

“EL USO DE LAS TIC COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE” ¹

Omar Morales Nuñez ²

Correo electrónico: omar_mn4@hotmail.com

RESUMEN:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han incorporado en la educación, debido a las necesidades de esta nueva sociedad del conocimiento. Particularmente en el nivel Preescolar se incluyen dentro del currículum, como estrategias de enseñanza-aprendizaje. Esto permite desarrollar habilidades, destrezas, actitudes y valores. Por lo tanto, su aplicación requiere de un manejo adecuado y de una preparación en su proceso, en donde la creatividad del docente se vuelve un factor indispensable para poderlas utilizar durante la planificación, planeación y/o adecuación de las sesiones de clase, acordes a los nuevos enfoques de enseñanza propuestos en los Planes de Estudio 2011.

De ahí que, en este trabajo se da una mirada retrospectiva sobre el proceso de desarrollo de la competencia profesional “Usa las TIC como herramientas de enseñanza y aprendizaje” del Plan de Estudios 2012 en la Licenciatura en Educación Preescolar donde se analiza cómo se ha favorecido durante la formación inicial, la creación de materiales educativos digitales, la consolidación de los portales educativos como espacios de comunicación, intercambio y colaboración en red, así como la generalización de los procesos de alta especialización docente, los cuales son sometidos a una categorización para darle veracidad de su potencial educativo y la ve propiciar la enseñanza, respecto al uso de las TIC y a otros temas que se aborden, sus herramientas, diseño y/o creación de recursos digitales, de igual manera se aplicaron instrumentos de evaluación para darle un parámetro objetivo y pertinente a lo elaborado, usado para la educación.

Como ejemplos de estas estrategias se presentan recursos directos, el video como precursor de aprendizajes, el programa de Power Point para propiciar ambientes de

aprendizaje y de manera indirecta las comunidades de aprendizaje: Wikis, Plataformas educativas, Facebook y WhatsApp, potencializadora de conocimientos colaborativos.

PALABRAS CLAVE: Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), enseñanza, aprendizaje, video, presentación en power point, comunidades virtuales de aprendizaje.

ABSTRACT:

The information and communication technologies (ICT) have been incorporated into education, because of the needs of this new knowledge society. Particularly at the preschool level they are included in the curriculum, such as teaching and learning strategies. This allows you to develop skills, abilities, attitudes and values. Therefore, its implementation requires proper handling and preparation in the process, where the creativity of teachers becomes an indispensable fact so they can be used for planning, planning and/or adequacy of the class sessions, in line with factor new teaching approaches proposed in the Curricula 2011.

Hence, in this paper a retrospective look at the development process of professional competence is given "Use ICTs as tools for teaching and learning" Curriculum 2012 in the Bachelor of Early Childhood Education which analyzes how favored during initial training, the creation of digital educational materials, consolidating educational portals as spaces for communication, exchange and collaboration network and the generalization of the processes of teaching high specialization, which are subject to a categorization to give veracity of their educational potential and sees encouraging education regarding the use of ICT and other subjects addressed, their tools, design and / or creation of digital resources, just as assessment tools were applied to give a parameter target and relevant to the elaborate, used for education.

Examples of these strategies direct actions are presented, the video as a precursor to learning, the PowerPoint program to promote learning environments and indirectly learning communities: Wikis, educational platforms, Facebook and WhatsApp, potentiating collaborative knowledge.

KEY WORDS: Information and Communications Technology (ICT), Teaching, Learning, video, Power Point Presentation, Virtual learning communities.

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han influido de manera definitiva en los distintos ámbitos de la vida económica, social y cultural del hombre actual, creando un nuevo tipo de relaciones en las sociedades, siendo este un potencializador en los procesos de enseñanza-aprendizaje, desde su estructura, gestión hasta su pertinencia. A razón de esto se le denominada como “sociedad del conocimiento”, lo que demanda la necesidad de comprender y conocer lo que le rodea, esto nos lleva a superarnos y evolucionar, por tal motivo en educación debemos estar atentos a las demandas de esta colectividad polifacética que tiene cambios en su estructura a cada momento que han dado lugar a reformas educativas, como la actual enfocada al desarrollo de competencias, a fin de lograr profesionales con calidad en cualquier ámbito.

Este enfoque tecnológico centra su atención en el manejo, procesamiento y nuevas maneras de compartir información, asimismo se dirige hacia la diversidad cultural y lingüística influyendo definitivamente en el desarrollo integral de los individuos.

En este contexto, el sistema educativo actual, fomenta el desarrollo de habilidades digitales ¹tanto en los alumnos como en los docentes durante su formación académica, a través de diversas herramientas tecnológicas, en donde se crean materiales educativos, espacios, formas de comunicación, y colaboración, a fin de favorecer las competencias que se solicitan en los planes y programas de estudio vigentes en Educación Básica y en particularmente en el nivel preescolar. Pero, sin embargo, no es suficiente con dotar a las escuelas de computadoras, sino que hace falta abordar en conjunto un cambio en la organización de las escuelas y en las competencias digitales

¹ Las habilidades digitales son comprendidas como “un conjunto de conocimientos, capacidades, destrezas y habilidades, en conjunción con valores y actitudes, para la utilización estratégica de la información, y para alcanzar objetivos de conocimiento tácito y explícito, en contextos y con herramientas propias de las tecnologías digitales” (https://es.wikipedia.org/wiki/Competencias_digitales)

de los profesores. De la misma manera se avanza en la incorporación de las nuevas tecnologías en los entornos familiares para reducir esta brecha digital.

Dicha incorporación se sustenta en la afirmación de que la informática así como otros medios constituye un apoyo significativo, dando la oportunidad de una mejor visualización y comprensión de las temáticas que se les ofrezcan a los niños, y no solo se limita al texto y lo verbal, sino que se apoya también de dibujos, animaciones, sonidos y videos², lo que permite la interacción, la reorganización y la búsqueda de un extenso contenido de información, esto a su vez desarrolla otras habilidades y capacidades en los alumnos de una manera consciente e inconsciente, dando apertura a aplicar estrategias que atiendan sus diferentes estilos de aprendizaje. Además, su uso nos permite a los docentes tener una mejor organización en el ámbito educativo y/o administrativo a fin de realizarlo de una manera más eficiente para conocer los avances y áreas de oportunidad de los estudiantes, para realizar las adecuaciones pertinentes.

Todo esto, permite trabajar en cualquier nivel educativo, incluyendo el superior, ya que se necesitan estas habilidades para un buen desempeño por parte de todos los que estamos involucrados en estas comunidades de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, este artículo se centra en el potencial que ofrecen los videos, presentaciones en power point, comunidades de aprendizaje virtual (wikis, plataformas, Facebook, whatsapp), como estrategias usando TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sea para propiciar ambientes de trabajo en el aula, planificar y dirigir la tarea educativa, en la evaluación o reforzamiento de contenidos.

Para lograr explicar este proceso, se plantearon cuestionamientos que guiaron este trabajo: ¿Cuál es la importancia de aplicar las TIC en la educación Preescolar? ¿Qué herramientas y estrategias digitales podrían apoyar la práctica educativa en este nivel? ¿Qué logré aprender? y ¿Qué logré demostrar?

² Según Ruiz (2009) este medio audiovisual es:

Un instrumento fundamental y esencial para el aprendizaje de los alumnos ya que resulta bastante útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por la diversidad de funciones que desempeña. Además, recoge aspectos de la realidad de forma directa, tal como el ojo de un observador interesado podría hacerlo (RUIZ. 2009. La utilización educativa del video en educación primaria .p. 12).

A partir de las consideraciones y de las preguntas anteriores es que surgieron los propósitos que potencializaron esta habilidad dentro de la intervención docente:

- ❑ Utilizar las TIC como un fuerte elemento en la adquisición de aprendizajes significativos y que a su vez mejoren la enseñanza, tanto profesional como en los educandos.
- ❑ Favorecer el uso adecuado de las tecnologías, sobre todo, haciendo énfasis en que son herramientas y estrategias que facilitan la comunicación y/o aprendizaje para desarrollar el perfil de egreso de los estudiantes.

Delimitación espacio-temporal

El presente trabajo se desarrolló a como parte del proceso de titulación, en la modalidad de Portafolio de Evidencias, en la Escuela Normal de Tejupilco (ENT), La información se recopiló en base a las evidencias de aprendizaje obtenidas durante la formación profesional, comprendida dentro del periodo escolar 2012-2016

MARCO TEÓRICO-EPISTÉMICO

Hoy en día las TIC en la educación están retomando aspectos teóricos para su actuar, con lo cual pueden sustentar su implementación, además, por medio de ellas, se puede comprender su realidad, a partir de múltiples aspectos, elementos y dimensiones. Dentro de estas teorías y perspectivas tenemos las siguientes:

Constructivismo

La idea central de esta teoría “es que el aprendizaje humano se construye, que la mente de las personas elabora nuevos conocimientos a partir de la base de enseñanzas anteriores” (Hernández. 2008. p. 27); por eso el aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observar lo que se les explica. De ahí que, los conocimientos se construyen por la misma persona, a través de la experiencia, porque cada uno individualmente le da un significado a medida que va aprendiendo.

Entonces, hablar del constructivismo nos permite reconocer, que por medio de esta forma de aprendizaje se provee a las personas múltiples representaciones de la realidad, las cuales evaden las simplificaciones y representan la complejidad del mundo real, todo esto bajo la primicia de construir conocimientos dentro de la reproducción del mismo.

Aprendizaje significativo

Cada entorno en el que se desenvuelven las personas posee una serie de elementos que representan diferentes significados para cada uno, por lo tanto, se le puede dar una interpretación o explicación dependiendo de los contextos físicos, sociales y económicos en el que se desarrolla, a consecuencia de eso y las nuevas sociedades es que se integra un modelo interdisciplinar, el cual se basa en el enfoque educativo de Aprendizaje Significativo de Ausubel (1989), cuya concepción lo define como “el proceso por el cual se relaciona una nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de un individuo y que es relevante para el material que se desea aprender” (Iniciarte. 2004. p.4), lo cual a su vez está orientado al desarrollo de competencias con base a la formación científica, alentando la creatividad y el desarrollo intelectual, formando un individuo capaz de manejar información suficiente y adecuada, así como las fuentes de esa información. Esto es entendible en el ámbito escolar, especialmente en la ENT, ya que los estudiantes pasaran por diferentes contextos, con características específicas, llevándolos a darles significados diferentes a la misma cuestión.

Práctica educativa

Es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de elementos que están en el ámbito educativo, con lo cual es posible que se dé un proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas y/o habilidades.

Todo esto nos lleva a ver que, la práctica educativa no solo se enfoca en el aprendizaje, sino también en el trasfondo que hay en él, como es el proceso de enseñanza, porque es necesario conocer cómo se lograron esos conocimientos, como se emplearon esas

estrategias, técnicas o métodos para lograr que se afianzaran dichas cuestiones cognitivas.

Así, podemos considerar que la práctica educativa es una capacidad para articular reiteraciones y creación simultáneamente, que permite comprender los valores que orientan las acciones tanto reiterativas como creativas de los profesores, de la misma manera nos permite entender que la función del maestro no es inocente “ que no hay una neutralidad cuando articula la experiencia del estudiante, y que su práctica educativa la construye siempre con un sentido y significación política” (Ferreiro .S/F.p.4)

Competencias

Según la SEP (2011), la noción de competencia, es concebida como “la capacidad de responder a diferentes situaciones e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes)” (p. 129), todo esto es gracias a la movilización de todos los componentes hacia la consecución de objetivos concretos. Pero poseer sólo conocimientos o habilidades no significa ser competente: pues es necesario saber aplicar esos conocimientos para resolver un problema que se nos presente de manera satisfactoria. Además de ello, es necesario puntualizar que las competencias no se enseñan ni se adquieren al concluir la educación básica, se desarrollan a lo largo de la vida de cada individuo y los logros en su dominio variarán en cada uno. Todo lo expresado recae en las siguientes primicias: aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a convivir; y en este caso las competencias adquiridas son a través del desarrollo de los planes y programas, los cuales permiten que los estudiantes las favorezcan.

Materiales y/o recursos digitales

Son recursos y apoyos para el aprendizaje y la enseñanza en el aula; incluyen Objetos de Aprendizaje ³(ODAS), Planes de Clase ⁴(PDC), bancos de reactivos, libros de texto y sugerencias de uso, entre otros. (SEP. 2011. p. 106).

³Los Objetos de Aprendizaje tienen el propósito de apoyar el desarrollo de las clases, sesiones o secuencias de aprendizaje, total o parcialmente; son pequeñas piezas de software interactivo que plantean actividades de aprendizaje mediante recursos gráficos, de audio, animaciones, videos y textos. Ofrecen un tratamiento didáctico que busca intervenir de manera significativa en el proceso de aprendizaje de los alumnos. (SEP. 2011. Programa de Estudio 2011. Guía para la educadora. Preescolar. México.p.106)

⁴ Es una propuesta didáctica estructurada conforme a los planes y programas de estudio. Su propósito es sugerir actividades que promuevan el logro de un aprendizaje esperado. Presentan sugerencias al docente para hacer un uso

Ejemplos de estos materiales son:

El video, el cual es definido por Posn 1995 citado en (Ruiz. 2009) como:

Un medio de comunicación con unos elementos simbólicos determinantes, que permiten la creación de mensajes por el usuario, cuya concepción técnica es la imagen electrónica configurada a partir de una serie de instrumentos tecnológicos, que posee una versatilidad de usos mayoritariamente controlados por el usuario (p. 2).

Por lo tanto, es un instrumento de enseñanza, que hoy en día se ha introducido fuertemente en nuestros centros y cultura escolar, debido al acelerado avance de las ciencias, tecnologías y necesidades de las nuevas generaciones, pues los espectadores construyen sus conocimientos a partir de lo plasmado en él, con la intención de generar una mejor comprensión, ocasionando que adquieran de manera más práctica y sustancial la gama de aspectos cognoscitivos que marca un aprendizaje

Power point, es un programa “para presentaciones, donde se pueden utilizar textos, gráficos, cuadros e ilustraciones, películas, fotografías, audios y otros materiales de trabajo” (López. S/F .p. 2),

Comunidades de aprendizaje son “aquellas comunidades cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar, no en un espacio físico sino en un espacio virtual como Internet. Las comunidades virtuales se forman a partir de intereses similares entre un grupo de personas” (https://es.m.wikipedia.org/wiki/Comunidad_virtual).

MARCO METODOLÓGICO

Para determinar y sugerir los recursos y estrategias en este trabajo, se utilizó una retrospectiva de la formación inicial en la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan de Estudios 2012, por medio de un Portafolio de Evidencias por ser un documento que permite conocer el proceso de aprendizaje a partir de un conjunto de evidencias, reflexionadas, analizadas, evaluadas y/o organizadas según la relevancia, pertinencia y

integrado de distintos apoyos, recursos y materiales didácticos, sean o no con TIC, por lo que proponen cómo utilizar los ODAS y otros materiales a los que el docente puede recurrir para complementar su clase (libros de texto, biblioteca escolar y del aula). (SEP. 2011. Programa de Estudio 2011. Guía para la educadora. Preescolar. México p. 106)

representatividad, respecto a las competencias genéricas y profesionales, con la intención de dar cuenta del nivel de logro o desempeño en el ámbito de la profesión docente.

Cada recurso y estrategia retomadas como evidencia⁵ fueron analizadas bajo el ciclo de Smith⁶ como guía para reflexionar el proceso de construcción, dando lugar a una categorización⁷, en donde se destacó los motivos⁷ que llevaron a seleccionarla, los cursos, trayectos y la unidad de aprendizaje donde fueron elaboradas, la finalidad, su desarrollo, su validación mediante rúbricas⁸ así como el nivel de logro alcanzado.

RESULTADOS

⁵ según Gagné (1965) lo define como “un cambio en la disposición o capacidad de la persona que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento” (p. 5)

⁶ Smith citado en Escudero (1997) propone un modelo para la reconstrucción de la práctica docente que comprende:

a) Descripción: la reflexión sobre la práctica comienza describiendo, por medio de relatos narrativos (escritos orales, audio/video) los acontecimientos e incidentes críticos de la enseñanza.

b) Explicación: No basta describir algo; es preciso además de hacer explícitos los principios que informan o inspiran lo que se hace, lo que supone elaborar una cierta teoría y descubrir las razones profundas que subyacen o justifican las acciones.

c) Confrontación: en este caso se trata de cuestionar lo que se hace, situándolo en un contexto biográfico, cultural, social o político que dé cuenta de porque se emplean esas prácticas docentes en el aula.

c) Reconstrucción: a la luz de las evidencias, comprensiones y alternativas que hayan ido permitiendo el proceso reflexivo podemos asentar nuevas configuraciones de la acción docente, nuevos modelos de hacer, nuevas propuestas para el desarrollo de la enseñanza y del aprendizaje. (p.p.66-69).

⁷ Dentro de las categorías del trabajo se basan en cuestiones que nos permiten seleccionar, manejar, interpretar, analizar y reflexionar el proceso de adquisidor de la competencia profesional elegida. Las categorías son:

- Ambientes de aprendizaje Estrategias de aprendizaje.
- Papel del docente en el uso de las TIC
- Evaluación
- Intervención docente

Dichas categorías van en relación a la idea y perspectiva que tengo respecto a las TIC como estrategia de enseñanza-aprendizaje, así mismo para poder fundamentar y verificar el favoreciendo de la competencia profesional retomada para este estudio.

⁸ las rúbricas, las cuales son definidas por la SEP (2013) en su documento las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo como:

Un instrumento de evaluación con base en una serie de indicadores que permiten ubicar el grado de desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes o valores, en una escala determinada. El diseño de la rúbrica debe considerar una escala de valor descriptiva, numérica o alfabética, relacionada con el nivel de logro alcanzado. Generalmente se presenta en una tabla que en el eje vertical incluye los aspectos a evaluar, y en el horizontal, los rangos de valoración. (p. 79)

El trabajo de campo se realizó a partir de la selección de productos elaborados durante los 8 semestres de formación que sugiere el plan de estudios de la Licenciatura en Educación Preescolar 2012, encontrándose las siguientes tendencias:

1. Muchos profesores de los jardines en donde se realizaron prácticas de conducción no poseen las competencias digitales requeridas para favorecer habilidades digitales en sus estudiantes.
2. Las TIC hoy en día, son cada vez más indispensables en las instituciones educativas como instrumentos o estrategias que apoyan el proceso de enseñanza.
3. Las competencias en TIC que la sociedad demanda centran la enseñanza mucho más personalizada en el estudiante y basada en el socio constructivismo pedagógico con lo que se favorece la curiosidad, el aprender a aprender, la iniciativa y responsabilidad, así como el trabajo en equipo.

CONCLUSIONES

Con referencias a los hallazgos descritos anteriormente, puedo mencionar lo siguiente:

- Para que en la educación se puedan explotar los beneficios de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes deben apropiarse de estas herramientas, para poder favorecerlas en sus estudiantes.
- Las TIC auguran, en el campo educativo, la progresiva desaparición de las restricciones de espacio y de tiempo en la enseñanza, la adopción de un modelo de aprendizaje centrado en el estudiante, en el que se introducen ambientes de aprendizaje tecnológico, los cuales son eficaces, cómodos, motivantes, pues llevan al alumno a ser activo, responsable, constructivo, participativo y reflexivo.
- El video es un recurso auxiliar en la planificación educativa, pues permite organizar la dinámica de trabajo en la didáctica de la clase, logrando captar la atención del estudiante al gestionar, evaluar o reforzar contenidos, atendándose al mismo tiempo los estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico); pero

indiscutiblemente, su creatividad y manejo por parte del docente son esenciales para lograr su finalidad.

- Las plataformas educativas virtuales están enfocadas a la retroalimentación de información, mejorando los aprendizajes de todos los involucrados, asimismo, favorecen la participación continua, al intercambiar experiencias y trabajos en relación a las temáticas abordadas con lo que indirectamente se beneficia la práctica profesional, es decir: profesor-alumno, alumno-alumno, profesor-profesor.
- El programa de Power Point, como herramienta generadora de ambientes de aprendizaje, permite generar condiciones para una mejor instrucción de conocimientos en los distintos campos formativos del Plan de Estudios del Nivel Preescolar; por lo tanto, considero importante e imprescindible que los docentes contemos con este tipo habilidades digitales, para poderlas emplear en la enseñanza en las actividades e interactividades que se pueden diseñar en él.
- Utilizar el programa de power point como herramienta generadora de ambientes de aprendizaje, permite crear y generar condiciones para una mejor instrucción de conocimientos en los distintos campos formativos; por lo tanto, es importante e imprescindible que los docentes contemos con este tipo habilidades digitales para poderlas emplear en la enseñanza, siendo de mayor trascendencia para el proceso educativo que los niños cuenten con acceso a los equipos, a las actividades e interactividades.
- Las redes sociales (Facebook, WhatsApp) pueden y deber ser empleadas actualmente en la educación como herramientas de intercambio de información, en donde cada profesor podría hacer más significativos los aprendizajes, de igual manera, se requiere estar actualizados en estas nuevas formas de enseñar, pues los maestros deberíamos ser guías para crear o discriminar información en este constante cambio social y tecnológico que experimentan nuestros estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- SEP (2011). Programa de Estudio 2011. Guía para la educadora. Educación Básica Preescolar. p. 129
- LOPEZ. S/F. Power Point 2007. P.2

REFERENCIAS CIBERGRÁFICAS

- FERREIRO. (S/F). De la práctica docente a la práctica educativa, una perspectiva ético-estético. p. 4.

Recuperado de:

<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v09/ponencias/at14/PRE1178591829.pdf>

- HERNÁNDEZ. 2008. El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. P. 27.

Recuperado de:

<http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>

- INICIARTE. 2004. Tecnologías de la información y la comunicación. un eje transversal para el logro de aprendizajes significativos. P. 4

Recuperado de:

<http://www.ice.deusto.es/RINACE/reice/vol2n1/Iniciarte.pdf>

- RUIZ. 2009. La utilización educativa del video en educación primaria. P. 12

Recuperado de:

http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/ALICIA_RUIZ_1.pdf

- SEP (2013). las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo.

Recuperado de:

<http://basica.sep.gob.mx/C4%20HERRAMIENTAS-ESTRATEGIAS-WEB.pdf>