

## USO DE LAS TECNOLOGÍAS Y MATERIALES INTERACTIVOS

La enseñanza y el aprendizaje han sido motivo de constante interés y preocupación por parte de estudiosos. Sin embargo, en cuanto al contexto escolar, podemos decir que ambos procesos han ocupado un lugar insignificante y confuso en la práctica y teoría educativa. La enseñanza se convierte en el verdadero camino hacia el conocimiento ya que, por medio de este proceso, se logra la capacidad de pensar, analizar, de criticar un texto, de crear, soñar y, lo más importante, la posibilidad de expresarse con facilidad.

Cada niño y cada niña tiene su propio ritmo de aprendizaje, por lo tanto, el docente debe promover los procesos de lectura y escritura acorde con los estudiantes que tiene, lo cual implica reconocer en el aula a los alumnos que presentan algún tipo de dificultad, contribuyendo al desarrollo de esas particularidades de manera positiva; para ello, las políticas públicas en educación son un soporte importante.

Durante el tiempo que tengo como docente frente a grupo he utilizado diversas estrategias de aprendizaje para mis alumnos, debido a que debo tomar en cuenta el contexto en el cual nos desenvolvemos y conocer a profundidad el ambiente al que los alumnos están acostumbrados a trabajar, es decir conocer sus diversas necesidades, capacidades y ritmos de aprendizaje que posee cada uno de ellos, porque ahí tengo que partir para empezar a retomar nuevas maneras de cómo nosotros deseamos que sean las clases, todo ello con el fin de que los alumnos se entusiasmen y vean las clases como algo atractivo, que no siempre sean monótonas y sobre todo aburridas para mis estudiantes.

El objetivo principal de esta actividad fue la de inducir a los alumnos a trabajar con tecnología, para que se motiven y presenten mayor interés a los temas que se estén abordando en las diversas asignaturas, principalmente Matemáticas durante el desarrollo de la secuencia "Gráficas circulares" debido a que en esta ocasión utilicé

diversos recursos tecnológicos los cuales para los estudiantes les parecieron prácticos, llamativos y dinámicos.

Así mismo se hizo uso de lo que llamamos el libro interactivo, en las computadoras que tenemos en el salón de clases, tiempo atrás lo venía transmitiendo desde mi computadora y la TV, pero opte por agregarles diversos interactivos, entre ellos el libro digital, para que ellos los manipulen personalmente y le vayan perdiendo el miedo a tocar una computadora, porque el miedo, dada la situación y el contexto donde viven los alumnos les es muy complicado adquirir por su propia cuenta una laptop, incluso hasta un teléfono celular.

Primeramente proyecte el libro interactivo en la televisión para que todos los alumnos lo pudieran observar y fueran guiando su proceso de aprendizaje, realicé una lluvia de ideas sobre el título del tema que se iba a abordar, los alumnos comentaron sus diversos puntos de vista y también se les preguntó creían divertido o atractivo realizar ejercicios en las computadoras que hay en el salón de clases, la mayoría de los jóvenes contestaron de una manera positiva solamente 2 de ellos dijeron que no porque tenían miedo trabajar con las maquinas, es importante señalar que a pesar de que la escuela cuenta con diversas computadoras, no se les permitía a los alumnos que las trabajaran por falta de conocimientos referente a ellas.

De acuerdo con las respuestas que ellos dieron en la lluvia de ideas se da cuenta que tanto saben acerca del contenido a tratar; además de que se da una serie de preguntas y respuestas los alumnos en ese momento empiezan a recopilar información en su cerebro que da origen a una intervención por parte de ellos o a experiencias que ellos han tenido acerca de lo que se está platicando y es así como se empieza a generar el entusiasmo de los adolescentes para empezar un tema que es a modo de preguntas o empezar contando algún anécdota acorde al tema que se va a tratar y que de ahí empiecen ellos a generarse preguntas o ellos mismos empiezan a recordar algo similar a lo que se está tratando.

Posteriormente pegué las cartulinas con las tablas que teníamos que resolver en el transcurso de la secuencia. Proyecté algunos videos los cuales contienen ejemplos

de las gráficas circulares, así como también, se les proyectó un video de como elaborar gráficas en el programa de Excel, siendo esta otra estrategia de aprendizaje para mis estudiantes, las actitudes que mostraron en esta actividad fueron positivas, debido a que fue algo nuevo, porque como lo mencioné en muy pocas ocasiones han utilizado estas herramientas.

Posteriormente con mi ayuda en las computadoras realizaron tablas en Excel en donde dan a conocer diversos ejemplos de situaciones de su vida cotidiana, poniendo en práctica la realización de tablas y gráficas.

Impactó el hecho de trabajar con las computadoras, los alumnos se sienten motivados debido a que se están acercando a lo que más les llama su atención que viene siendo trabajar con recursos tecnológicos, hoy en día el uso de la tecnología es lo que más anda de moda con nuestros jóvenes, se les hace más llamativo y de interés aprender a utilizar las maquinas en este caso.

Esta actividad la considero desde mi punto de vista exitosa debido a que los jóvenes recién iban ingresando a la telesecundaria y jamás habían experimentado el uso de alguna computadora, sus actitudes siempre estuvieron positivas y dispuestas a aprender cosas nuevas, en un principio pensé que tal vez no me iba a funcionar porque ellos no tenían ningún conocimiento respecto al uso de la herramienta.