

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

Plantel Nezahualcóyotl

Empleo de herramientas tecnológicas como un modelador de actitudes y aprendizaje en el alumno

Autores:

Dra. En TIE GABRIELA GÓMEZ DEL CASTILLO GARAY  
gagomez@tec.mx  
2171831

Dra. En ED STALINA VEGA VELAZCO  
stalina\_vega@hotmail.com  
2171831

M en Ed. Gerardo Hernández Villegas  
gerardohv0912@gmail.com  
Plantel Nezahualcóyotl UAEM  
7222171831

### **Ejes Temática**

Tecnología, conocimiento y logro del aprendizaje

**Tres palabras clave:** actitudes, aprendizaje, tecnológicas

## **Introducción**

Los niños y jóvenes del siglo XXI son multitarea, que para realizar procesos óptimos necesitan múltiples estímulos. Aplicar las Tics como una alternativa para remplazar algunas actividades de aprendizaje por otras apoyadas en la tecnología para formar integralmente al alumno.

Las Tics combina lo positivo de la formación presencial (trabajo directo de actitudes y habilidades) con lo mejor de la formación a distancia (interacción, rapidez, economía...), esta mezcla de canales de aprendizaje enriquece el método formativo y permite individualizar la formación a cada uno de los destinatarios y cubrir más objetivos del aprendizaje... es un método de formación multicanal, donde interactúan distintos canales de comunicación, información y aprendizaje, y el alumno participa de forma activa para poder seguir las enseñanzas, razón por la que aprovechará mejor el aprendizaje." *(Rodrigo, 2003)*.

## **Realidad Escolar**

Una de las principales problemáticas a las que nos vemos enfrentados en nuestro sistema educativo es el cómo, el que y el donde aprenden nuestros niños y jóvenes a relacionarse con la tecnología, Ante este panorama, uno de los principales desafíos a los que se ve enfrentado nuestro sistema educativo es asumir un rol protagónico en la educación y enseñanza de las nuevas tecnologías, y en la forma en que nuestros estudiantes se enfrentan a ellas, si queremos educar con tecnologías debemos también educar su uso, ya que en la actualidad y de la forma en que se desarrolla la sociedad no podemos verlas solo como una herramienta o complemento opcional a lo que pasa en las aulas, de esta forma podremos potenciar a nuestros estudiantes para un uso crítico de las tecnologías que están a su disposición.

## **Importancia y Características de las TICs**

La incorporación de la tecnología en el aula ha supuesto un cambio en la enseñanza tradicional a nivel metodológico y actitudinal tanto para los profesionales de la enseñanza, como para los propios alumnos. Cuando la instrucción tradicional en el aula es combinada con tecnología Web, se le conoce como “inserción de tecnología” o Mejoramiento en Web. Actualmente, es uno de los segmentos más populares y de más extenso crecimiento en la educación superior. (Belanger y Jordan, 2000).

La tecnología facilita el aprendizaje a través de la combinación eficiente de diferentes métodos de impartición, modelos de enseñanza y estilos de aprendizaje, y basado en una comunicación transparente de todas las áreas implicadas en el curso.” (Heinze y Procter, 2004).

## **Las plataformas educativas**

Las plataformas educativas o de uso pedagógico son las que mayor difusión tienen, sobre todo entre los escolares, padres de familia y hasta en los propios docentes. Es la primera opción que viene a la mente cuando se idea un proceso de digitalización escolar.

Este tipo de tecnología, también llamada software educativo, está orientada a la resolución de problemas en el ámbito de la enseñanza y aprendizaje. Dentro de ellos podemos encontrar los siguientes tipos:

Programas de simulación. Muy utilizados en las ciencias naturales, recrean entornos de aprendizaje como puede ser un laboratorio.

Programas de juegos. Con la idea de las recompensas y la interacción, este tipo de programas desarrollan contenidos básicos a modo de juegos interactivos en procura de “atrapar” a los estudiantes.

Programas de resolución de problemas. Ideados para favorecer el pensamiento analítico de los estudiantes, proponen hojas de rutas y recorridos con pruebas a superar para pasar al siguiente nivel.

Programas tutoriales. Se utilizan, en general, como herramientas de acompañamiento a las clases impartidas por el profesor. Ahondan sobre el uso de determinado dispositivo, interfaz, herramienta, etcétera.

Programas prácticos y de ejercicios. El carácter repetitivo y de lecciones de estos programas está orientado a impartir cierto conocimiento que luego puede ser “medible” o cuantificado mediante una prueba que recupera qué se aprendió y qué se debe seguir entrenando.

### **Objetivo**

Emplear herramientas tecnológicas para favorecer el aprendizaje y cambio de actitud hacia la materia en el alumno.

### **Metodología**

1. Empleo de plataformas educativas donde se lleva cabo la retroalimentación del alumno de forma sincrónica y asincrónica
2. Realización de exámenes en línea en diferentes plataformas
3. Participación en foro sobre las actividades de equipo
4. Repaso de contenidos en Kahoot, quizziz o educaplay

Que se espera encontrar un el cambio de dinámica de clase y como contribuyó en su formación integral y aprendizaje.

### **Resultados**

Cambios en los alumnos en su formación integral:

- Responsabilidad de su aprendizaje
- Aprendizaje autónomo
- Más reflexivo y crítico
- Motivación

- Interés
- Ganas de estar en clase
- Compromiso
- Aprendizaje significativo

## **Conclusiones**

Usando una perspectiva constructivista, las herramientas tecnológicas tienen un efecto transformador en los contextos educativo favoreciendo la creación del aula virtual. El aula virtual es un entorno de enseñanza-aprendizaje basado en las aplicaciones telemáticas, en la cual interactúa la informática y los sistemas de comunicación, este conjunto rico de aplicaciones informáticas integradas adecuadamente permiten crear un entorno rico en formas de interacción y por lo tanto muy flexible en las estrategias didácticas.

Los profesores deberán ser hábiles tecnológicamente para diseñar ambientes de aprendizaje considerando su entorno, así como las necesidades del alumno para alcanzar un aprendizaje en red.

Los entornos virtuales para la enseñanza y el aprendizaje, son identificados como comunidades de aprendizaje siendo más utilizados en los procesos de educación tanto formal como informal.

La combinación de materiales basados en la tecnología y sesiones cara a cara, juntos logran una enseñanza eficaz; sin embargo, el sentido más profundo trata de llegar a los estudiantes de la presente generación de la manera más apropiada. La forma en que combine ambas estrategias depende de las necesidades específicas del alumno, dotando así a la formación on-line de una gran flexibilidad.

## **Bibliografía**

Andrade, A. (2007). Aprendizaje combinado como propuesta en la convergencia europea para la enseñanza de las ciencias naturales. eLearning Papers.Nº3.revisado04/07/2013

<http://www.elearningeuropa.info/files/media/media11971.pdf>

Bartolomé, A. (2004). Blended Learning, Conceptos Básicos. *Píxel-Bit Revista de Medios y Educación*, 23, 7-20.

Belanger, F y Jordan, D. H. (2000). *Evaluation and Implementation Of Distance Learning: Technologies Tools and Techniques*  
Hershey, Pa.: Idea Group Pub

Bustos, A. y Coll,C. ( Enero- Marzo 2010) Entornos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*. 44(15),163-184.

Heinze, A. y Procter, C. (2004). *Reflections on the Use of Blended Learning. Education in a Changing Environment conference proceedings*. University of Salford, Salford, Education Development Unit.

Rodrigo, M. (2003). El Blended e-learning es un modelo de aprendizaje de muy reciente aplicación. *Educaweb*, N° 69. Monográfico sobre Formación Virtual.