

+ | EL USO DE LAS TECNOLOGIAS EN EL AULA DE CLASE.

Por: Silvana Errigo | silvana.errigo@unachi.ac.pa | Ingeniera en Electrónica en Comunicaciones | Maestría en Educación Superior e Investigación y Especialista en Entornos Virtuales.

Palabras claves: *inteligencias múltiples, ludología, motivación, recurso didáctico, simuladores, dispositivos personales.*



En casi todos los niveles de la sociedad, las tecnologías de la información y la comunicación juegan roles diferentes, tanto en el nivel personal, social, cultural, educativo y profesional. Hoy día, con las generaciones Net's, se dice que hasta los niños son capaces de utilizar las nuevas tecnologías de punta, prácticamente sin acudir a la ayuda de nadie, sólo por instinto, ya que el formato tecnológico hace posible que puedan ser explorados por cualquier persona sin necesidad de un manual.

Esto nos lleva a pensar en los jóvenes que acuden a las aulas universitarias donde esperan formarse para tener un futuro que les permita realizar sus proyectos de vida y encajar académica y tecnológicamente en sus áreas de trabajo. Para ello, el docente necesita no sólo una formación teórico-práctica acorde con la actualidad, sino también una preparación tecnológica.

La preparación tecnológica del docente le facilita el desarrollo de material didáctico; el manejo y utilización de simuladores de la especialidad que les permitan a los estudiantes establecer

proyectos estratégicos acorde con su carrera.

Los simuladores educativos, Por ejemplo generalmente *son de tipo informático, que posibilitan la reproducción de un sistema, lo que con lleva una planificación para que estos puedan cumplir con los objetivos específicos en el desarrollo de un tema.* Los simuladores reproducen sensaciones y experiencias que en la realidad pueden llegar a suceder.

Desde hace varios años, se ha estado hablando de las nuevas generaciones NET's, estilos de aprender, inteligencias múltiples, actuar docente, motivación, actitud, interacción, colaboración, TIC's en el aula, entre otros factores que hacen posible un proceso de enseñanza-aprendizaje de construcción de conocimientos significativos.

Cabe destacar que en la medida que el docente integre en su actuar didáctico pedagógico el uso de estos recursos, será capaz de lograr una mejor motivación, interés e interactividad de sus estudiantes, para llevarlos a esa sinergia entre los cuatro pilares fundamentales de la educación: aprender a ser, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a aprender. Desde esta manera, se aplican las estrategias tecno-

pedagógicas de una manera eficiente y eficaz.

Desde la infancia nos enseñan a aprender a través del juego, para desarrollar ciertas habilidades y destrezas, para interrelacionarnos, motivarnos y para enseñarnos a reaccionar ante ciertas actividades físicas o mentales. El juego determina, de una forma u otra, nuestra personalidad desde muy pequeños. Esto es lo que en educación se conoce como ludología, del latín *ludus* (juego) y del griego *logos* (conocimiento racional). *Esta ciencia se ocupa del análisis de los videojuegos desde la perspectiva de las ciencias sociales.*

En este sentido, Marqués (2000) asocia cada tipo de juego con una serie de habilidades y capacidades de desarrollo de interés para el aprendizaje. Por ejemplo, los juegos de arcade (plataformas de combate) pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial; los deportivos, a la coordinación psicomotora; aventura, estrategia y rol, a la motivación para temas del currículum y a la reflexión sobre sus valores; los simuladores, al funcionamiento de máquinas; y los rompecabezas al razonamiento y a la lógica.

Entre los aspectos positivos de aprendizaje Marques (2000) señala: la motivación, el aprendizaje de contenidos y tareas, los procedimientos y destrezas manuales/organizativas, y las actitudes como la toma de decisiones y la cooperación.

Definitivamente, no todos los videojuegos y simuladores están disponibles en nuestras aulas de clases, pero el docente por medio de acciones planificadas puede llevar al estudiante a un ambiente lúdico a

través de diversas estrategias, sobre todo aquellas que le permiten realizar un trabajo colaborativo.

Además, si la actividad le permite al estudiante integrar sus dispositivos personales como el celular, la tablet, laptop, Ipad, entre otros; haciendo uso del término que denomino, **UYOD** (*Use Your Own Device, es decir, "usa tu propio dispositivo"*) eso enriquece y motiva más al estudiante a continuar desarrollando la actividad asignada; como cuando se busca un tesoro que a través de un mapa se nos indica las pistas hasta encontrar el tesoro finalmente.

Los docentes en el aula, se maravillan o se impresionan con lo que los chicos son capaces de hacer tecnológicamente, por ello los docentes necesitan ser parte activa de esta cultura digital; necesitan convertirse en migrantes digitales para lograr una mejor motivación e interacción tecnopedagógica en el aula.

Pero parte de esta cultura digital implica que el docente se autoevalúe con respecto a lo poco o mucho que pueda conocer de tecnología, ya que algunos tienen un nivel intermedio del manejo de herramientas tecnológicas, mientras que otros sólo tienen conocimientos básicos.

No importa en qué nivel esté el estudiante o el docente, la realidad es que las tecnologías de la información y la comunicación llegaron para hacer las cosas más sencillas en la vida diaria y permitir emulaciones de proyectos que en la realidad serían costosos y tomaría mucho tiempo tener los parámetros ideales para que se ejecuten.

Con la acreditación y evaluación universitaria que se ha estado dando

en América Latina, la educación continua es importante para que el docente haga de su cátedra un proceso significativo y enriquecedor y, al mismo tiempo, promueva la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

Existen en la Web 2.0 muchos cursos gratis e informales que le permiten al docente actualizarse en el uso de herramientas útiles en sus clases, sin que esto obligue a tomar cursos presenciales en horarios fijos, sólo necesita una computadora y acceso a internet; lo que abre un mundo de oportunidades de crear recursos didácticos digitales que enriquecerán su aula de clase de muchas formas.

Referencias:

- CINTERFOR (2008). Las tecnologías de la información y la comunicación y la formación profesional: reflexionando sobre aprendizajes y desafíos. Uruguay: CINTERFOR. Recuperado de <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article2578>
- García, José L., Santizo, José, Alonso, Catalina (2009). Uso de las TIC de acuerdo a los estilos de aprendizaje de docentes y discentes. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/2308Cue.pdf>
- Revista Electrónica Teoría de la Educación (2008). Emociones con videojuegos: incrementado la motivación para el aprendizaje. Recuperado de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_gonzalez_blanco.pdf
- Revista Iberoamericana de Educación (2008). El uso de nuevas tecnologías como perspectiva para una universidad competitiva. Recuperado de <http://www.rieoei.org/2162.htm>

“Los adolescentes actuales hacen lo mismo que los de generaciones pasadas, crecen, se van de la casa, se casan y tienen hijos. La única diferencia es que hoy no siempre siguen ese mismo orden.”

LA JUVENTUD EN FRASES.

Cuando la juventud pierde entusiasmo, el mundo entero se estremece.

Georges Bernanos

El joven no es un huésped, ni un extraño, ni un descabellado... Es una nueva promesa, un nuevo amanecer... Un nuevo hallazgo.

Zenaida Bacardí de Argamasilla

El mundo será lo que la juventud quiera; si esta ama la verdad y el bien, eso habrá en el mundo.

Werner Karl Heisenberg

La juventud, en todas partes, es atrayente, animosa y vencedora.

Rubén Darío

No corresponde a los jóvenes entendernos, sino a nosotros comprenderlos a ellos. Al fin y al cabo, no podrían ponerse en nuestro lugar y, en cambio, nosotros ya hemos ocupado el de ellos.

André Marcel.

No hay jóvenes malos, sino jóvenes mal orientados.

San Juan Bosco.