

Informática en pandemia. Cambio de estrategia, innovar para aprender en la Preparatoria Loyola del Pacífico

Xavier Barrón, Nubia Itzel

2022-07

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5332>

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



**INFORMÁTICA EN PANDEMIA. CAMBIO DE ESTRATEGIA, INNOVAR PARA
APRENDER EN LA PREPARATORIA LOYOLA DEL PACÍFICO**

Nubia Itzel Xavier Barrón

Preparatoria Loyola de Acapulco

Décimo Tercer Coloquio Interinstitucional de Profesores de Preparatorias

23 de junio de 2022

Resumen

Con la transición de clases presenciales a virtuales, surgen retos importantes como la atención, la evaluación, pero sobre todo la motivación para que los estudiantes puedan participar y con ello que el aprendizaje sea significativo, ¿es posible que un estudiante aprenda en el entorno virtual cuando es de nuevo ingreso y no conoce a sus compañeros de grupo?, ¿cómo podemos cubrir el temario para lograr las competencias para el ciclo escolar, tomando en cuenta sus emociones e interés en la materia? Las clases tradicionales son parte del pasado, se debe innovar la forma de enseñar.

Palabras clave: Innovación, Tecnologías, Virtualidad, Pandemia, Aprendizaje

INFORMÁTICA EN PANDEMIA. CAMBIO DE ESTRATEGIA, INNOVAR PARA APRENDER EN LA PREPARATORIA LOYOLA DEL PACÍFICO

En internet se cuenta con diferentes herramientas que permiten mejorar el aprendizaje de los alumnos y la eficacia de la enseñanza en los profesores.

De acuerdo a Jonassen (2012, p 325.) las funciones de la tecnología son las siguientes:

- Herramienta que apoya la construcción de conocimientos.
- Vehículo de información para explorar conocimientos que apoyen el aprendizaje mediante su construcción.
- Contexto para apoyar el aprendizaje con la práctica.
- Medio social que apoya el aprendizaje mediante la conversación.
- Socio intelectual que apoya el aprendizaje mediante la reflexión.

Por ello es muy importante implementar la tecnología para la enseñanza, además de usar sistemas multimedia/hipermedia. “Un sistema multimedia es la tecnología que combina las capacidades de diversos medios como computadoras, películas, videos, sonido, música y texto “(Galbreath,1992). Es importante aclarar que “el aprendizaje con sistemas multimedia e hipermedia ocurre cuando los estudiantes interactúan con la información presentada en más de una modalidad, por ejemplo, en palabras e imágenes” (Mayer,1997).

Además del manejo de la tecnología, hay que considerar el estado motivacional de los estudiantes. Otro factor importante es la atención, por ello como docente se debe tener la capacidad para controlar la atención ya que contribuye a mejorar la memoria de trabajo (Swanson, 2008).

Es importante entender que el aprendizaje debe ser significativo. La tecnología puede ser una herramienta para aplicar los principios de la enseñanza y para que sean efectivos, deben ir de la mano con las metas de aprendizaje.

A continuación, se presenta la siguiente hipótesis: en la prepa Loyola se cree que el uso de las herramientas visuales apoyado por la tecnología y herramientas de internet como la gamificación, puede mejorar la atención, involucramiento y aprendizaje del grupo en modo virtual para los alumnos de nuevo ingreso (primer año de preparatoria).

La participación es importante para hacer la clase más dinámica; sin embargo, la desventaja en un entorno virtual es que al no convivir se complica la interacción, por ello les da vergüenza participar.

Para apoyar a la interacción se hace uso del *Padlet*, el cual es una herramienta que les favorece la colaboración haciendo uso de multimedia para publicar una nota en un muro. La ventaja es que se puede integrar videos, texto, audio, fotos que les permite retroalimentar o colocar *likes* a las notas de las personas que interactúan en ese espacio. En la estrategia aplicada cada semana había un *Padlet* publicado en la plataforma escolar para que interactuaran compartiendo notas de tecnologías del momento, en este punto, es importante establecer las instrucciones lo más claro posible, el docente debe poner el ejemplo y adecuar el muro para que sea muy llamativo al grupo. Si el alumno deseaba tener su participación debían cubrir ciertas características, por ejemplo, era importante que tuviese su foto actualizada al publicar la noticia, lo que permite que se les pueda identificar; el título de la noticia debe ser llamativo y con impacto, sin recurrir al amarillismo; la opinión del alumno sobre la noticia; y por último, la referencia en la cual obtuvo la noticia, con la importancia de respetar los derechos de autor. ¿Qué pasaba si una noticia estaba repetida? El alumno respetaba la antigüedad de la noticia e investigaba nuevamente.

Los estudiantes estaban al pendiente, preguntando cuándo se activaba un *padlet*, ya que contaban con su noticia puesto que estaban calendarizadas ya estaban ansiosos por compartir la noticia (Anexo 1).

Por su parte, *Thinglink* permite aprender de manera interactiva, ya que es importante tomar en cuenta que muchos de los alumnos cuentan con una memoria visual desarrollada, por ello funciona emplear imágenes con un toque interactivo. Esta herramienta permite posicionarse en cualquier punto para una breve descripción, cada uno de los puntos es interactivo y se ocupó para la identificación de las partes de una computadora, sin recurrir a la práctica de abrir un equipo (Anexo 2).

En cuanto a las evaluaciones se llevaron a cabo de manera individual y grupal, a continuación se describen las herramientas utilizadas:

- Evaluación individual. *Educaplay*: la mejor manera de buscar resultados es utilizando retos que los ayuden a competir entre ellos y a través de esta herramienta, pueden resolver sus cuestionarios y exámenes rápidos contra reloj,

permitiéndoles repasar los conocimientos vistos en clase y jugando. Al finalizar se pueden descargar los resultados (Anexo 3).

- Evaluación por equipos. *Smart Exchange*: para propiciar el ambiente sano de competencia entre los equipos se utilizó esta herramienta, en ella se encontrarán diferentes recursos para las clases realizando actividades interactivas que permiten jugar y competir de manera colaborativa desde su celular o algún dispositivo móvil a través de preguntas que deberán resolver de manera correcta (Anexo 4).

Las clases fueron dinámicas todo el tiempo, las herramientas que se utilizaron como apoyo para las sesiones permitieron un aprendizaje significativo y motivacional. El 90% del grupo participó con la herramienta *Padlet*, esto debido a que era opcional, lo que permitió conocerlos a todos y les brindó mayor seguridad para poder presentarse ante sus compañeros. En cuanto a las herramientas *Thinglink*, *Educaplay* y *Smart* contaban con el 100% de participación y compromiso, ya que las dos últimas herramientas eran exámenes rápidos y actividades con mucho peso en porcentaje para la calificación final.

Todo lo anterior permite demostrar que se cumple la hipótesis planteada en la introducción ya que se obtuvieron buenos resultados y mejor de los esperados. Definitivamente una clase dinámica bien planeada y apoyada con estas maravillosas herramientas gratuitas, permite que puedan utilizar los diferentes dispositivos móviles logrando un aprendizaje significativo para el grupo de primer semestre en la Preparatoria Loyola del Pacífico.

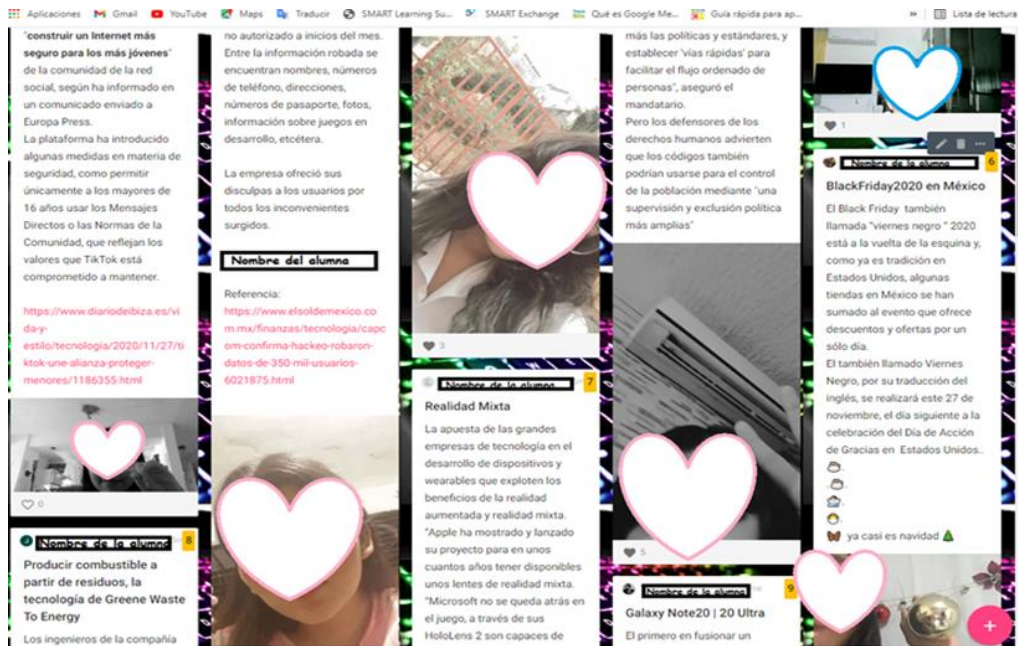
Referencias

Schunk,D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa.* (6ta. ed). Pearson.

Anexos

Anexo 1.

Participación con Padlet



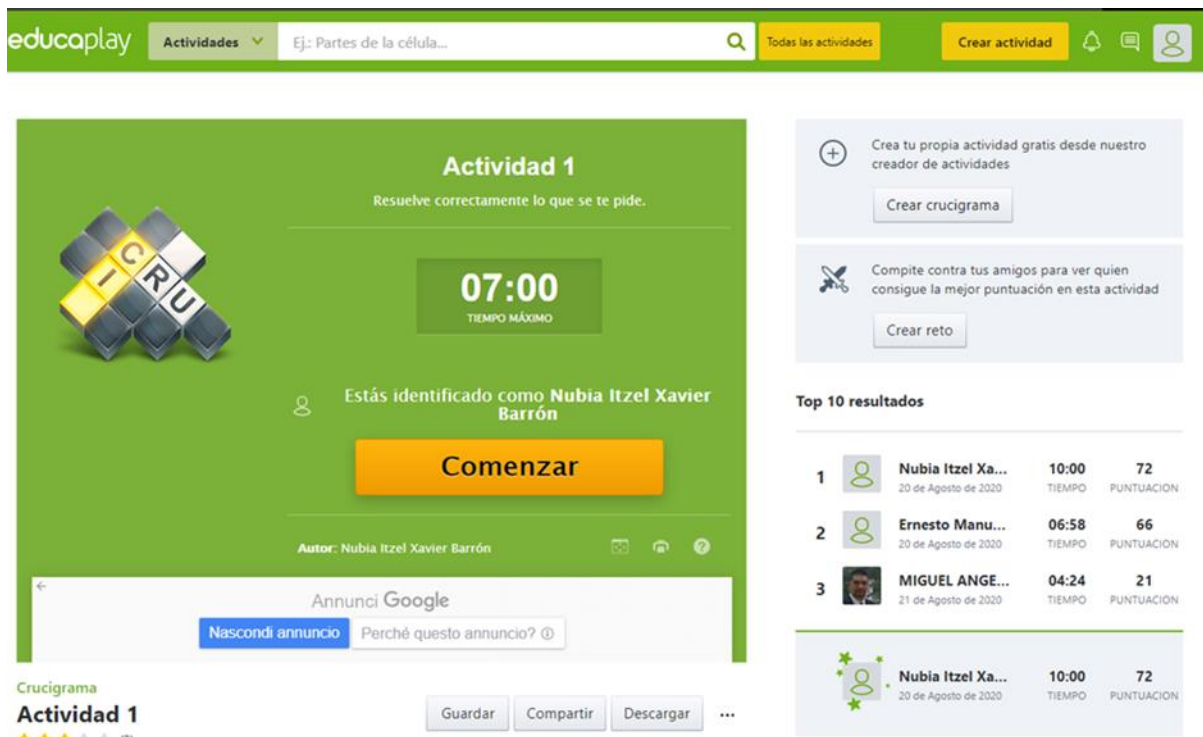
Anexo 2.

Actividad de identificación de las partes de una computadora con Thinglink



Anexo 3.

Evaluación individual de repaso con Educaplay



Anexo 4.

Evaluación por equipo de repaso con Smart Exchange





Anexo 5.

Participaciones en distintas plataformas

Las participaciones se hicieron usando *Padlet*:

(<https://es.padlet.com/>)

Las actividades se hicieron usando *Thinglink*:

(<https://www.thinglink.com/>)

Las evaluaciones individuales se realizaron con *Educaplay*:

(<https://es.educaplay.com/>)

Las evaluaciones grupales se realizaron con *Smart Exchange*:

(<https://exchange.smarttech-prod.com/>)