

Aprendiendo con Tecnología

Learning with Technology

Yuliana Vicente – Martínez ^a

Abstract:

Day by day technology reaches different scenarios, it is also part of Education, today talking about education and technology at different vertices is very complicated, because the positioning that the advancement of ICT has had, today has reached the classrooms, in the present case study we will analyze what education is like today, we invite you to finish the consultation of this work.

Keywords:

Experimentation, chemical reagents, laboratory crystalry, laboratory equipment, laboratory

Resumen:

Día a día la tecnología alcanza escenarios diferentes, también forma parte de la Educación, hoy día hablar de educación y tecnología en vértices diferentes resulta muy complicado, pues el posicionamiento que el avance de las TIC ha tenido, hoy ha llegado hasta las aulas, en el presente estudio de caso analizaremos como es la educación hoy en día, te invitamos a terminar la consulta de la presente obra.

Palabras Clave:

Educación, Tecnología, enseñanza, aprendizaje, recursos tecnologicos

Introducción

Los avances tecnológicos de los últimos días han logrado posicionar a la labor docente, como un parte aguas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues esto concibe un dinamismo más pronunciado que hace años atrás, puesto que no se limita al conocimiento que solo el docente puede brindar, si no también hoy en día se ve al alumno como el actor principal en el desarrollo de sus conocimientos.

Esto es brindado por la múltiple forma que se tiene para que el alumno pueda ingresar en el mundo del conocimiento, anteriormente muchos procesos se valían por estar presentes, hoy la tecnología a acertado distancias y hablar de un trabajo colaborativo ya no es sinónimo de tener que verse para poder realizar un producto, el presente trabajo tiene su alma en como las TIC, han revolucionado los procesos al grado que se puede preparar desde cero a distancia, donde la figura del docente se vuelve muy importante y un revulsivo pues es la figura del facilitador de información, procedimientos y formas diversas en las que se puede abordar uno o diversos temas.

Los dejamos en esta sesión donde abordaremos un caso común en la comunidad estudiantil.

Aprendiendo con Tecnología

A los estudiantes del cuarto semestre grupo 1, de la Escuela Preparatoria, se les solicita realizar un organizador gráfico, de un tema, que posteriormente deberán socializarlo con sus compañeros y al mismo tiempo compartirlo en la red convirtiendo su organizador en una ficha técnica, y poder crear un video animado en las múltiples plataformas que hoy día ofrecen de forma gratuita y que con solo registrarse poder crear infinidad de contenido multimedia, además de lo anterior es un trabajo que se realizara de forma colaborativa con equipos de 5 personas y por la orografía de la escuela se enfrentan con la problemática que son de distintos lugares, el puntaje asignado para el producto es de 20% de su calificación en el parcial en curso.

El equipo debe organizarse y realizar la actividad, entonces se reúnen 10 minutos después de la sesión para intentar hacerlo y poder cumplir con lo requerido.

Proceso de abordaje Investigando

Un buen punto para poder iniciar con el producto y poder organizarse es importante que se documenten, referente a como la Tecnología impacta en la educación, así que

^a Autor de Correspondencia, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Escuela Preparatoria de Ixtlahuaco, <https://orcid.org/0000-0002-4621-8318> Email: yuliana_vicente@uaeh.edu.mx

primero deciden documentarse del tema, antes de iniciar con el proceso, veamos lo que encontraron;

De acuerdo con Herrera (2009,), las TICs se han incorporado a la educación por las siguientes razones:

- Poseen una gran capacidad comunicativa, que permite estimular los canales sensoriales a través de códigos visuales y auditivos principalmente, aunque ya existen avances importantes en otros canales.
- Ofrecen acceso a innumerables recursos documentales tales como bibliotecas virtuales, diccionarios, bases de datos, materiales didácticos, entre otros.
- Forman parte de la práctica cotidiana de comunicación e interacción que tienen los jóvenes con su entorno social. Internet, hi-five, Messenger, myspace, e-mail y la telefonía móvil, son medios que gozan de una muy alta popularidad entre los estudiantes universitarios en sus actividades escolares y de socialización.
- Adquieren cada vez mayor importancia en el currículo académico, pues el manejo de software es necesario en la formación universitaria y en el ámbito laboral.

Analizan la información referida y coinciden en que hablar de educación es igual hablar de la transformación que a través del tiempo este proceso ha tenido, hoy día la inclusión de las herramientas digitales disponibles es casi de carácter obligatorio, por la cercanía que se tiene con ellos, además de que los dispositivos móviles, cada vez se van simplificando en su diseño y uso, por citar un ejemplo, hace unos años de atrás, hablar de trabajo colaborativo, era igual a tener que reunirnos horas en un lugar apropiado entre 5 o más alumnos, incluso en fines de semana, hoy día por día, creamos un documento en la herramienta de google drive, por mencionar alguno, y ese trabajo de investigación se puede realizar de forma simultánea, optimizando tiempo y desgaste.

Manos a la obra

Después de haberse documentado respecto al tema el primer punto que tenían que hacer es poder conocer el manejo de un software especializado y que sea libre y gratuito, no demoraron mucho en encontrar Edraw, Cmap Tools, y otros, se dieron cuenta que solo tenían que organizar su idea central, buscar información al respecto y sin más, iniciar, así lo hicieron, este proceso fue más rápido de lo que pensaron.

Las ideas ya estaban organizadas, ahora, tocaba el turno de hacer un guion, para ello, determinaron utilizar las herramientas técnicas con las que contaban, revisaron que todos tuvieran dispositivos electrónicos con características de una PC, conectividad a internet, posteriormente se organiza de tal forma que se crea un solo documento en la herramienta drive de Google, se comparte el documento por medio del correo electrónico

personal de cada integrante y solo faltaba poner el tiempo que se demorarían para poder alcanzar el objetivo, el guion para crear un video.

El trabajo ahora era sencillo, pues crearían el documento de forma simultánea y no tenían que estar juntos los miembros del equipo solo su pc y conectividad a internet, iniciaron y se dieron cuenta que con la mensajería que se encuentra en la herramienta, era posible comunicarse y seguir organizados, realmente no fue mucho el trabajo que les costó realizarlo, pues el conocimiento que poseían en el manejo de dispositivos electrónicos sirvió. Y el guion quedó listo.

Creando videos animados

El guion estaba listo, ahora el trabajo era buscar en la red alguna plataforma que permitiera crear un video animado, la información que contendría ya estaba lista, todos se dieron a la tarea de buscar esa plataforma que sin pagar para usarlo les permitiera crear su producto, y fue así que uno de los integrantes se encontró con Powtoon, el espacio ideal para crear su obra, se dieron cuenta que era gratuita y que no se requería de mucha preparación, basto con buscar un par de videos tutoriales que les mostrara como crear el producto y ¡Listo! El video quedó en muy poco tiempo.

Socializándolo

Pues ya estaba el producto, solo faltaba poder colocarlo en la red y que pueda ser visible a muchas personas, tantas como los que puedan encontrarlo, y se hizo, un integrante creo una cuenta en la plataforma YouTube utilizando su correo electrónico en Gmail y listo el video se socializo, posterior a ello, basto con obtener la URL del video y socializarlo por medio de las redes sociales que tenían disponibles como el Facebook, Messenger, WhatsApp y al maestro con enviarlo mediante un correo electrónico.

Referencias

- [1] Herrera Batista, M. "Disponibilidad, uso y apropiación de las tecnologías por estudiantes universitarios en México: perspectivas para una incorporación innovadora". Revista iberoamericana de Educación 48/6/2009): 1-9
- [2] Javier Organista-Sandoval, C. D. (2019). Desarrollo y aplicación de contenidos educativos digitales desde un teléfono inteligente para un tema de Estadística en un curso universitario. Actualidades Investigativas en la Educación.
- [3] María Soledad Ramírez-Montoya, F. J.-P. (2017). La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y en el aprendizaje. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 29-47.