



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES



Educación virtual como agente transformador

Autor(a): Miriam Soledad Sánchez Sánchez
Escuela Primaria Emma Godoy 15PPR2786G
Ixtapaluca, México
14 de noviembre del 2022



Planteamiento:

- » La implementación de materiales educativos en las asignaturas de innovación educativa y creatividad, en la universidad Univer Milenium plantel Ixtapaluca en la licenciatura de pedagogía diseñados en interfaces como el celular, motivan al estudiante con aplicaciones de cámara y redes sociales a generar un aprendizaje significativo.

Preguntas:

1. ¿Cómo los materiales educativos motivan al estudiante?
2. ¿Cómo favorece trabajar con un celular con aplicaciones como cámara y redes sociales durante clase?
3. ¿Cuáles son las estrategias que usa el docente para implementar el uso de interfaces como el celular con aplicaciones como cámara y redes sociales?
4. ¿Cuáles son las ventajas que se tendrían al trabajar con un interfaz como el celular con aplicaciones como cámara y redes sociales?
5. ¿Cuáles serían las materias que más se verían favorecidas con el uso del celular con aplicaciones como cámara y redes sociales?
6. ¿Cuál sería el nivel educativo para empezar a trabajar con un interfaz como el celular con aplicaciones como cámara y redes sociales?
7. ¿Cómo saber que la implementación de interfaces como el celular con aplicaciones como cámara y redes sociales genera aprendizajes significativos?
8. ¿Cuáles son los materiales didácticos adecuados para trabajar en un nivel superior?
9. ¿En qué errores puede caer el profesor o el alumno al utilizar la interfaz del celular en exceso con aplicaciones como cámara y redes sociales?
10. ¿Cómo se puede utilizar el uso del celular con aplicaciones como cámara y redes sociales, en una clase para un proceso de enseñanza aprendizaje?
11. ¿Cuáles serían los cambios que se provocan en el alumno incorporar el uso del celular con aplicaciones como cámara y redes sociales?

Objetivo general:

- Analizar cómo el interfaz del celular motiva al alumno generando un aprendizaje significativo.

Objetivos específicos:

- ✕ Identificar las estrategias del alumno para el uso del celular con aplicaciones como cámara y redes sociales
- ✕ Identificar las ventajas al utilizar un interfaz como el celular durante una clase.
- ✕ Reconocer si el uso del celular es un motivador para un aprendizaje.
- ✕ Diferenciar el aprendizaje de un alumno que utiliza la interfaz del celular, con un alumno que no lo utiliza
- ✕ Mostrar si la implementación de materiales educativos como el interfaz del celular con aplicaciones como cámara y redes sociales produce un aprendizaje significativo en los alumnos.

Hipótesis

- El uso del celular con aplicaciones como cámara y redes sociales como material educativo motiva al alumno generando aprendizajes significativos.
- El uso del celular con aplicaciones como cámara y redes sociales como material educativo distraen a los alumnos en su aprendizaje.
- Al usar una interfaz como el celular con aplicaciones como cámara y redes sociales garantiza captar la atención total del alumno.

Contenido

Planteamiento del problema.....	1
Preguntas	1
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos	2
Hipótesis.....	2
Marco teórico	4
Teoría Del Aprendizaje Significativo	4
Virtualidad	4
La virtualidad en la educación	4
El celular en la actualidad.....	6
Desventajas	9
Ventajas	10
El teléfono celular anteriormente	10
Conclusiones.....	11
Referencias Bibliográficas	12

Marco teórico

Teoría Del Aprendizaje Significativo

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Esto quiere decir que, en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

Virtualidad

Sistema tecnológico que permite al usuario tener la sensación de estar inmerso en un mundo diferente al real. Esta ilusión se produce gracias a los modelos creados por una computadora que el usuario contempla a través de un casco especial.

La virtualidad en la educación

Las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información han hecho asequible la virtualidad a innumerables personas que antes sólo la percibían como

futurible. La característica más destacada de la virtualidad es la de la creatividad. Y como en todo espacio social, la educación es clave para el mantenimiento y desarrollo del propio sistema.

La virtualidad nos ofrece la posibilidad de crear entornos nuevos de relación, y como tales, deben de ser tratados de forma distinta para extraer de ellos el máximo de su potencial. Se deben de cambiar hábitos, ser creativos, para rendir en este nuevo medio mientras podamos hacerlo. En la generalización del aprendizaje para el uso, y para el saber estar y saber participar en ese medio, está la clave del éxito.

La educación no puede ser ajena al potencial que los nuevos espacios de relación virtual. Ante la rapidez de la evolución tecnológica, ahora más que nunca, la educación debe manifestarse claramente y situar la tecnología en el lugar que le corresponde: el de medio eficaz para garantizar la comunicación, la interacción, la información y, también, el aprendizaje.

La relación que se establece entre educación y virtualidad es una relación de creatividad. La oportunidad de volver a pensar de forma creativa la educación, así como los mecanismos y dinámicas que le son propias, a partir de la tecnología como excusa, es un factor claramente positivo. La educación convencional y la educación a distancia están convergiendo en un mismo paradigma, en un mismo espacio de reflexión y de análisis que estimula los procesos de optimización de la acción educativa, especialmente en el ámbito de la educación superior universitaria y permanente.

La diferencia más importante entre la educación en la presencialidad y en la virtualidad reside en el cambio de medio y en el potencial educativo que se deriva de la optimización del uso de cada medio. No podemos hacer lo mismo en medios distintos, aunque nuestras finalidades educativas y, por tanto, los resultados que se persiguen sean los mismos. En la aceptación de esta diferencia de medio de comunicación reside el éxito o el fracaso de la actividad educativa.

El celular en la actualidad

En la actualidad el teléfono celular forma parte de la vida diaria del estudiante porque sus funciones se han ampliado y ya no solo sirve para mantenerse comunicado por medio de llamadas y mensajes de texto, por poseer características mucho más amplias y variadas le han facilitado al estudiante universitario utilizarlo a su beneficio para facilitar sus tareas y actividades diarias.

“Los grandes avances tecnológicos de la última década, específicamente en cuanto a la telefonía móvil y el cómputo ubicuo, han propiciado el desarrollo de un dispositivo portátil que cabe en la palma de la mano, y cuya aceptación se debe, en gran medida, a su capacidad de comunicación, al uso de aplicaciones diversas, a la posibilidad de acceder a bancos de información y al uso de programas de redes sociales, por mencionar algunos aspectos (Cruzy López, 2007).

Tal dispositivo portátil –conocido como smartphone o teléfono inteligente– muestra capacidades interesantes que han influido en una creciente apropiación. De manera precisa, (Jones e Issroff, 2007) definen a la apropiación de la tecnología como el proceso por el cual los dispositivos se adoptan, se moldean y se usan. Esta perspectiva involucra, además del dominio técnico del dispositivo, su integración a la práctica cotidiana del usuario. En cuanto a las capacidades o atributos tecnológicos de los smartphones que destacan son lo reducido de su tamaño, su carácter personal, su uso espontáneo y, en especial, la gran conectividad que presentan (Sharples, Taylor y Vavoula, 2007; Naismith, Lonsdale, Vavoula y Sharples, 2009).” (Organista J, 2013).

Lo anterior hace referencia a una área de oportunidad para trabajar con las TIC, ayudándose del teléfono celular visualizándolo como una herramienta pedagógica importante gracias a las aplicaciones y funciones con las que cuenta hoy en día y a que la mayoría de los estudiantes poseen dicho dispositivo.

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

El uso del celular por las características que cuenta hoy en día ha ayudado a mejorar la comunicación entre el docente y el alumno, por medio de las redes sociales como *Facebook*, *WhatsApp* y el correo electrónico. Compartir documentos ha sido una tarea que se le ha dado al teléfono celular estos pueden ser importantes y/o interesantes de un tema en específico o para la realización de alguna tarea o actividad.

“Es claro que el uso de los dispositivos portátiles no viene a sustituir a ningún medio de aprendizaje, sino que ofrece un recurso adicional de apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje” (Ramírez, 2008), (Herrera, Lozano y Ramírez, 2008), *considerando lo anterior mencionado el autor hace referencia que se tiene que ver al teléfono celular como otra forma de motivar al alumno en su proceso de enseñanza aprendizaje.*

El celular ha servido para poder enviar trabajos y tareas por medio del correo electrónico reduciendo el tiempo de entrega o si olvidaba algún trabajo o actividad poder enviarlo más tarde teniendo otra alternativa de entrega. El teléfono ha ayudado en la lectura de libros digitales haciendo que el estudiante tenga una alternativa para leer un libro de manera diferente al tenerlo almacenado en la memoria de su teléfono celular, así como también reduciendo gastos al no adquirirlo de manera tangible y favoreciendo la cultura lectora.

La toma de fotografías desde un teléfono en la actualidad ha permitido tanto al alumno como al docente tener evidencias de trabajos que se realizan durante las clases o extraescolares para la obtención de puntajes en la evaluación continua al docente principalmente como un medio para obtener evidencias del trabajo y desarrollo de sus alumnos durante las clases. Compartir videos para poder reforzar el tema y la comprensión de un tema ha sido también otra función más que se le da al celular en la actualidad para que el docente y el alumno tengan más herramientas de enseñanza y aprendizaje.

Haciendo que el estudiante desarrolle su creatividad y utilice este dispositivo a su favor según “como tomarle una fotografía al pizarrón o a los apuntes del compañero/a, acceder a información vía Internet, grabar en audio/video la clase del docente, visualizar documentos PDF”, (Organista J, 2013).

Con ayuda del teléfono celular se pueden compartir videos que anteriormente eran imposibles, y con el paso del tiempo se han creado videos educativos que están haciendo más fácil para el docente y el alumno se mejore el proceso de enseñanza aprendizaje apoyándose de los diferentes usos con los que cuenta y menciona (López Bonilla s/f).

El uso del teléfono celular es una alternativa para trabajar con las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), hace algunos años esto no era posible ya que los teléfonos celulares no contaban con las características de los teléfonos de la actualidad que son táctiles, con una pantalla con buena resolución y capacidad de almacenar información, su estructura era mucho más simple con funciones básicas como llamadas y envío de mensajes.

“El gran potencial pedagógico que ofrecen los dispositivos celulares/smartphones. Sin embargo, los retos también son enormes. Por ello, es necesario seguir avanzando en la investigación en torno a las mejores vías para orientar los esfuerzos didácticos y de aprendizaje de la comunidad académica actual. La posibilidad de acceder a grandes bancos de información, la espontaneidad de la comunicación, la movilidad, la conformación de redes sociales, el uso de múltiples medios, entre otros, merecen especial atención (Aparicio, 2011) por las amplias posibilidades que ofrecen para innovar el proceso educativo con herramientas que están al alcance de una comunidad estudiantil que mayormente las utiliza fuera de las aulas. Indudablemente los dispositivos celulares/smartphones ofrecen oportunidades de explorar nuevas ideas en torno a prácticas educativas innovadoras, especialmente en contextos de movilidad frecuente de los universitarios”. (Organista J, 2013)

Anteriormente enviar tareas y trabajos no era posible y hacia que el estudiante no tuviera otra alternativa para entregar sus trabajos si se le olvidaban, perjudicándolo en la evaluación continua o evaluación de algún otro trabajo importante, con esta alternativa el alumno tiene la posibilidad de no afectar tanto su calificación y un medio más para entregar tareas y trabajos.

Antes los teléfonos no contaban con la función de toma de fotografías como evidencia o evaluación para el docente, tampoco contaba con aplicaciones como *YouTube* para compartir y ver videos. Contar con libros digitales para leerlos ha permitido al estudiante tener la oportunidad de adquirir libros para poder leerlos y fomentar la lectura.

“Sin embargo, hasta ahora, las universidades públicas en México han centrado su atención en la adquisición de equipos fijos y de uso colectivo a través de aulas electrónicas y centros o laboratorios de cómputo, descuidando otra fuente de recursos tecnológicos importante: los dispositivos móviles. No existe una política institucional generalizada para fomentar el uso estratégico de dichos dispositivos o gadgets, con fines educativos en México”, (Herrera, 2009)

El uso del celular como material didáctico no ha sido posible puesto que en las universidades no le ve como una ayuda para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje sino es percibido como un distractor, y una adicción del alumno por su uso constante.

Desventajas

- * Distracción pérdida de tiempo
- * Mensajes y llamadas no deseadas
- * Prohibido su uso en clase
- * Propicia el plagio de información
- * No tiene uso educativo
- * Reduce contacto humano directo
- * Díficil manejo
- * Dependencia del celular

- * Problemas de conectividad
- * No todos tienen celular
- * Falta de privacidad
- * Problemas con batería, memoria y tamaño
- * Costo
- * Uso excesivo de actividades no académicas

Ventajas

- * Uso de aplicaciones diversas
- * Comunicación
- * Apoyo educativo
- * Inmediatez de comunicación
- * Manejo y traslado de comunicación
- * Trabajo en equipo
- * Facilidad de pedir ayuda
- * Mantenerse informado
- * Ahorro de materiales (copias)
- * Relajación
- * Acceso / búsqueda de información
- * Portátil
- * Conectividad a internet
- * Mantiene contacto con las personas
- * Facilidad de localizar compañeros / colegas
- * Recordatorio / agenda / organizador

Conclusiones

En dispositivos, sistemas y programas, interactividad hace referencia la interacción (a modo de dialogo) entre máquina y el usuario. La interactividad de un dispositivo es independiente de su aspecto visual y sus procesos internos. En tanto, la interactividad en la computación, hace referencia a los programas que aceptan y responden entradas en datos y comandos por parte de los humanos. La interactividad está muy relacionada a la interfaz de un programa.

REFERENCIAS

- Herrera, M. (2009). *Disponibilidad, uso y apropiación de las tecnologías por estudiantes universitarios en México: perspectivas para una incorporación innovadora*. *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/2630Batistav2.pdf>
- Karsenti, T. y Lira, M. L. (2011). *¿Están listos los futuros profesores para integrar las TIC en el contexto escolar? El caso de los profesores en Quebec, Canadá*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 56-70. Consultado el 01 de Noviembre de 2015 en: <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-karsentilira.html>
- Organista-Sandoval, J., Serrano-Santoyo, A., McAnally, L. y Lavigne, G. (2013). *Apropiación y usos educativos del celular por estudiantes y docentes universitarios*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 15(3), 138-156. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol15no3/contenido-organistaetal.html>
- Valerio, G., Leyva, T., Caraza, R. y Rodríguez-Martínez, M. C. (2014). *Redes sociales en línea y capacidad de memorización de los estudiantes universitarios*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16(3), 118-128. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol16no3/contenido-valerio-et-al.html>
- Vázquez, Á. y Manassero, M. A. (2007). *Las actividades extraescolares relacionadas con la ciencia y la tecnología*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 9 (1). Consultado el 01 de Noviembre de 2015 en: <http://redie.uabc.mx/vol9no1/contenido-vazquez3.html>
- <http://www.angelfire.com/az2/educacionvirtual/educavir.html>
- <http://definicion.de/virtual/>
- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/interactividad.php>