Coloquio sobre Buenas Prácticas Docentes en el Proceso de Enseña2048Aprendizaje de las Ciencias Básicas

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



Nombre del trabajo



"Uso de las tic's para favorecer los procesos de enseñanzaaprendizaje, 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.