



EDOMÉX
SECRETARÍA FINANZAS, RESULTADOS FUERTES



Aplicación de páginas y recursos web para motivar el aprendizaje

Autor(a): Mayham Gricet Díaz Díaz
Escuela Primaria "Lic. Adolfo López Mateos" 15EPR4093E
Ecatepec de Morelos, México
16 de diciembre del 2022



Índice

1	Resumen	3
2	Introducción	5
3	Justificación	5
4	Marco Teórico	6
5	Antecedentes.....	8
6	Método.....	10
7	Objetivo General.....	14
8	Contexto Educativo.....	15
9	Página Web	15
10	Recomendaciones para crear contenidos digitales	16
10.1	Herramientas de google	16
10.1.1	Google Drive.....	16
10.1.2	Jamboard.....	16
10.1.3	Formularios.....	16
10.1.4	Presentación.....	16
10.1.5	Blog	16
10.2	Wiki	17
10.3	Chat.....	17
10.4	Foro.....	17
10.5	CmapTools.....	18
11	Conclusiones.....	¡Error! Marcador no definido.
12	Bibliografía.....	21

¹Doctorante en Educación en la universidad hispanoamericana el bajío, México. Correo:
may_gricet18@hotmail.com Maestra en 6° de primaria en la escuela Lic. Adolfo López Mateos.

1 Resumen

El siguiente trabajo se realiza con fines educativos tales como producir contenido **digital**, así mismo se desarrolla el proyecto ocupando el método cualitativo, debido a que al presentarse la pandemia se observó que una gran parte de los docentes no contaban con el conocimiento de herramientas que les permitieran impartir el aprendizaje, contribuyendo al rezago educativo. Se hace hincapié en la importancia de las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) en el aprendizaje, el aprender, prepararse en temas de interés y de vanguardia significa adquirir beneficios personales, dentro de la sociedad y del campo laboral, para desarrollar y aplicar **conocimientos** en el ámbito de interés.

Al tener conocimientos en temas de **tecnología** se obtiene experiencia en el mundo real que mejorará el CV (currículum vitae) y perspectivas profesionales, así como el desarrollo del aprendizaje. Este documento tiene como objetivo el uso de páginas y recursos web para motivar el aprendizaje en los estudiantes de primaria.

Para trabajar dentro de una página web es necesario ocupar herramientas digitales de distintas plataformas, de las cuales hay una breve descripción, las páginas tienen la finalidad de propiciar el aprendizaje en diversas comunidades educativas, estas proporcionan material educativo, para el acercamiento y conocimiento de diversos instrumentos que colaboren con el desarrollo del aprendizaje. Dentro de la web encontrarán actividades relacionadas con el programa de **reforzamiento** académico para **alumnos** de primaria y así atender contenidos académicos, se hace mención de algunas plataformas y páginas para elaborar material de diferentes áreas.

Como resultado se pretende que los links dirijan correctamente al contenido y a las plataformas empleadas para que los estudiantes adquieran los contenidos.

Abstract

The following work is carried out for educational purposes such as producing digital content, likewise the project is developed using the qualitative method, because when presenting the pandemic it was shown that a large part of the teachers did not have the knowledge of tools that allowed to impart learning, forming one of the reasons for the educational lag. Emphasis is placed on the importance of ICT (Information and Communication Technologies) in learning, learning, preparing in topics of interest and cutting edge means acquiring personal benefits, within society and the workplace, to develop and Apply knowledge in the field of interest.

Being technologically savvy gives you real-world experience that will enhance your CV and career prospects, as well as learning development. The following research has the general objective of designing a web page, so that 6th grade students can acquire reinforcement content.

To make the website it is necessary to use digital tools from different platforms. Which will be analyzed to carry out with the purpose of promoting learning in various educational communities, the approved educational material page, for the approach and knowledge of various instruments that collaborate with the development of learning. Within the web page you will find activities related to the academic reinforcement program for sixth grade students as well as addressing academic content, mention is made of some platforms and pages to develop material from different areas.

As a result, it is intended that the links correctly direct the content and the platforms used for students to acquire the content.

Palabras claves

Alumnos, conocimientos, digital, reforzamiento y tecnología (Tesauros).

2 Introducción

El siguiente trabajo ofrece materiales de la web para transmitir y reforzar contenidos académicos para alumnos de primaria, por medio de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), el adquirir, aprender o prepararse en los temas de interés y de vanguardia, significa obtener beneficios tanto personales como en la sociedad, un ciudadano más competente para el campo laboral, lleva a la práctica pensamientos e ideas de interés. Al contar con conocimientos dentro de las TIC obtienes experiencia real que forma y mejora el CV (currículum vitae).

Al presentarse la pandemia varios docentes no se encontraban tan inmersos dentro de las TIC, se considera, que la mayoría contaba con conocimientos básicos, se hace énfasis en educación básica ya que en este nivel no se cuenta con la modalidad en línea, ni a distancia, la educación en el momento de la pandemia se transmitía por medio de herramientas digitales provenientes de las TIC, cabe mencionar que dentro de esta modalidad se observó una brecha digital, por diversas situaciones. Se menciona que el Internet es un concepto indeterminado, se considera que estos medios son para personas con una solvencia económica activa o una buena rentabilidad. En México se encuentra cierta cantidad de ciudadanos que no cuentan con él acceso, distintas razones explican la brecha digital en este país, sin embargo, es esencialmente una consecuencia de la pobreza y la desigualdad. La falta de educación académica trae bajos ingresos y menos oportunidades de acceso.

Se sabe que este movimiento del uso de las TIC en la educación ya no tendrá fin debido a que en todos los contextos que nos enmarcan o en los que estamos dentro se encuentran muy arraigadas, independientemente de que se observa que con las TIC se puede desarrollar el aprendizaje de los estudiantes por tocar cada uno de los estilos de aprendizaje, dentro de esta parte de la tecnología se cuentan con ventajas y desventajas que se observaran más adelante.

3 Justificación

Hoy en día parte de la sociedad ha adquirido un dispositivo móvil, sin embargo, esta situación no afirma que los propietarios de los dispositivos cuenten con el

conocimiento de lo que pueden hacer con él, incluyendo fines educativos, la mayoría de las personas lo ocupan para comunicarse por medio de redes sociales haciendo a un lado su funcionalidad total, cabe mencionar que también depende de las particularidades del dispositivo para su funcionalidad en cada aspecto.

En la actualidad la tecnología se ha desarrollado y penetrado cada día con mayor fuerza, es la era moderna, los docentes y los estudiantes, interactúan simultáneamente a través de varias herramientas de educación digital, estas herramientas ayudan a los estudiantes a conseguir y realizar material de estudio donde involucran la resolución de problemas y participar en su propio aprendizaje, obteniendo autonomía.

Los docentes pueden innovar a través de grupos colaborativos siendo proveedores de materiales educativos, animando a los estudiantes a continuar con el estudio. La tecnología se encuentra inmersa en todas partes y el campo educativo no es la excepción, hay una gran cantidad de aplicaciones y sitios web disponibles tanto para docentes como para estudiantes, los promotores de la educación han realizado cambios y mejoras dentro de su labor, utilizando distintas plataformas, con las que realizan actividades síncronas y asíncronas, para desarrollar clases en línea, ocupan herramientas entre ellas las de google y páginas web.

4 Marco Teórico

Las TIC han desarrollado un vínculo directo y el rendimiento de los estudiantes ya que por los diversos diseños llamativos con los que se pueden elaborar documentos, presentaciones, videos y de más material, capta indudablemente la atención de los estudiantes, sin olvidar la pieza clave que es el docente debido al papel fundamental de guía. Desde el inicio del internet y de la computadora las clases empezaron a llamar la atención en diversos entornos, el impacto de las actividades en línea fue y es considerablemente un movimiento global en las distintas naciones, esta actividad muestra resultados mixtos, por un lado, en algunas comunidades no han demostrado resultados positivos debido a la carencia de estas herramientas digitales y en otras han sido clave para alcanzar una educación superior debido a la apertura de información, cabe señalar que hay diferencias en

las características de los estudiantes ya que también influyen otros factores como su estilo de aprendizaje, los medios con los que cuentan y el docente que les imparte la clase. En este caso particular se destacan las posibilidades que ofrecen los sistemas de inmersión remota, que permiten experiencias interactivas y estimulantes para los estudiantes (Díaz Barriga, 2008).

El uso de la tecnología como enseñanza y herramienta de aprendizaje, para lograr esta clasificación es necesario considerar lo tecnológico, lo instructivo y lo educativo, que es donde los docentes se colocan como guías al clasificar el uso de recursos educativos como las computadoras en el aula, el uso del software educativo que se seleccionará. Es muy importante que al implementar el uso de las TIC se tome en cuenta la accesibilidad e inmediatez de la información, el rápido intercambio de información que se da en los medios, la diversidad de aprendizaje, experiencias, amplia comunicación y tecnologías de colaboración, reflexión por medios de análisis del discurso escrito, y acceso multimodal o no lineal a información. Para la sociedad la tecnología se describe como un beneficio para interactuar y adquirir conocimientos científicos, estas faces son independientes (Maria Teresa, 1998), esta situación destaca las influencias tecnológicas en gestionar la información y la comunicación en contextos educativos, por su gran variedad de información o de recursos que pueden ser distractores para los alumnos, sin embargo, no proporcionan información de cómo abordar el proceso enseñanza ya que este le corresponde al docente el descubrir este proceso que generalmente se da dentro de las aulas de forma presencial. Cabe mencionar que las intenciones u objetivos planteados por el docente se toman como núcleo ya que con base a él se podrán designar o abordar actividades que lo generen.

La tecnología es una herramienta de gestión de la información como recurso, acceso a la información, representación de ideas, comunicación con otros, así como intelectual ya que apoya a los estudiantes a pensar, expresar ideas, reflexionar o construir representaciones del conocimiento, también se toma como contexto de aprendizaje, con ella puedes representar y simular problemas importantes del

mundo real apoyando el discurso entre los estudiantes a través de la construcción de comunidades de conocimiento.

El docente utiliza las TIC para promover instrucción directa y la transmisión de contenido. Un ejemplo es el uso de distintos softwares educativos de presentación de información para transmitir contenido.

Las TIC también se utilizan para ayudar a los estudiantes a adquirir conocimientos, tanto de forma individual y colaborativa que es el aprendizaje entre compañeros. Para la descripción de este aprendizaje con las TIC se usan los foros en línea para la interacción y la construcción colaborativa.

Cuando los docentes se centran en los alumnos se utilizan herramientas digitales constructivista que involucre a los estudiantes en tareas de aprendizaje complejas, trabajo con contenidos, y se basan en problemas donde se requiere múltiples puntos de vista para la resolución del problema.

Dentro de las TIC se debe ser analítico para propiciar un aprendizaje integral para decidir cuál de los softwares educativos son los más apropiados para la enseñanza y cuáles son los fundamentos educativos que proporcionan un marco teórico para la educación.

A la hora de diseñar y desarrollar contenidos educativos multimedia se deben de cuidar con especial atención los aspectos didácticos y no centrarnos sólo en los aspectos gráficos o técnicos, estos materiales deben de ser creados expresamente para la función que tienen que cumplir (Dr. Domínguez, 2021, s.p).

5 Antecedentes

Los materiales de aprendizaje digitales son un recurso con los cuales cuentan los docentes estos pueden ser libros de texto digital, videos educativos, audio libros, pruebas electrónicas, plataformas, juegos interactivos, etc.

Los materiales están dirigidos a los estudiantes, docentes y también para padres de familia, puesto que en tiempos de pandemia adquirieron conocimientos digitales por

la necesidad que presentaba la situación, tomando un papel más fuerte dentro de la educación de sus hijos.

Las tareas educativas las desarrollan los docentes con el apoyo de los planes y programas, con base en él, se desarrolla el material para el aprendizaje electrónico o digital.

Los tiempos están cambiando de forma muy notable y tanto los adultos como los jóvenes somos conscientes de que nuestra vida cotidiana, nuestras actividades laborales y de tiempo libre, nuestras experiencias de comunicación diarias han sido alteradas por la presencia de las tecnologías digitales. (Area Moreira, 2011, párr. 3)

Hay diversas aplicaciones de aprendizaje en línea que ayudan a los estudiantes a obtener una buena educación de forma remota. Dentro de la web encontramos diversos recursos que apoyan al proceso de enseñanza, como los transmisivos, activos e interactivos.

Transmisivos, que son los que apoyan el envío, de manera efectiva, de mensajes del emisor a los destinatarios.

Activos, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio, y, a partir de esta experiencia y reflexión, construya sus conocimientos.

Interactivos, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre individuos que usan medios digitales para comunicar e interactuar. (Quiroz Meneses, 2009, pág48)

Figura 1 Clasificación y ejemplos de recursos tecnológicos, Se menciona que esta tabla es creación y clasificación de Townsend (2000).

Tipo	Descripción o ejemplos
Transmisivos	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas digitales, videotecas digitales, audiotecas digitales, enciclopedias digitales. • Tutoriales para apropiación y afianzamiento de contenidos. • Sitios en la red para recopilación y distribución de información. • Sistemas para reconocimiento de patrones (imágenes, sonidos, textos, voz). • Sistemas de automatización de procesos, que ejecutan lo esperado.
Activos	<ul style="list-style-type: none"> • Modeladores de fenómenos o de micromundos. • Simuladores de procesos o de micromundos. • Digitalizadores y generadores de imágenes o de sonido. • Juegos individuales de: creatividad, habilidad, competencia, roles. • Sistemas expertos en un dominio de contenidos. • Traductores y correctores de idiomas, decodificadores de lenguaje natural. • Agentes inteligentes: buscadores y organizadores con inteligencia. • Herramientas de productividad: procesador de texto, hoja de cálculo, procesador gráfico, organizador de información. • Herramientas multimediales creativas: editores de hipertextos, de películas, de sonidos o de música.
Interactivos	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos en la red, colaborativos o de competencia, con argumentos cerrados o abiertos, en dos o tres dimensiones. • Sistemas de mensajería electrónica (MSN, AIM, ICQ), pizarras electrónicas, programas de videoconferencias en línea, así como ambientes de CHAT textual o multimedial (video o audioconferencia) que permiten hacer diálogos sincrónicos. • Sistemas de correo electrónico textual o multimedial, sistemas de foros electrónicos, blogs, wikis, moderados o no moderados, que permiten hacer diálogos e interactuar, asincrónicamente.

(Quiroz Meneses, 2009, pág. 49)

6 Método

La investigación educativa es de mayor relevancia ya que lleva una relación significativa con la educación, desarrolla la práctica y produce ciertas evidencias que reflejan el aprendizaje y a su vez se pueden realizar mejoras con la observación. “Nociones positivistas de objetividad, racionalidad y verdad en la que el conocimiento tiene un papel instrumental en la solución de los problemas educativos”. (Delgado de Colmenares, 2002)

En el campo de la ciencia, existen diferentes enfoques de investigación. En algunas publicaciones, se observa que el enfoque de investigación implica métodos de recopilación y análisis de datos en general y diferencias entre métodos cualitativos y cuantitativos en particular. “El enfoque cualitativo prioriza y potencia lo que la gente dice, escuchando y reproduciendo sus expresiones verbales y gestuales, el lenguaje y las prácticas sociales (cuyo valor como dato no puede ser cuantificable, mensurable, repetible)” (Padlog, 2009, ág. 415)

El enfoque de investigación se considera un plan general y un procedimiento para realizar el estudio.

A lo largo de la historia de la ciencia han surgido diversas corrientes de pensamiento (como el empirismo, el materialismo dialéctico, el positivismo, la fenomenología, el estructuralismo) y diversos marcos interpretativos, como el realismo y el constructivismo, que han abierto diferentes rutas en la búsqueda del conocimiento. (Hernández Sampieri, et al, 2014, pág. 4)

Esta investigación se realiza por medio del método cualitativo. La investigación cualitativa es un proceso de indagación naturalista que busca una comprensión profunda de los fenómenos sociales dentro de su entorno natural. Se centra en el "por qué" más que en el "qué" y se basa en las experiencias directas de los seres humanos como agentes creadores de significado en su vida cotidiana. “En sentido amplio, puede definirse la metodología cualitativa como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable”. (Quecedo & Castaño, 2002, pág. 7)

En lugar de procedimientos lógicos y estadísticos, los investigadores cualitativos utilizan múltiples sistemas de investigación para el estudio de los fenómenos humanos, incluidos la biografía, el estudio de casos, el análisis histórico, el análisis del discurso. “La acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien “circular” en el que la secuencia no siempre es la misma, pues varía con cada estudio”. (Hernández Sampieri, et al, 2014, pág 7)

Con base en ello, se menciona que dentro de las TIC hay ventajas y desventajas, una desventaja más pronunciada es la distracción y la falta de acceso a ellas por diferentes situaciones la principal la solvencia económica que se presenta dentro de las distintas comunidades.

Se presenta el siguiente FODA (Fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas) acerca de las herramientas digitales, se anexa como imagen, dentro de él se señalan lo que son las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.

Tabla 1. FODA Herramientas digitales

FORTALEZA	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apoyo al proceso enseñanza / aprendizaje. ✓ La información llega a los rincones menos presentes. ✓ Se acerca al contexto laboral ✓ Desarrolla habilidades digitales ✓ llama la atención de los estudiantes ✓ penetra distintos estilos de aprendizaje (visual, auditivo y kinestésico) ✓ utiliza, introduce, a los alumnos a técnicas más avanzadas ✓ interactivos (los alumnos) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control de calidad ✓ Interacción nacional (con el mismo software) ✓ Recursos educativos digitales ✓ Informativo ✓ Formativo ✓ Tratamiento educativo ✓ Diseño personalizado ✓ Accesible si el software educativo es digerible ✓ Reusabilidad ✓ Retroalimentación ✓ Adaptación ✓ Usabilidad de la interacción ✓ Recursos abiertos ✓ Innovación ✓ Interoperabilidad ✓ Calidad de los contenidos ✓ Evaluación ✓ Interactivo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acceso a internet ✓ Dispositivos con poca resolución ✓ Abruadores visuales ✓ Limitaciones técnicas ✓ Versiones sin actualizar ✓ Pago por aplicaciones o programas ✓ Sin manual de usuario ✓ Soporte digital ✓ Poco conocimiento en el área digital ✓ Nulo conocimiento en programas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Suma de contenidos no pertinentes ✓ Distractores ✓ Menor interacción personal ✓ Obsesión ✓ Exclusión por no tener acceso ✓ Vulnerabilidad a ciberataques ✓ Ocupar herramientas sin el conocimiento de seguridad o privacidad ✓ Consumo ilegal de contenidos ✓ Comunidades digitales inseguras ✓ Dispersión del estudiante ✓ Mal uso de la tecnología

<p>participan en su propio aprendizaje)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ trabajo individual, fortalece la autonomía. ✓ Reduce el tiempo para impartir contenidos complejos ✓ Motivación ✓ Actividades pintorescas ✓ Desarrollo de elementos, audio, videos ✓ Grabar y descargar programas ✓ Rol protagonista en los actores del proceso e/a ✓ Simulaciones o competencias de aprendizaje ✓ Crear, experimentar ✓ Diseño del material educativo acorde a tu contexto ✓ Apoyo educativo ✓ Aplicaciones gratuitas y de libre distribución 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mejoramiento ✓ Rediseñar ✓ Guías para la creación y puntuación de recursos educativos digitales ✓ Software educativos amigables, de fácil uso 		
---	--	--	--

Mayham Gricet Díaz Díaz (2021)

En ella se observa palabras claves que se atribuyen a cada una de sus iniciales, sin embargo, aunque existen debilidades y amenazas se detecta mayor número en las fortalezas y oportunidades.

Esto se puede interpretar de la siguiente manera, atendiendo de una manera oportuna las áreas de oportunidad se obtendrá un mejor resultado al introducir las TIC en la educación, debido a mayores beneficios que se producen al utilizarlas.

Se hace nuevamente hincapié de que el docente forma una parte muy importante para llegar a buenos resultados, así mismo se observa que es una gran responsabilidad hacia la sociedad ya que los docentes pueden realizar un cambio significativo dentro de ella, cabe mencionar, que no se minimizan las acciones que corresponde al resto de la comunidad educativa y social, que sin duda alguna para crecer como país se necesita la colaboración de todos los integrantes.

7 Objetivo General

Aplicación de páginas y recursos web para motivar el aprendizaje, en los estudiantes de primaria.

El llevar una secuencia dentro de los contenidos, es establecer un cierto orden dentro de ellos que aseguren el vínculo entre los objetivos designados para cada contenido y las actividades de aprendizaje de los estudiantes, de tal manera que la organización del trabajo formativo garantice la realización de las interacciones formativas propias del programa.

Dentro de las páginas se busca que el alumno construya el conocimiento de forma individual y colaborativa con base a las TIC, fomentando su uso, ya que en la actualidad e indudablemente a futuro seguirá siendo parte de la globalización.

Al ocupar las TIC de una manera eficiente repercutirá en su aprendizaje y en el campo laboral, desarrollando varias habilidades que fortalecerán su crecimiento personal y profesional.

Las situaciones que surgen día a día han causado un revuelo en la forma de enseñar, se presentan desafíos debido a la brecha digital, reduciendo la posibilidad del acercamiento a las TIC en algunos grupos sociales, sin embargo, en esta

situación a la que se hace frente se busca la manera de llevar el aprendizaje a los estudiantes implementando diversas estrategias para los distintos escenarios en los que se encuentran.

Cada vez toma mayor fuerza la gestión de la formación en distintas modalidades. El formar ciudadanos digitales lleva su tiempo, sin minimizar los avances que se han hecho visibles en los últimos años, ya que docentes, estudiantes y la población en general está adquiriendo conocimientos nuevos dentro de las comunidades digitales.

8 Contexto Educativo

Dichas recomendaciones se realizan a raíz del análisis de un grupo de sexto de primaria con 33 integrantes donde su edad oscila entre 10 y 11 años, de los cuales 12 son mujeres y 21 hombres.

Este grupo se encuentra establecido en la Escuela Primaria “Lic. Adolfo López Mateos” que se encuentra en el Estado de México dentro del municipio de Ecatepec de Morelos en la colonia Lázaro Cárdenas.

Al inicio del ciclo se realizó una encuesta en la cual se detectó que todas las familias cuentan con un dispositivo móvil(celular), 10 alumnos cuentan tanto con celular como con computadora e impresora, cabe mencionar, que el 75 % de los alumnos cuentan con internet en casa y el porcentaje restante adquieren los datos por medio recargas.

9 Página Web

Los recursos web se adecuan con base a los contenidos que son contextualizados para estudiantes de primaria, sin embargo, cabe mencionar, que se pueden agregar páginas alternas para diferentes temáticas y público, este contenido puede ser editable. “Las necesidades se refieren al desarrollo de las actividades propias de los proyectos de investigación, pero también de formación continuada, docencia y desarrollo profesional”. (Peña Montegudo, 2004)“ Página Web: Datos (texto, imágenes o gráficos) que pueden ser editados en un documento, con formato

HTML, que normalmente contiene vínculos que pueden utilizarse para pasar de una página a otra o desde una posición a otra” (Delia, Aguirre , et al, 2002, pág. 147)

10 Recomendaciones para crear contenidos digitales

Algunas aplicaciones son gratuitas y otras de pago, se menciona que las aplicaciones propuestas no generan gastos, tienen cierto límite en los recursos que ofrecen, para adquirir mayores beneficios se requiere realizar el pago, los usuarios reciben pruebas de impacto ya que dentro de ellas se elaboran documentos, proyectos o trabajos de gran calidad, es por ello que es imprescindible tener el conocimiento en su uso y desarrollo. Se mencionan algunas páginas o plataformas que se pueden ocupar para crear material educativo.

10.1 Herramientas de google

10.1.1 Google Drive

Este servicio comparte cierto límite de almacenamiento en la nube y te ofrece herramientas para crear contenidos digitales.

10.1.2 Jamboard

Pizarra digital, en la que se agrega contenido de diferente dominio, se puede ocupar la comunicación asíncrono y síncrona.

10.1.3 Formularios

Te permiten realizar pruebas escritas, para recabar información en algún tema en particular, ofreciendo graficas e informes.

10.1.4 Presentación

De uso corporativo, consta de varias herramientas que permite personalizar el archivo.

10.1.5 Blog

Dentro de un blog puedes generar contenido educativo y se propicia una comunicación síncrona y asíncrona ya que se puede interactuar con la persona que realizo el blog, la información que agregues a tu blog debe de ser sumamente interesante e ir actualizando su contenido para adquirir mayor audiencia.

Un blog es una página Web muy básica y sencilla donde el usuario puede colgar comentarios, artículos, fotografías, enlaces e incluso videos. A simple vista, no hay nada que lo diferencie de cualquier página Web personal, sin embargo, los Blogs reúnen una serie de características especiales que los diferencian del resto de páginas. (Bohórquez Rodríguez, 2018)

10.2 Wiki

Esta transmite información donde se puede ser colaborador y generar conocimiento en diversos temas. Debido a esto hay que prestar mucha atención a la información que proporcionan y cerciorarse de que la información sea verídica o confiable, dentro de ello hay cláusulas que coloca el software para evitar este tipo de situaciones. “Es así el wiki, igual que los weblogs o bitácoras, un instrumento o artilugio informático de naturaleza eminentemente social, dado que su valor fundamental reside en su carácter interactivo, participativo y colaborativo” (García Aretio, 2006)

10.3 Chat

El chat es una de las herramientas más utilizadas dentro de lo digital por su comunicación instantánea, también cuenta con ambas comunicaciones, síncrona y asíncrona, síncrona es cuando la mensajería es en tiempo real y asíncrona cuando se lee posteriormente la información o los mensajes, también es asíncrona cuando se realizan grupos de difusión en la aplicación de WhatsApp ya que en esos grupos solo envía información el que creo el grupo y los demás participantes solo dan lectura a los mensajes. “Los chats se consideran como canales de conexión entre los diferentes organizadores que posibilitan el diálogo colectivo entre sujetos que se encuentran separados en espacios físicos diferentes” (Sanmatín Sáez, 2007. Pág 12)

10.4 Foro

Interactúas con tus compañeros y llegan aun conocimientos construido que ayuda a fortalecer el aprendizaje. Regularmente en el foro participa todo el grupo dando su opinión, sustentándolo con referencias bibliográficas.

10.5 CmapTools

Te permite realizar mapas mentales o conceptuales lo generas involucrando palabras claves. Los mapas mentales son una herramienta que te ayuda a sintetizar la información por medio de frases, palabras e imágenes que permiten la comprensión de un tema. Dentro de su variedad se menciona el nombre de aplicaciones para realizar los mapas mentales o conceptuales, entre ellas el goconqr, lucid, canva.

Se clasifican en función de las necesidades de aprendizaje a distancia, pero la mayoría ofrece funcionalidades en múltiples categorías que pueden ser empleadas en diversos campos, la sociedad regularmente las ocupa para la interacción social, desde la pandemia se ha generado un avance dentro de ellas ya que personas que desconocían diversas funcionalidades de un dispositivo móvil están adquiriendo un conocimiento que se convierte en un beneficio para las personas que repercute en la sociedad.

Representan una nueva forma de desarrollar procesos de aprendizaje y propician cambios radicales en la forma de llevar las actividades del aula. Su incorporación no solamente exige capacitación para su uso, exige el despojarse de esquemas relacionales y de conocimientos y preconceptos sobre cómo educar. (Granados Maguiño, 2020, pág. 1811)

El aprendizaje empleando las TIC en cierta parte empoderan al docente y a los alumnos porque promueven el cambio y se fomenta el desarrollo de las habilidades del presente siglo, transformando los procesos de enseñanza y aprendizaje generando mayores ganancias por crear y generar oportunidades para los alumnos donde desarrollan su creatividad, habilidades para resolver problemas, de razonamiento informativo, de comunicación y otras habilidades de pensamiento de orden superior. “Las TIC son herramientas que fortalecen la enseñanza y el aprendizaje, así como aumentan las oportunidades para acceder al conocimiento, desarrollar habilidades colaborativas e inculcar valores positivos a los estudiantes”. (Aqua, s.f.)

Se ha comprobado que sin las TIC la educación puede continuar, sin embargo, el utilizarlas causan beneficio debido a lo que se comentó anteriormente por la diversidad de estilos de aprendizaje que se encuentran dentro de un aula.

Considero que la importancia de las TIC dentro de la educación es debido a que en la actualidad todas las actividades de la vida diaria o la mayoría de ellas giran a su alrededor y es fundamental que la sociedad pueda tener el control de la tecnología y no la tecnología tenga el control de la humanidad, es por eso que se debe de enfocar el verdadero aprendizaje con ellas, el que los estudiantes las sepan utilizar adecuadamente y reconozcan distintos tipos de información, designando o seleccionando la que provenga de fuentes veraces, así como se mantenga informado de diversos temas que se desarrollan dentro de las sociedades. Al avanzar el tiempo se lucha con las amenazas y debilidades que enmarcan las TIC, debido a que día a día se requiere de ellas.

11 Conclusión

En este documento se ocupó el método de investigación cuantitativa, así como la discriminación de páginas por medio de algoritmos. Con base a la actualidad es necesario formar ciudadanos digitales para que puedan enfrentar los constantes cambios que surgen, así como el desarrollar contenidos digitales que a partir de la pandemia se alcanzó cierto grado de conocimientos en ellas, considero que es necesario continuar con la inclusión de los materiales digitales.

Es necesario ir fortaleciendo a la sociedad y como docente tienes que trascender en los estudiantes, ser cada día mejor y dar lo necesario sin olvidar que no todo es lo laboral para reestructurar esta sociedad tan decaída y llena de distintos actos violentos o discriminatorios. “La institución escolar no puede permanecer ajena a los ritmos del cambio actual, por lo que la innovación constituye una de sus principales y prioritarias tareas”. (Gisbert Cervera & Johnson, 2015)

Los medios digitales ayudan a los ciudadanos a rescatar, conocer, interactuar, distraer y adquirir varias habilidades, siempre y cuando se usen de una forma adecuada. En general la tecnología en la educación ofrece cambios positivos, también se observa que pueden ser distractores para los alumnos ya que

regularmente algunos alumnos recurren a ellas para jugar, ver o conectarse en distintas situaciones, se necesita fortalecer la responsabilidad en ellos, de esta manera podrán realizar las mismas acciones antes mencionadas y a su vez anexaran los hábitos de estudio ocupándolas dentro de este proceso.

Un alumno que distingue claramente las ventajas de la tecnología lograra desarrollar varias habilidades en los distintos campos formativos que se emplean en los diferentes contextos que le rodean, fortaleciendo du persona tanto en lo personal como en lo profesional.

Es de suma importancia que los docentes se encuentren preparados para las clases que impartirán, es un hecho que los docentes no cuentan con el saber absoluto, sin embargo, si se desconoce el tema es una obligación prepararse, para ofrecer el conocimiento a los estudiantes.

Dicho lo anterior, dentro de las TIC también se debe de contar con el conocimiento y adecuar o prever las herramientas necesarias para el uso de ellas, y evitar contra tiempos o perder el control del grupo por la demora de la transmisión de las actividades.

Sin duda alguna un docente es una pieza clave para el cambio y evolución de todos los tiempos.

12 Bibliografía

- Aquae, F. (s.f.). *Fundacion Aquae*. Obtenido de Fundacion Aquae:
<https://www.fundacionaquae.org/wiki/beneficios-nuevas-tecnologias-educacion/>
- Area Moreira, M. (25 de febrero de 2011). *Docencia*. Obtenido de Docencia: <http://docencia-tlanestli.blogspot.com/2011/02/los-materiales-educativos-origen-y.html>
- Area, M. (junio de 2019). <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle>. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle>:
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/16086/Manuel%20Area%20GU%C3%8DA%20PARA%20LA%20PRODUCCI%C3%93N%20Y%20USO%20DE%20MATERIALES%20DID%C3%81CTICOS%20DIGITALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bohórquez Rodríguez, E. (26 de julio de 2018). *Red de Información Educativa*. Obtenido de Red de Información Educativa: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/5784>
- Delgado de Colmenares, F. (2002). La investigación educativa, su concepción y su práctica. Algunos aspectos teóricos para la reflexión y discusión. *Educare*, 5 (16), 405-412. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601605%2520Diapositivas>
- Delia, C., Aguirre, D., Apodaca, J., & Camacho, O. (mayo - agosto de 2002). Pawina Web Una propuesta para su análisis. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, XLV(185), 167 - 185. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/421/42118510.pdf>
- Díaz Barriga, F. (2008). Educación y nuevas tecnologías de la información: ¿Hacia un paradigma educativo innovador? *Revista Electrónica, Sinéctica En Educación*(30), 1-15. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/998/99819167004.pdf>
- Dr. Domínguez, D. (27 de 3 de 2021). *Medios digitales*.
- García Aretio, L. (abril de 2006). *Espacio Uned*. Obtenido de Espacio Uned: <http://e-espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:314/editorialabril2006.pdf>
- Gisbert Cervera, M., & Johnson, L. (abril de 2015). *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/780/78038520001.pdf>
- Granados Maguiño, M. A. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/29065286032.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Baptista Lucio, P., & Fernández Collado, C. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta ed.). McGraw-Hill Education.
- Julia, M. U. (21 de Noviembre de 2020). *Humanidades.com*. Recuperado el 7 de Octubre de 2022, de <https://humanidades.com/google-drive/>
- Maria Teresa, M. (Diciembre de 1998). La construcción de la tecnología. *Famecos*(9), 50-62. Obtenido de file:///C:/Users/DELL/Downloads/admin,+Maria_Teresa.pdf

Padlog, M. (julio - septiembre de 2009). La potencia del enfoque cualitativo para el estudio de la percepción del riesgo. *Espacio Abierto*, 18(3), 413 - 421. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/122/12211825001.pdf>

Peña Montegudo, J. L. (enero/marzo de 2004). *Scielo*. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1575-18132004000200004

Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*(14), 5 -39.

Quiroz Meneses, E. (diciembre de 2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica Educare*, XIII(2), 47-62. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114401005>

Sanmatín Sáez, J. (2007). *El Chat. La conversación tecnológica*. Madrod, España: Arco/Libros,S.L. Obtenido de <https://cutt.ly/Z0nC0xU>