



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Aprendizaje, competencias y TIC

Autor(a): Yaneth Adriana Rodríguez Santiago
Escuela Primaria Independencia 15EPR1763J
Nezahualcóyotl, México
4 de noviembre de 2022



INTRODUCCIÓN

El presente documento es de carácter informativo y tiene como finalidad expresar mi opinión acerca del mismo.

A principios de la década de 1950, apareció la televisión mexicana en la cual se podían disfrutar programas transmitidos en blanco y negro.

Gracias a su existencia, miles de mexicanos fueron testigos de la llegada del hombre a la luna, los juegos olímpicos en 1968 y diversas copas de futbol mundial. Los hábitos de varios niños y jóvenes fueron modificados sustancialmente debido al número de horas que pasaban frente a la televisión.

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), la disponibilidad de las tecnologías de la información y a comunicación en los hogares mexicanos está dominada por el uso de la computadora, seguida de la conexión a internet y precedida por el teléfono celular.

DESARROLLO:

GENERACION NET:

Un grupo de ciudadanos, encabezados por niños y jóvenes conocidos como generación net se mostraban activos e interactuaban con los medios como el internet, manejándolo y dominándolo con gran suficiencia y superioridad respecto a algunos adultos.

La mente de esta generación pareciera ser diferente a la generación de la televisión, ya que los jóvenes permanecían más alertas, conscientes y enfocados, poniendo en marcha características propias de la exploración, el descubrimiento y la investigación.

LA ERA DIGITAL DE LOS NATIVOS DEL SIGLO XXI

Los “nativos digitales” eran jóvenes que mostraban cambios en varias dimensiones cognitivas, producto procesal de un nuevo alfabetismo (el digital), mismo que modificaba de manera sustancial la forma en la que trabajaban y aprendían.

NATIVO E INMIGRANTE DIGITAL

El concepto Nativo digital forma parte del léxico con el que sociólogos y educadores tratan de establecer la brecha generacional y cognitiva originada por la sobreexposición temprana de las TIC.

Los nativos digitales representan a un nuevo grupo de ciudadanos de escasa edad o escolaridad que, por vez primera en la historia de la humanidad, tienen conocimientos que sus padres o profesores desconocían.

Las diferencias entre el nativo y el inmigrante digital plantean un reto desde un punto de vista educativo y protector, pues a menudo padres y maestros se ven superados en el manejo de los nuevos medios.

EL RETRATO DE UNA NUEVA GENERACIÓN

“La edad en la que los niños incorporan las TIC a su vida es alrededor de los 6 años y cada vez más jóvenes”.

Se reconoce que los estudiantes han cambiado en los últimos años, aunque las prácticas educativas y los materiales que las apoyan se modifican lentamente.

Niños y jóvenes latinoamericanos adoptan diversas características frente a los diversos dispositivos con los que ahora cuentan.

Surge la necesidad de plantear una reforma en la educación que ofrezca a los estudiantes la oportunidad de involucrarse en el uso de estrategias de aprendizaje innovadoras como la educación online.

Computadoras, teléfonos celulares, dispositivos móviles, videojuegos o televisión son de las TIC más utilizadas por los niños, jóvenes y adultos sin importar la era a la que pertenezcan.

La preferencia por internet es superior a la que muestran por televisión, es por eso que los niños y jóvenes pueden comunicarse, conocer, compartir, divertirse y consumir cualquier cosa buena o mala con mayor facilidad.

La preferencia por internet es superior a la que muestran por televisión, es por eso que los niños y jóvenes pueden comunicarse, conocer, compartir, divertirse y consumir cualquier cosa buena o mala con mayor facilidad.

Cada una de las 8 inteligencias establece una clara vinculación con diversas competencias, en particular las genéricas, en las que sobresale un conjunto de capacidades o habilidades, al igual que una serie de conocimientos generales, aunados a una actitud apropiada para desempeñar cada inteligencia.

8 Inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner:

Lógico matemática

Cinético-corporal

Espacial

Musical

Lingüística

Interpersonal

Intrapersonal

Naturalista

LAS TIC Y EL DESARROLLO DE NUEVAS FORMAS DE VALORAR LA INTELIGENCIA

Con el fin de la segunda guerra mundial, el conductismo radical empezó a caer y se recibió mayor atención a los procesos cognitivos del pensamiento.

La psicología cognitiva, disciplina que estudia la manera en la que el ser humano percibe, atiende, recuerda, aprende y piensa.

Se originó una corriente teórica que apoyaba el desarrollo de las operaciones cognitivas como parte de la inteligencia de las personas en el que se establecieron paralelismos entre las computadoras y el cerebro humano.

FASES DE LA FORMACIÓN DEL CONOCIMIENTO PROPUESTAS POR SIMONE (2001).

La formación del conocimiento discurre bajo tres grandes momentos o fases descritas por Simone en 2001 las cuales son:

FASE 1: Coincide con el invento de la escritura, permite fijar con signos escritos la información en un formato estable.

FASE 2: Surge 20 siglos después con el invento de la imprenta. Se origina una segunda revolución cultural que hizo del libro un artículo cognitivo por excelencia accesible a todos, de bajo precio y de fácil distribución.

FASE 3: Es el producto de los últimos 30 años de evolución, la resultante de la revolución o cultura mediática y se caracteriza porque en la actualidad sabemos cosas que nunca hemos “leído” pero las hemos “visto” en el cine, la televisión o internet.

La inteligencia mediada por dispositivos digitales le acompañan rasgos como aprender a aprender, buscar información, comunicarse, colaborar con otros, participar en la vida pública entre otros aprendizajes.

Monereo (2004) también plantea a la mente virtual en 4 tipos:

1.- MENTE AUXILIADA se aprende a través o desde las TIC. La computadora o el dispositivo digital actúan como instrumento.

2.- MENTE EXTENDIDA aquí se aprende junto con las TIC, las cuales comparten funciones cognitivas al recuperar, procesar e intercambiar datos e información con la finalidad de resolver problemas, generar proyectos o contrastar ideas.

3.- MENTE MULTIMEDIA en este tipo la persona se apropia de funciones y resuelve problemas como lo hace una computadora interviniendo niveles de pensamiento complejo.

4.- MENTE AUTORREFERENCIADA O ESTRATÉGICA aquí las TIC desarrollan diversas funciones metacognitivas que se reflejan en la mente de las personas extendiendo el conocimiento de manejar la red adaptándola como si fuera suya. Se aprende con otros a través de las TIC.

CONCLUSIONES

Después de analizar a los diversos autores que hacen referencia al uso de la tecnología para adquirir conocimiento, es importante entender que:

El uso de internet cada vez adquiere mayor importancia, pues la sociedad recurre a él antes que, a un libro, sin embargo, se deben tener las precauciones necesarias

para no hacer un mal uso.

Las nuevas generaciones adquieren habilidades para manejar la tecnología de mejor manera que los adultos, por lo que es importante estar actualizado.

Uno como docente, debe utilizar la tecnología como recurso de innovación que permita a los alumnos adquirir conocimiento de manera atractiva y entusiasta, sin embargo, también debe tomar las medidas y precauciones de saber que no siempre el 100% de sus estudiantes cuenta con estas herramientas.

Referencias

Carrasco, M. A. (2017). Aprendizaje, competencias y TICS. Pearson.