

Foro de discusión Taller 3

Clark vs. Kosma

En este debate el profesor en psicología y tecnología educativa Richard E. Clark argumenta que los medios no influyen en el aprendizaje sino más bien que el método de enseñanza es el responsable. Mientras el Dr. Robert Kosma (PhD en física y también profesor universitario) contra argumenta a Clark diciendo que algunos estudiantes sí sacarían ventaja con el uso del medio adecuado, ya que ésta contribuye a que el estudiante construya su conocimiento. Continúa diciendo que ya no se debe preguntar si los medios influyen o no en el aprendizaje sino que: "¿De qué manera podemos utilizar las capacidades de los medios de comunicación para influir en el aprendizaje de los estudiantes en particular, las tareas y situaciones?"

La postura que apoyo es la del Dr. Kosma. Aunque el profesor Clark no está proponiendo eliminar el uso de los medios en la educación, sí pretende distanciar los medios de la metodología y la planificación. Clark asume la posición de aminorar la importancia y por ende la inversión monetaria para la investigación del uso de los medios en la instrucción. Restándole a la inherencia sostenida que posee el uso apropiado los medios en el aprendizaje. Kosma por otro lado invita el uso de los medios en la instrucción, dice que debemos tomar en cuenta cómo los atributos o cualidades de los medios podrían ser usados para influenciar el aprendizaje.

Referencias:

Clark, R.E. (1983). "Reconsidering research on learning from media." Review of Educational Research. Recuperado el 25 de mayo de 2014, de http://www.uky.edu/~gmswan3/609/Clark_1983.pdf

Kozma, R.B. (1991). "Learning with media." Review of Educational Research. Recuperado el 25 de mayo de 2014, de http://robertkozma.com/images/kozma_rer.pdf

Clark, R. (1994). Media will never influence learning. Recuperado el 25 de mayo de 2014, de <http://www.jstor.org/discover/10.2307/30218684?uid=3738864&uid=2&uid=4&sid=21104071055887>

El concepto de medios es: cualquier política, estrategia, programa o táctica que conduzcan a mi “proyecto” del estado presente al escenario elegido. Los medios educativos cuentan con la categoría tradicional (Voz, pizarra, libros, libretas, mapas, proyector vertical, radio, televisión, grabadora, videos VHS, DVD, entre otras) mientras también existen los medios modernos como las TIC.

Influencia. Para la Real Academia Española la definición de esta palabra está referida a “la acción y efecto de influir”. Causar impacto, movimiento, acción. Poseer poder, predominio, tiranía, dictadura.

Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras. Para aprender se necesitan tres actos imprescindibles: observar, estudiar y practicar.

Eliseo (2009) Concepto de medios educativos. Recuperado el 25 de mayo de 2014, de <http://materialeducativos.blogspot.com/2009/10/concepto-de-medios-educativos.html>

Definicionde.com. Recuperado el 25 de mayo de 2014, de Definición de aprendizaje - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz32nb0dflf>

Decir en estos tiempos que los medios no influyen en el aprendizaje sería como negar que la cultura de las redes sociales influya en la sociedad moderna. Puedo entender la postura del profesor Clark, para la década en la que publicó su postura, pero hoy día sería poco razonable argumentar que los medios no influyen en el aprendizaje.

Clark, R. (1994). Media will never influence learning. Recuperado el 26 de mayo de 2014, de <http://www.jstor.org/discover/10.2307/30218684?uid=3738864&uid=2&uid=4&sid=21104071055887>

Social media into a Learning Management System

Georgia Southern University (2011). Social media into a Learning Management System. Recuperado el 26 de mayo de 2014, de <http://www.slideshare.net/lfechte1/social-media-into-a-learning-management-system#btnNext>