

# Uso de las tic's para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, atendiendo el enfoque por competencias

Paz Loaiza, Javier

2018-03

---

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/3821>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

# Coloquio sobre buenas prácticas docentes en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias básicas



Marzo del 2018

# Nombre del trabajo



“Uso de las tic’s para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, atendiendo el enfoque por competencias.”

Presenta

Mtro. Javier Paz Loaiza

# Resumen



El presente trabajo tiene como propósito compartir la experiencia de la implementación de diferentes recursos tecnológicos como estrategia en los procesos enseñanza-aprendizaje.

# Introducción



Díaz F. (2003), “Las nuevas exigencias de la profesión demandan que sea precisamente el profesorado, el grupo responsable de la alfabetización tecnológica de sus estudiantes

# Introducción



Salas, F. (2009), “El dotar a los docentes de computadoras y de medios como internet no necesariamente implica la modificación de prácticas ni de nuevas dimensiones del aprendizaje.”

# Desarrollo



Las tics cambian la forma de aprender de los estudiantes y el modo de enseñar de los docentes

# Estrategia “aprendizaje de conceptos a través de herramientas tecnológicas”



Contienen actividades que siguen una trayectoria de aprendizaje lógico basado en los dos primeros campos cognitivos de la taxonomía de Bloom.

- Conocimiento:
- Comprensión



# 1.- Lectura (Conocimiento)



Fons (2006) “La lectura es una actividad cognitiva, es el mecanismo más importante y más básico para transmitir conocimientos a otras personas.”

## 2.- Lluvia de conceptos a través de un formulario electrónico (Conocimiento)



Los formularios electrónicos son un espacio para captar grandes cantidades de información y provee herramientas para su organización y manejo

### 3.- Sopa de letras digital (Conocimiento)



Villana, (2018), “Un recurso didáctico muy interesante son los juegos para los alumnos de todos los niveles. El juego es innato en el ser humano y se puede utilizar como un medio para conseguir diversos objetivos pedagógicos.”

## 4.- Tabla descriptiva electrónica (Comprensión)



Ortiz J. (2014) son figuras en las que se muestran en forma concatenada o entrelazada información que se desea transmitir, el objetivo es hacer que a cualquier individuo se le haga más fácil la comprensión de un tema”

## 5.- Crucigrama electrónico (Comprensión)



Olivares J. (2008). Son una herramienta didáctica que desarrolla habilidades para mejorar la capacidad de comprensión de las personas y que puede apoyar en los procesos pedagógicos

## 6.- Mapa Mental electrónico (Comprensión)



Monagas, O. (1998). Es una herramienta de representación y organización del conocimiento y como un recurso de aprendizaje, el cual potencia indudablemente el aprendizaje significativo”.

# Resultados



- ❖ Alumnos motivados
- ❖ Alumnos que dan cuenta de lo aprendido
- ❖ Comprensión de nuevos temas que requieren conocimientos previos
- ❖ Desarrollo de competencias tecnológicas

# Conclusión

Sí hemos de participar en la creación de nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje basada en las Tic's, es menester capacitarnos en el uso de las tecnologías de información y comunicación, pues estas, nos han de permitir crear nuevos paradigmas que nos orienten en la forma de como acompañar a nuestros alumnos en el desarrollo de sus competencias tecnológicas, en busca de los tan anhelados aprendizajes significativos.