

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

Plantel Nezahualcóyotl

Plataforma Tecnológica del GOCONQR como promotor del aprendizaje significativo

Autores:

Dra. En ED STALINA VEGA VELAZCO
stalina_vega@hotmail.com
2171831

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

M en Ed. GERARDO HERNÁNDEZ VILLEGAS
gerardohv0912@gmail.com
Plantel Nezahualcóyotl UAEM
7222171831

Ejes Temática

Uso de las plataformas educativas en lo virtual y presencial del aprendizaje

Tres palabras clave: Plataforma, GOCONQR, aprendizaje

Introducción

A lo largo de estos años en el ejercicio de la práctica docente, hemos podido observar que los alumnos no logran alcanzar un adecuado aprendizaje significativo, es decir, el estudiante no logra relacionar la información nueva con la que ya posee y mucho menos construye un nuevo aprendizaje que puede relacionar con su contexto. Se ha detectado que los docentes seguimos utilizando el mismo tipo de enseñanza tradicional y no incursionamos en innovar y explorar nuevas formas de enseñanza en las aulas; en el caso que nos ocupa, en la asignatura de Nociones de Derecho, los programas son en su mayoría conceptos y teoría que el alumno debe aprender, para ello los docentes en la enseñanza tradicional, los orillamos a memorizar sin reflexionar o razonar su significado para poder llevarlo a la práctica, por tal motivo al estudiante se le hace aburrido y repetitivo.

Para alcanzar un aprendizaje significativo, es necesario utilizar innovadoras y creativas estrategias de aprendizaje. Una estrategia de aprendizaje es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que el alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas (Díaz Barriga, Castañeda y Lule, 1986; Hernández, 1991).

Estas estrategias son el modo en que enseñamos a nuestros alumnos, su esencia, la forma de aprovechar al máximo sus posibilidades de una manera constructiva y eficiente

Objetivo

Proporcionar al alumno, una aproximación del conocimiento inducida, por medio del uso del **GOCONQR** en la asignatura de Nociones de Derecho, para facilitar el aprendizaje significativo de los contenidos programáticos a través de herramientas didácticas, creativas e innovadoras.

Desarrollo

Para adaptarse a las necesidades de la sociedad actual, las instituciones de educación media superior deben flexibilizarse y desarrollar vías de integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de formación. Paralelamente es necesario aplicar una nueva concepción de los alumnos-usuarios, así como cambios de rol en los profesores y cambios administrativos en relación con los sistemas de comunicación y con el diseño y la distribución de la enseñanza. Todo ello implica, a su vez, cambios en los cánones de enseñanza-aprendizaje hacia un modelo más flexible. Para entender estos procesos de cambio y sus efectos, así como las posibilidades que para los sistemas de enseñanza-aprendizaje conllevan los cambios y avances tecnológicos, conviene situarnos en el marco de los procesos de innovación. Actualmente es habitual hablar de estos cambios propiciado por los avances de las tecnologías de la información y la comunicación, como del inicio de una nueva era, a la que suele llamarse *sociedad de la información*, la cual destaca cuatro importantes temas que convergen en este momento (Duderstand, 1997):

La importancia del conocimiento como un factor clave para determinar seguridad, prosperidad y calidad de vida.

La naturaleza global de nuestra sociedad.

La facilidad con que la tecnología-ordenadores, telecomunicaciones y multimedia posibilita el rápido intercambio de información.

El grado con el que la colaboración informal (sobre todo a través de redes) entre individuos e instituciones está reemplazando a estructuras sociales más formales, como corporaciones, universidades, gobiernos.

Las condiciones sociales, políticas, económicas y culturales que caracterizan las sociedades del siglo XXI han permitido lo que se conoce como la cultura de la sociedad digital (Bustos y Coll, 2010) lo que exige una adaptación de sus modelos de funcionamiento, la búsqueda de conocimiento, el tratamiento de información, en el ámbito educativo representan una dinámica de cambio y reflexión sobre el qué, el cómo, el para qué del uso de las nuevas tecnologías y retos sociales que conllevan en una sociedad del conocimiento.(UNESCO)

Las estadísticas internacionales revelan la estrecha relación entre la mejora en el rendimiento académico y el acceso a las nuevas tecnologías informáticas y de telecomunicaciones en los centros de estudios y hogares, de acuerdo a la OCDE los alumnos que dominan la informática obtienen mejores calificaciones en la escuela presentando los siguientes resultados:

Método: Estrategia de aprendizaje

GOCONQR Es una plataforma educativa tecnológica, es un entorno de estudio personalizado online que proporciona habilidades para mejorar el aprendizaje, incluye herramientas de aprendizaje que permiten crear, compartir y descubrir Mapas Mentales, Fichas de Estudio, Apuntes Online y Tests, de igual manera se puede planificar el estudio y monitorizar el proceso de aprendizaje en tiempo real, además de conectar con amigos y compañeros y compartir recursos y conocimiento.

De la misma forma, el uso de esta estrategia de aprendizaje, facilita al docente la transmisión de conocimientos teóricos de manera innovadora y creativa, llamando con mayor facilidad la atención del alumno y logrando que él mismo construya su propio conocimiento a partir de esquemas visuales que facilitan la información.

Usos del GOCONQR:

Crear grupos, invitar a amigos y formar comunidades en el instante para que puedan ver los recursos que estamos utilizando

Tiene una biblioteca amplia, dinámica que crece cada día, con materiales innovadores

Es actualizado constantemente

Tiene herramientas (fichas y test) con los cuales se puede hacer un seguimiento propio de lo que se está estudiando

Cada miembro puede ser el propio protagonista y ofrecer apuntes con las distintas herramientas y compartirlo a los contactos.



Conclusiones

El uso de creativas e innovadoras estrategias de aprendizaje (Goconqr) en la asignatura de Nociones de Derecho, ha permitido que diversos temas amplios de índole social, se reflexionen de una manera más sencilla y práctica, realizando esquemas que facilitan su aprendizaje y organización, en esta nueva asignatura del CBU2015, en un grupo de 40 alumnos y utilizando como estrategia de aprendizaje el Goconqr, se puede observar:

- Desarrollo de habilidades creativas e innovadoras en el docente y en el estudiante
- Aprendizaje autónomo
- El alumno con mayor facilidad relaciona conocimientos previos con los nuevos
- Mayor participación del alumno

- El alumno desarrolla un amplio conocimiento metacognitivo para integrar y organizar los nuevos conocimientos
- El alumno encuentra interesante la presentación de contenidos programáticos por medio del Goconqr
- Existe un mayor acercamiento alumno/docente
- El alumno organiza la información que el docente le proporciona de acuerdo a la estructura mental de cada uno
- Goconqr brinda un entorno intuitivo y sencillo
- Estimula una clase a distancia
- Permite interactuar con amigos y familiares y eso fortalece el aprendizaje

Por otro lado cobra relevancia el uso de las nuevas tecnologías, que para los jóvenes son tan importantes y que los docentes deben aprovechar para generar estrategias que sean atractivas para los alumnos. Es interesante conocer que se puede utilizar la tecnología a favor de la educación cuando se aplica adecuadamente. Para el docente se convierte en un reto hacer uso de las tecnologías, pues no está acostumbrado a planear sus clases haciendo innovaciones en su práctica, sin embargo, es una obligación del profesor desarrollar esta competencia para poder actualizarse y planear una clase que sea seductora, de esta forma la construcción del conocimiento se vuelve novedoso y atractivo.

Bibliografía

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

DUDERSTAND, J. (1997, agosto). "The future of the university in an age of knowledge". *Journal of Asynchronous Learning Networks* [artículo en línea] (vol. 1, n.º 2). Sloan Consortium. <http://www.aln.org/alnweb/journal/issue2/duderstadt.htm>>

Frida Díaz Barriga Arceo, Gerardo Hernández Rojas. (1999). ESTRATEGIAS DOCENTES PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Una interpretación constructivista . mexico: McGRAW-HILL

Gobierno de la República; Plan Nacional de Desarrollo 2007 – 2012; SEP; México;

2007.1 Gobierno de la República; Plan Nacional de Desarrollo 2007 – 2012; SEP;

México; 2007. < <http://pnd.presidencia.gob.mx/>> [Consulta: 30 octubre 2012]

Rosas, P. (2005) La Gestión de Ambientes Virtuales de Aprendizaje en los Posgrados de la U de G. en Tecnologías para Internacionalizar el Aprendizaje. (pp. 63-75). Guadalajara: Universidad de Guadalajara.