente y que sigue evolucionando, al igual que todos los involucrados.



La diseminación de los recursos electrónicos, permiten fomentar en las diversas disciplinas del currículum de gran ayuda la Plataforma Moodle, la Webquest, el aula virtual, los foros de discusión, portafolios digitales, Dropbox, la Web 2.0, Slideshare por mencionar algunas.



# NATIVOS DIGITALES VS INNMIGRANTES DIGITALES

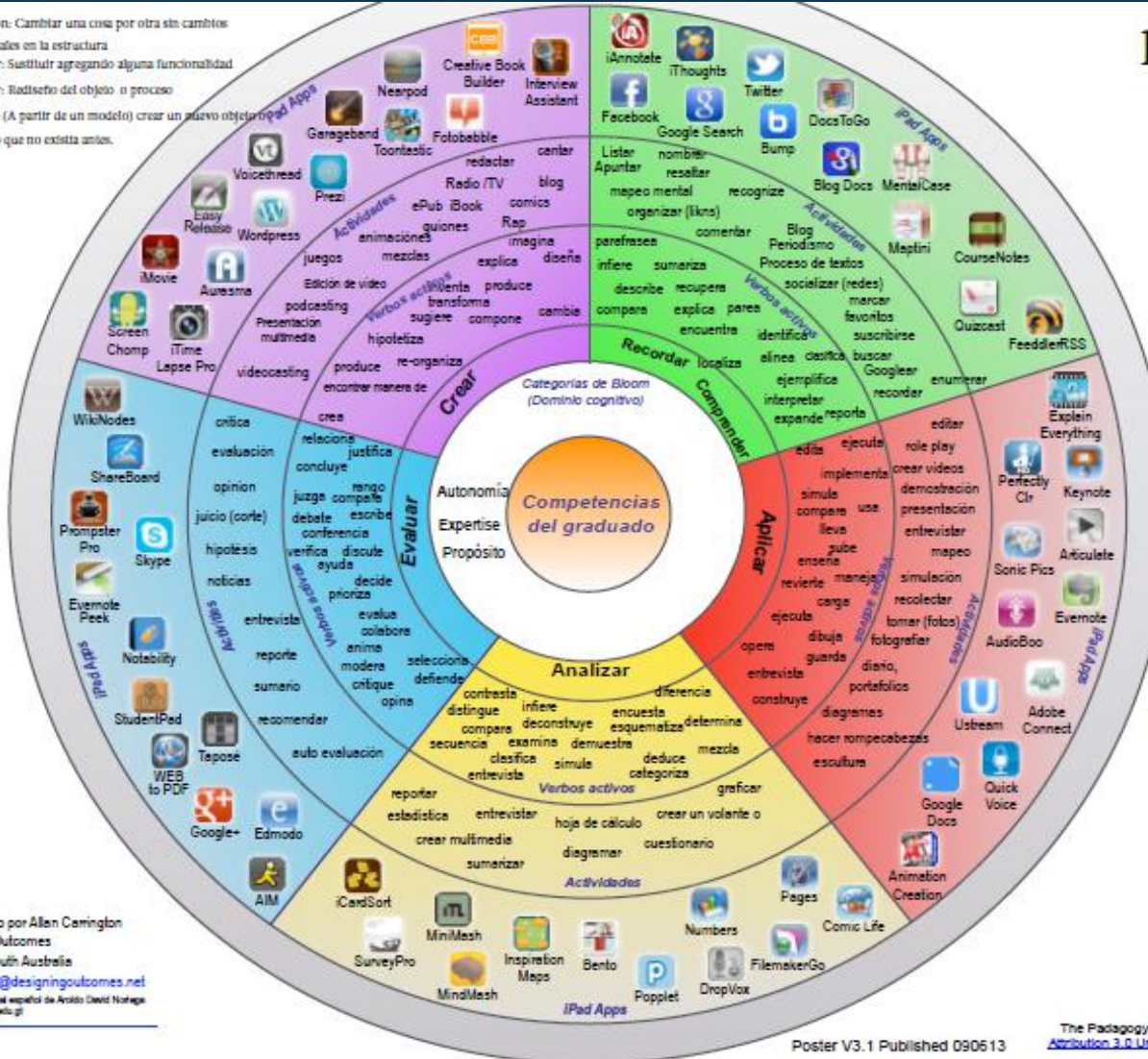


# NATIVOS DIGITALES VS INNMIGRANTES DIGITALES

## LA RUEDA DE LA PEDAGOGÍA, LO DIGITAL Y LAS COMPETENCIAS

- Sustitución:** Cambiar una cosa por otra sin cambios funcionales en la estructura
- Aumentar:** Sustituir agregando alguna funcionalidad
- Modificar:** Rediseño del objeto o proceso
- Rediseñar:** (A partir de un modelo) crear un nuevo objeto o proceso que no exista antes.

pedagogía V3.0



### Competencias del graduado (a)

Solicitadas por la gente que contrata gente y que decide que quieren de la educación superior.

- Poseer energía, pasión y entusiasmo
- Estar dispuesto a dar el crédito a los demás
- Empatía y trabajo productivo con los demás
- Ser honesto y transparente al negociar con otras personas
- Pensamiento lateral y creativo
- Ser sincero consigo mismo y sus valores
- Escuchar diferentes puntos de vista antes de tomar una decisión.
- Comprender las fortalezas y debilidades de cada uno
- Habilidades para el manejo del tiempo
- Perseverancia
- Aprender de sus errores
- Aprender de la experiencia (propia y de los demás)
- Mantener la calma bajo presión
- Ser capaz de hacer presentaciones efectivas a diferente clase de gentes.
- Identificar los medios de información masiva como oportunidad.

Estas son algunas de las competencias que deben ser identificadas como parte de los atributos de un graduado y un mandato en nuestro diseño de cursos.

Necesitamos transformar el fundamento de lo que hacemos como maestros, se trata de los estudiantes. No caigamos en la trampa de diseñar competencias, indicadores de logro, lecciones, y selección de tecnología sin antes pensar en las capacidades que deseamos de un graduado. Si no sabes que quieres que hagan tus estudiantes al terminar el curso, estas perdido.

### Sobre los hombros de gigantes

Esta rueda de la Taxonomía, sin las aplicaciones, fue descubierta en el sitio web del consultor educativo Paul Hoggin's [mmweb.org.uk](http://mmweb.org.uk). Esa rueda fue producida por Sharon Arley y es una adaptación de la Revisión de la Taxonomía de Bloom (1956) por Kathwoti y Anderson (2001). La idea de adaptarla para equipos móviles, particularmente iPad debe agradecerse a Kathy Schrock en su website [Bloomer Apps](http://BloomerApps)

Desarrollado por Allen Carrington  
Designing Outcomes  
Adelaide South Australia  
Email: [allen@designingoutcomes.net](mailto:allen@designingoutcomes.net)  
Traducción libre al español de Araceli David Noriega  
[dnoriega@uow.edu.au](mailto:dnoriega@uow.edu.au)

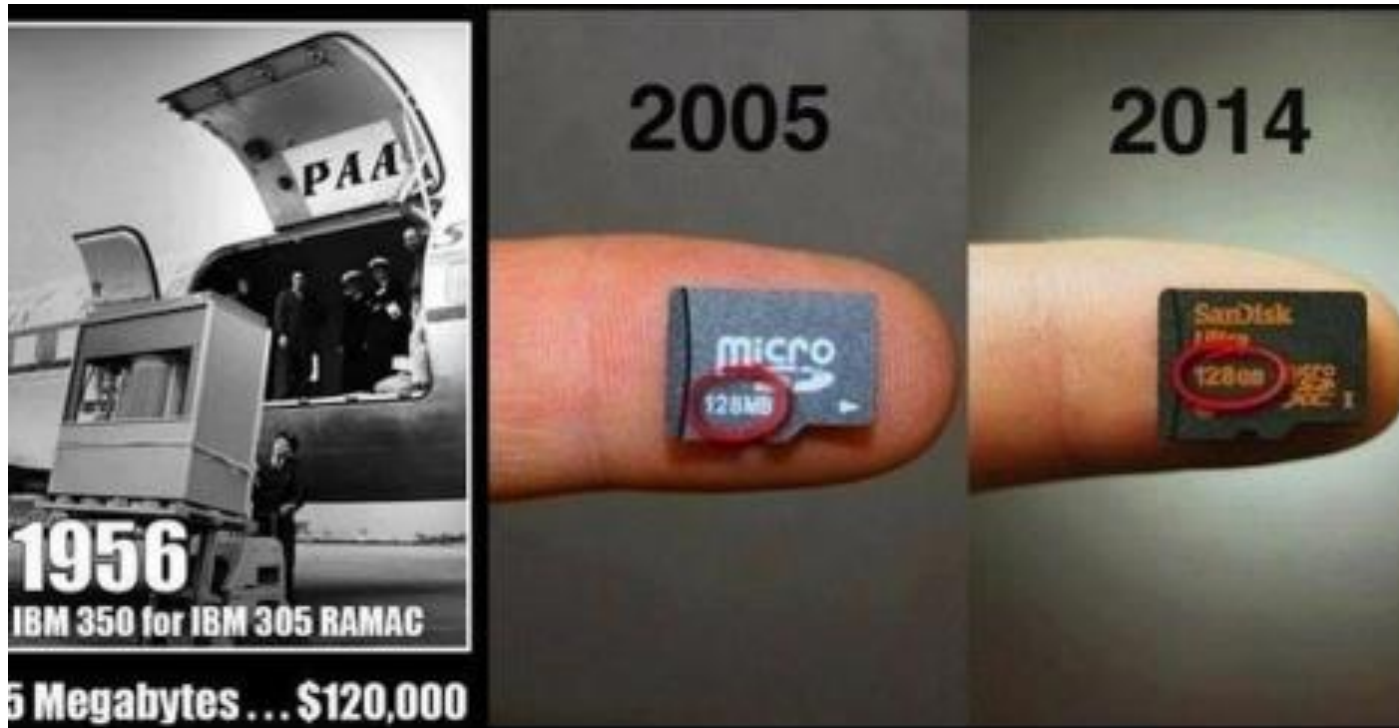


De acuerdo con Prensky:

1. Jugar con la idea.
2. Haciendo lo viejo a la manera vieja y
3. Haciendo lo viejo a la manera nueva.







## REFERENCIAS

Gynn, C.M & S. R. Acker (2013) Learning Objects: Contexts & Connections. Columbus. USA: The Ohio State University. Ferran Ferrer, N. & Minguillón, J.

López. A. (2011). Web 2.0 y educación. Recuperado el día 14 de Septiembre de 2014 de <http://carmenlicialopez.wordpress.com/>

[-2-0-y-educacion/objetos-de-aprendizaje/](#)

Sebastián, Mercedes Caridad, et al. "Sociedad de la información e inclusión digital en España. Antecedentes. primera parte." *Ciencias de la Información* [Science of Information] Apr. 2006: 64+. *Informe Académico*. Web. 4 Oct. 2014.

Document URL

<http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA149316682&v=2.1&u=tlm&it=r&p=IFME&sw=w&asid=6564800ed754aaf04bc955f5552d74f7>

**Número de documento de Gale:** GALE|A149316682

SEP (2014). Encuesta nacional sobre las prácticas culturales, 2013. SEP e INEGI. Sitio docente educaweb: recuperado de:

<http://www.educaweb.com/EducaNews/interface/asp/web/NoticiasMostrar.asp?NoticialD=518> el día 17 de Septiembre de 2014.

Wiley, D. A. (2000). Learning object design and sequencing theory. Unpublished Doctoral Dissertation, Brigham Young University, Provo, Idaho, Utah. Recuperado el día 23 de Septiembre de 2012 de: <http://www.opencontent.org/docs/dissertation.pdf>

Wiley, D. A. (2002). *Connecting Learning Objects to Instructional Design Theory: A definition, a metaphor, a taxonomy*. Utah State University, Digital Learning Environments Research Group, The Edumetrics Institute. Recuperado el día diciembre 13 de Septiembre de 2012 de: <http://www.reusability.org/read/>

**¡MUCHAS GRACIAS!**  
**¿Preguntas?**