CAPÍTULO I

HERRAMIENTA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA–APRENDIZAJE SIGNIFICATIVAS MEDIANTE EL USO DE LAS TIC PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Catalina Gómez Ruiz.

Ms. Ciencias Ambientales. Docente Institución Universitaria Marco Fidel Suárez. catalina.gomez@iumafis.edu.co ORCID: 0000-0002-5940-4670.

Gustavo Adolfo Moreno López.

PhD (c) en Administración de la Universidad de Medellín-Colombia, Magister en Educación y Desarrollo Humano de la Universidad de Manizales, Rector de la Institución Universitaria Marco Fidel Suárez. Integra el grupo de Investigación Grieso de la Institución Universitaria Marco Fidel Suárez, Bello – Antioquia. rectoria@iumafis.edu.co ORCID: 0000-0002-4094-0940.

Ledy Gómez Bayona.

PhD en Administración de la Universidad de Medellín-Colombia, Magister en Dirección de Marketing de la Universidad del Mar, Especialista en Gerencia de Proyectos de la Universidad del Tolima. Docente de pregrado y posgrado. Integra el Grupo de Investigación en Casos y Estudios Organizacionales CEO de la Universidad de San Buenaventura en seccional Medellín-Colombia ledy.gomez@usbmed.edu.co ORCID: 0000-0003-4122- 0344.

Claudia Patricia Hernández Ríos.

Especialista en Alta Gerencia, Candidata a Doctor en Humanidades y Artes con Mención en Ciencias de la Educación. Decana Facultad de Ciencias Empresariales, Institución Universitaria Marco Fidel Suárez. Correo electrónico: decanocienciasempresariales@iumafis.edu.co ORCID: 0000-0003-3297-5171.

Olga Vélez Bernal.

PhD (c) en Administración de la Universidad de Medellín-Colombia, Magister en Administración con Especialidad en Gerencia de Proyectos de la Universidad del Mar – Chile, Especialista en Gerencia de Proyectos de la Universidad Pontificia Bolivariana-Medellín, Administradora de Empresas de la Universidad Cooperativa de Colombia-Medellín. Vicerrectora Académica y de Investigación de la Institución Universitaria Marco Fidel Suárez, Bello - Antioquia. Integra el grupo de Investigación XXXX de la Institución Universitaria Marco Fidel Suárez, Bello – Antioquia. viceacademica@iumafis.edu.co ORCID: 0000-0002-2291-0908.

Resumen

Hoy en día los profesores han adquirido nuevas destrezas y habilidades en el área de las herramientas de las tecnologías de información y comunicación, con el fin de ponerlas en ejecución en sus aulas, sin embargo, en algunas ocasiones sin éxito, lo que le produce una gran frustración, debido a que en esas ocasiones las herramientas no son agradables a sus alumnos o pueden convertirse en un distractor. Esto lleva a formular el siguiente objetivo de investigación implementar un laboratorio donde a los profesores, en este caso de nivel superior, se les apoyará con el diseño, preparación y ejecución de estrategias de aprendizajes a aplicar en sus aulas, permitiendo además junto a sus compañeros de laboratorio generar productos pedagógicos, este laboratorio tiene por nombre ÁGORA de las TIC. El presente trabajo hace referencia al caso particular desarrollado en la Institución Universitaria Marco Fidel Suárez, dentro del proceso de formación docente en el uso de prácticas educativas abiertas (PEAS) y recursos educativos abiertos (REAS), en el cual se incorporaron elementos prácticos durante las diferentes sesiones de capacitación, que le permitieron a los docentes introyectar los conceptos recibidos y aplicarlos en sus contextos particulares, para el diseño de sus propias estrategias y herramientas como apoyo para sus clases, permitiendo enmarcar esta investigación dentro de un enfoque cualitativo, concluyendo que, es necesaria la cualificación de los docentes en el uso de TIC, así como contar con un espacio de colaboración permanente, en el que puedan recibir el acompañamiento necesario para la creación de materiales pedagógicos de calidad y acordes con sus necesidades.

Palabras clave: educación, docencia, herramientas TIC.

TOOL FOR THE CONSTRUCTION OF MEANINGFUL TEACHING-LEARNING EXPERIENCES THROUGH THE USE OF ICT FOR HIGHER EDUCATION

Abstract

Today teachers have acquired new skills and abilities in the area of information and communication technology tools in order to implement them in their classrooms, however, on some occasions without success, which produces a great frustration, because on those occasions the tools are not pleasant to their students or can become a distraction. This leads to formulate the following research objective to implement a laboratory where teachers, in this case of higher level, with which they will be supported with the design, preparation and execution of learning strategies to apply in their classrooms, also allowing together with his laboratory colleagues generate pedagogical products, this laboratory is called ÁGORA de las TIC. This work refers to the particular case developed at the Marco Fidel Suárez University Institution, within the process of teacher training in the use of open educational practices (PEAS) and open educational resources (REAS), in which practical elements were incorporated during the different training sessions, which allowed teachers to introject the concepts received and apply them in their particular contexts for the design of their own strategies and tools as support for their classes (REAS), in which practical elements were incorporated during the different training sessions, which allowed teachers to introject the concepts received and apply them in their particular contexts for the design of their own strategies and tools as support for their classes,

concluding that the qualification of teachers in the use of CT, concluding that the qualification of teachers in the use of ICT, as well as having a permanent collaboration space, in which they can receive the necessary support for the creation of quality pedagogical materials according to their needs.

Keywords: high education, ICT tools, teach.

Identificación del proyecto

El proyecto de investigación titulado “Proceso de formación docente en el uso de prácticas educativas abiertas (PEAS) y recursos educativos abiertos (REAS) (Diplomado) con miras al desarrollo del Laboratorio Ágora de las TIC”. Financiado con recursos propios de la Institución Universitaria Marco Fidel Suárez.

Introducción

En el transcurso del tiempo, en las instituciones de educación las estrategias de enseñanza-aprendizaje se han centrado en el educador como poseedor del conocimiento y es quien le da respuesta a sus dudas, mientras que el alumno solo va a sus clases y trata de entender o asimilar la información que se imparte, sin embargo, en la actualidad con la introducción de las tecnologías en la educación, este paradigma está cambiando, haciendo que los maestros o profesores comiencen a entrenarse en el uso de estas nuevas herramientas con el fin de mejorar el proceso educativo. Sin embargo, surge la inquietud sobre si en realidad se están utilizando apropiadamente estas tecnologías, o por el contrario se pasó de una pizarra a herramientas digitales sin mayores cambios en las estrategias de enseñanza- aprendizaje.

De igual forma, es difícil también cambiar la metodología cuando los estudiantes vienen de su educación básica con estas mismas tendencias y son ellos quienes en ocasiones se oponen a los cambios, pues cuando un docente trae nuevas técnicas para que ellos sean parte activa en su formación y tengan una experiencia de enseñanza – aprendizaje significativa, sienten que eso lo hubieran hecho desde su casa, sin tener que asistir al aula, o en otras ocasiones no suelen ser tan “tecnológicos” como los consideramos y se les dificulta la interacción con nuevos medios y herramientas de aprendizaje. Es por ello que esta investigación busca generar una herra-

mienta que permita a los docentes aprender a construir e implementar sus propias estrategias y ayudas didácticas para la enseñanza, con el apoyo de expertos en el uso de las TIC, de sus propias instituciones, de manera que tengan un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fundamentación teórica

Para Smith, (2002), resalta que los docentes, maestros y profesores, en especial a nivel universitario, son individuos que continuamente están aprendiendo y diseñan sus estrategias de enseñanza-aprendizaje haciendo una combinación de sus conocimientos, su estilo de enseñanza en el aula, la incertidumbre de lo nuevo y desconocido, la práctica reflexiva, entre otros factores. Todos estos elementos le permitirán medir si está siendo eficaz en el desarrollo del programa. Es importante que los docentes estén atentos a los valores e ideologías que estas tecnologías pueden transferir a sus alumnos. Así Díaz, (2017), afirma que son las Universidades donde día con día se busca alfabetizar digitalmente a su cuerpo académico, ya que este tipo de preparación y capacitación favorece el dominio de unas herramientas, técnicas y metodologías que ayudan a ir más allá del simple análisis y rastreo de necesidades, aumentando además sus conocimientos.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), ha llevado a cabo una serie de investigaciones en distintos países de Latinoamérica, donde se llegó a la conclusión que el mayor desafío es generar en los docentes-estudiantes un aprendizaje autónomo que pueda influir en su autoestima y profesionalismo. Lo que podría alcanzarse con los modelos pedagógicos con Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Al analizar las experiencias con estos modelos se puede decir que la fase de sensibilización en el uso de las TIC's estaría satisfecha, por lo que se propone pasar a una etapa más especializada. Aun cuando en esta etapa más especializada las experiencias han sido distintas y desiguales, existe un factor común entre los que lo lograron ejecutar, a saber, la perseverancia en el tiempo y el seguimiento, convirtiendo ciertos problemas en objeto de investigación. (UNESCO, 2008), esto es lo que ha permitido el fortalecimiento de las competencias de los

docentes en el área digital, con lo cual han podido desarrollar experiencias significativas y gratificantes en las aulas de clase.

Herramientas de la WEB 2.0

Desde que la web dejó de ser estática para convertirse en una web participativa en la que las personas, además de consultar empiezan a proponer y a colaborar entre ellas, siendo más autónomas en su aprendizaje. Hay diferentes herramientas de la Web, que se presentan a continuación, que están siendo utilizadas en cada uno de los niveles educativos demostrando su utilidad. A continuación, en el cuadro 1 se presentan algunas de las herramientas de la web 2.0, que apoyan el aprendizaje participativo.

Cuadro 1. Tipos de herramientas Web

El Blog	Es una página web muy básica y sencilla donde el usuario puede colocar comentarios, artículos, enlaces, videos, entre otros, se maneja de manera gratuita y puede ser visitada por otros usuarios, (Bohórquez, 2008).
Wikis	Se trata de un sitio Web expansible, e interconectado, cuyas páginas pueden ser editadas por los usuarios o por los creadores del sitio. La escritura colaborativa de textos en la wiki es una estrategia viable para fomentar que los estudiantes participen activamente, (Velasco, 2018).
Redes Sociales	Son sitios web en donde se pueden unir o crear comunidades con otras personas y socializar con ellas en base a una identidad virtual. Estas comunidades en línea comparten intereses en común como la religión, la posición política, el idioma, la nacionalidad, las actividades profesionales o pasatiempos, la amistad pre-existente, etc; permiten a su vez, relacionarse con otras personas y generar una lista de contactos con los cuales compartir actividades y contenidos, (Sedano, 2018).
Compartir documentos ONLINE	Son entornos donde los documentos que se realizan en cualquier herramienta de ofimática se suben a un entorno virtual y puede ser compartido con otras personas ya sea para lectura y/o edición, entre las más utilizadas y conocidas están OneDrive, Google Drive, Dropbox.
Entornos paracompartir Re-cursos	Son sistemas que fueron diseñados para brindar soporte a las comunidades de aprendices que quieren colaborar. Estos espacios proponen lugares donde los estudiantes pueden interactuar y trabajar, utilizando los diversos recursos disponibles en formato electrónico vía Internet.
Fotos	Son app donde se comparten y se disfrutan de fotos organizándolas con etiquetas o álbumes, ejemplos Picasa, Flickr, Instagram, Facebook, entre otros.

Presentaciones	Sirve para desarrollar presentaciones interactivas donde los docentes y estudiantes crean experiencias más impactantes para la clase, se utilizan herramientas como Prezi y Slide Share.
Plataforma Educativa	Son plataformas de aprendizaje virtual, que cuentan con herramientas para que el estudiante se apropie de su aprendizaje, como ejemplo Edmodo, Moodle, Schoology, RCampus, entre otros.

Fuente: elaboración propia (2020).

Métodos y técnicas de exposición de los docentes a clases virtuales

En su diario trabajo los profesores se presentan ante sus estudiantes en aulas de clases, en las nuevas tendencias esta práctica ya no es necesaria, y se adaptan mejor a la nueva generación de estudiantes llamados los Millennials, que se caracterizan por estar acostumbrados a trabajar en grupo de manera digital o virtual y permanentemente están conectados. Para sensibilizar a los docentes en el uso de las tecnologías que le ayuden en la creación de nuevas maneras de impartir clases, en especial a la generación de los millennials, se puede hacer uso de los juegos de Pares o Nones y de Trabajo colaborativo con Wiki.

Juegos de Pares o Nones

Se utilizará el Drive de Google a través del cual se compartirán documentos, con un docente que tomará el rol de líder del equipo, el documento compartido contendrá la tabla 1 y la tabla 2, en la primera estará contenido el puntaje que ganarán o perderán por cada par o non que logre obtener, mientras que la segunda se llenará mientras el juego avanza, en ella se anotan los puntajes de cada jugador o equipo, y al final se colocará el total de puntajes para determinar el ganador.

Tabla 1. Tabla de Ganancias y Pérdidas

3 PARES	Los jugadores pierden -10 puntos
2 PARES 1 NON	Los jugadores pierden -10 puntos El jugador pierde -30 puntos
PAR NONES	El jugador gana 30 puntos Los jugadores pierden - 10 puntos
3 NONES	Los jugadores ganan 10 puntos

Fuente: elaboración propia

Tabla 2. Tabla de Resultados Ejemplo en el Juego

Ronda	jugador 1		jugador 2		jugador 3	
1	NON	-10 p	PAR	-30 p	PAR	10 p
2	PAR	10 p	NON	10 p	NON	-10 p
3	NON	10 p	PAR	30 p	NON	10 p
Total		10 p		10 p		10 p

Fuente: elaboración propia.

Con este juego se busca manejar principios como la ética, la colaboración, la sensación de ganar-ganar de todos los competidores, esto estimula el compañerismo entre los participantes. Este tipo de juegos permitirá al docente tener una perspectiva de cómo poder aplicar este tipo de estrategias en sus clases sin que se genere en sus estudiantes una sensación de pérdida o fracaso.

Uso de Wiki

Exponer a los docentes al uso de esta herramienta permitirá que ellos puedan experimentar de primera mano la posibilidad de diseñar páginas web de una manera rápida y eficaz, pero además poder compartir con sus estudiantes información, opiniones y conocimientos de forma dinámica y flexible, al incluir textos, hipertextos, documentos digitales, enlaces, videos, entre otros. Pudiendo incluso crear comunidades alrededor de un mismo contenido, tema o categoría. (Aroche, 2006).

El docente procederá a decidir sobre qué versará su wiki, para luego agregar a sus alumnos (ver figura 1) y comenzar el intercambio de conocimientos, opiniones y reflexiones, este sitio se puede ir creando y desarrollando mientras se dicta la clase.

Por otro lado, estos sitios son una herramienta más fiable para la elaboración de trabajos en grupos, ya que cada miembro participará desde su entorno, y pueden hacerse exposiciones o presentaciones.

Figura 1. Miembros de una wiki de clase.

The screenshot shows a web interface for a class wiki. At the top, there is a navigation bar with links like 'DiplomadoVirtualidadREAsYPEAs > Página de Inicio', 'Búsqueda', and user options. Below this is a secondary bar with 'Miembros', 'Proyectos', 'Eventos', 'Asesoramiento', and 'Ayudas'. The main content area is titled 'Miembros' and includes a table of members. On the right side, there is a sidebar with a 'Página de inicio' section and a list of pages.

Nombre	Miembro desde	Tipo
AlexCanedo	Nov 8, 2014	Miembro
CATAMBIENTAL	Nov 8, 2014	Miembro
Celati	Nov 8, 2014	Miembro
claudialondono	Nov 9, 2014	Miembro
gaitang1	Nov 8, 2014	Miembro
hhenao1	Nov 8, 2014	Miembro
javier farith	Nov 8, 2014	Miembro
juan.gonzalez2	Nov 8, 2014	Miembro
illogarcia	Nov 8, 2014	Organizador
lgomezcc	Nov 8, 2014	Miembro
luzdeylondosema1	Dec 10, 2014	Miembro
rocalo	Nov 8, 2014	Miembro

At the bottom right of the table, it says '1 - 12 de 12'.

Fuente: elaboración propia.

Metodología

El presente trabajo hace referencia al caso particular desarrollado en la Institución Universitaria Marco Fidel Suárez, dentro del proceso de formación docente en el uso de prácticas educativas abiertas (PEAS) y recursos educativos abiertos (REAS) (Diplomado). Aquí se recogen las experiencias logradas durante las diferentes sesiones de capacitación, en las cuales se incorporaron elementos prácticos que le permitieron a los docentes introyectar los conceptos recibidos y aplicarlos en sus contextos particulares, para el diseño de sus propias estrategias y herramientas como apoyo para sus clases. Lo que permite enmarcar esta investigación dentro de un enfoque cualitativo, ya que recogen las experiencias de los docentes.

En esta formación participaron doce docentes vinculados de tiempo completo a la institución, de diferentes áreas académicas, en un amplio rango de edad y distintos niveles en el uso y apropiación de la tecnología para su labor docente. Esto permitió tener un grupo de trabajo interdisciplinario, que favoreció una experiencia de enseñanza-aprendizaje significativa y además permitió un amplio impacto en la comunidad académica, posterior a su formación. Los participantes se vincularon por voluntad propia al Diplomado, el cual fue ofertado de manera

gratuita para los profesores, dentro del programa de formación docente con la cuenta la institución.

Durante cada sesión de clase del Diplomado con los docentes se realizaron actividades en las que se utilizaban algunas PEAS y REAS con el fin de familiarizar al docente con las mismas, y además se incentivaba su aplicación en alguno de sus cursos impartidos, para lo cual después de realizar el trabajo en clase, el docente también debía entregar como productos, sus estrategias y herramientas elaboradas, las cuales eran socializadas con los demás docentes, así como revisadas y calificadas por los tutores del diplomado de acuerdo con los objetivos de formación y los estándares de calidad establecidos para este tipo de productos.

Los productos serán medidos en función de la calidad temática, técnica, pedagógica y con estándar SCORM, los cuales buscan que los mismos se puedan usar, que cumplan con los estándares, que se han compatibles con las plataformas educativas de la web, y lo más importante, que los estudiantes adquieran con su uso un aprendizaje. Para ello el docente podrá subir su producto a un repositorio virtual institucional desde donde compartirá el material, que tendrá la opción de ser modificado de acuerdo a las necesidades específicas de los usuarios, los profesores del diplomado contarán con la ayuda del laboratorio Ágora de la TIC.

Resultados

A continuación se referencian las actividades desarrolladas durante el diplomado y sus resultados.

Actividad Co-creación

En las actividades de co-creación se busca, a través de colaboración, crear valor e innovación a partir de la discusión compartida de ideas; para poner en práctica esta técnica se convocó a los docentes del diplomado, se los dividió en equipos y se les presentó un caso el cual debían analizar y para el cual tenían que presentar ideas que le dieran una solución, cada equipo expondría sus ideas, utilizando la técnica de brainstorming, para generar las nuevas soluciones, tienen que agrupar la información generada de acuerdo a categorías, criterios o variables, a

partir de ellas se comenzarán a generar conclusiones (Samad et al., 2007).

La experiencia se llevó a cabo creando varias estaciones en función del número de participantes y los equipos que pudieran conformarse, como máximo se recomienda no más de 4 miembros, a las estaciones se les encarga un caso en particular en función del tema central.

Cada equipo analizará el tema o pregunta asignadas y comienzan a generar las respuestas, éstas pueden ser agregadas en una pizarra o tablero con post-its, cuando hayan completado las posibles soluciones, los equipos cambiarán de estación para analizar las soluciones de los otros equipos, para el final los equipos se concentrarán en una estación y se reagrupan las soluciones o post-its para comenzar a generar conclusiones acordes a lo que cada uno aportó. Los profesores del diplomado diseñaron un video didáctico haciendo uso de las herramientas de las TIC's, luego de aplicar esta técnica.

A continuación, foto evidencia de la actividad:

Fuente: elaboración propia (2021).

Juego de Roles

Esta es una estrategia de aprendizaje donde los estudiantes toman roles en función de la realidad que se le pida asumir, según Martín (citado por Cobo y Valdivia, 2017), considera que es una forma de llevar la realidad al aula, a diferencia de otros tipos de simulaciones y dramatizaciones en éste se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado. En esta técnica se le solicitó a los docentes del diplomado que realizaran una ficha donde plasmarían sus conocimientos, destrezas y habilidades, pero además sus pasatiempos y cualquier otra información que considere relevante, ésta se colocará en un tablero, se rastreará a los que compartan las mismas características, de manera de generar redes de colaboración, y que tomaran el papel de los estudiantes, al finalizar el juego y comenzar a establecer las relaciones significativas entre lo ocurrido en el cambio de roles y la realidad, se pudieron percatar que en muchos casos a los alumnos les cuesta trabajar en equipo, les gusta trabajar solos, además en algunos casos se reconocen desigualdades y discriminaciones. El beneficio de aplicar esta técnica en el aula de clase es que los estudiantes se aprenderán a conocer y no se quedarán en la primera impresión, el compartir cosas en común puede generar una actitud más proactiva hacia el trabajo en equipo y, por qué no, sobre el establecimiento de lazos de amistad. Este juego también puede hacerse de manera digital utilizando la herramienta PADLET (ver figura 2), para elaborar la red pudiéndola compartir y aprovecharla en otras ocasiones. (Schuager, 2013).

Figura 2. Padlet. Ficha de cada actor del juego (docente)

DocentesDiplomado							
<div>Abraham Buites Profesión Estratega Publicidad Cine, Televisión Tema Diplomado Marketing Metadatos de enseñanza Presentación (Power), Clase Magistral Práctica de laboratorio</div>	<div>Catalina Gómez R Profesión Gestión Agraria Especialización Magister en Ciencias Ambientales Publicidad Cine, Televisión Leer sobre educación a distancia Tema Diplomado Marketing Metadatos de enseñanza Presentación (Power), Clase Magistral Exposiciones grupales con consulta previa</div>	<div>Claudia Patricia García Rivera Profesión Abogada Especialización Magister en Ciencias Ambientales Publicidad Cine, Televisión Tema Diplomado Marketing Metadatos de enseñanza Investigación por parte de estudiantes, utilizando Padlet Documentos de apoyo los estudiantes de Internet</div>	<div>Ledy Javier Gómez Profesión Ingeniero Terrestre Especialización Especialización en Gestión del Medio Ambiente Publicidad Cine, Televisión Tema Diplomado Marketing Metadatos de enseñanza Clase Magistral Exposiciones</div>	<div>Luz Dey Landolfina Sierra Profesión Ingeniera Publicidad Cine, Televisión Tema Diplomado Marketing Metadatos de enseñanza Clase en línea Trabajo Grupal Mapas Conceptuales</div>	<div>Juan Camilo González Sepúlveda Profesión Profesional en Derecho Especialización Especialización en derecho penal Estudiante de Doctorado Ciencias de la Educación Publicidad Cine, Televisión Tema Diplomado Marketing Metadatos de enseñanza Exposición de los módulos a distancia según la asignatura Diplomado RFA y RFA A distancia Presencial</div>	<div>Claudia Cecilia Landolfina Profesión Estratega Especialización Magister en Educación Publicidad Cine, Televisión Tema Diplomado Marketing Metadatos de enseñanza Exposición de los módulos a distancia según la asignatura Diplomado RFA y RFA A distancia Presencial</div>	<div>Luz Eduardo López Mural Profesión Estratega Especialización Magister en Educación Publicidad Cine, Televisión Tema Diplomado Marketing Metadatos de enseñanza Exposición de los módulos a distancia según la asignatura Diplomado RFA y RFA A distancia Presencial</div>

Fuente: elaboración propia.

Grupos de redes sociales

En la actualidad los docentes pueden crear grupos de estudio o para compartir información con sus estudiantes desde sus pc o sus teléfonos celulares, aplicaciones como Whatsapp, Facebook, Instagram, Twitter, entre otras, son las más utilizadas y han resultado bastante eficientes. Los grupos son conformados por los profesores e incluyen a los estudiantes, donde se les puede asignar tareas, contestar y hacer preguntas, recibir las asignaciones, y lo más importante, establecer una conexión con los estudiantes más jóvenes a quienes, en un alto porcentaje, las clases tradicionales les aburre.

Los videos

Aplicaciones como YouTube y Vimeo ofrecen la posibilidad de que los docentes y estudiantes graben (ver figura 3) sus clases desde sus canales, de manera que estén disponible para ser vistos en un determinado tiempo o todo el tiempo, haciendo más agradable el aprendizaje para esta nueva generación digital.

Figura 3. Canal de Youtube

Fuente: canal de YouTube.

Los productos generados de cada una de estas técnicas permiten dar más seguridad a los docentes, en este caso del diplomado, para crear y subir a los sitios de internet su material de estudio, además de ir más allá y dar clases utilizando las herramientas que las TIC proporcionan, porque tal como lo plantean Quintero et al., (2019), las TIC entraron en pleno a los distintos procesos de enseñanzas y aprendizaje a todos los niveles educativos, es por ello que ante las dificultades que los docentes puedan presentar para su manejo, desperdician la oportunidad de aprovechar los beneficios de estas herramientas (B Learning, M learning, Mooc, entre otras), así como la disponibilidad e interés de los estudiantes para utilizarlas.

Conclusiones

La digitalización de la educación es una realidad que se viene manejando desde hace ya varios años, y es por ello que las universidades se han ido preparando para afrontar el reto de impartir sus clases desde la virtualidad y así satisfacer la demanda de una cantidad mayor de estudiantes que no quieren o no pueden acceder a la educación tradicional. Ante los actuales acontecimientos que se han suscitado por las medidas de bio seguridad que hubo que tomar ante la pandemia del COVID-19, iniciativas como el laboratorio Ágora de las TIC para los docentes de educación superior se volvieron muy importantes y necesarias, ya que es en estos sitios donde los profesores podrán recibir la ayuda que los capacite y prepare para afrontar el reto de educación digital.

Aunque ya los docentes comenzaban a prepararse en la creación de estrategias de aprendizajes y apoyo en las técnicas didácticas para el desarrollo de sus clases con herramientas TIC's el proceso tuvo que ser acelerado, y es en este momento en que los docentes buscan el apoyo de grupos de expertos en TIC que los oriente en la identificación de sus debilidades en el área tecnológica, y los pasos para poder desarrollar de manera particular y colectiva materiales didácticos digitales, que les sirvan a sus estudiantes.

Esto los lleva a tener que capacitarse en estas áreas y potencializar las posibles habilidades y destrezas que ya hayan desarrollado, para obtener una mayor participación de sus alumnos ante la posibilidad de obtener la información desde distintas fuentes, logrando que su experiencia de aprendizaje sea significativa y se adapte a sus necesidades y estilo de vida.

Por lo tanto, el laboratorio Ágora es el espacio ideal para que los docentes puedan desarrollar materiales didácticos de calidad utilizando herramientas TIC que respondan a las exigencias de un aula de clase, de manera que los estudiantes se sientan motivados a formar parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y convertirse en un elemento activo capaz de crear su propio conocimiento y aprendizaje.

Los docentes deben dejar el miedo, la inseguridad e incertidumbre para dar paso a una actitud más positiva y segura en relación a las redes digitales convirtiéndose en individuos activos para crear conocimiento, publicarlo y compartirlo.

Referencias

- Aroche, S. F. (6 de marzo de 2006). Maestros del WEB. Obtenido de <http://www.maestrosdelweb.com/queswiki/>
- Bohórquez R, E. (2008). El blog como recurso educativo. Eductec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (26), pp 1-10 <https://doi.org/10.21556/edutec.2008.26.468>
- Cobo, G y Valdivia, S. (2017). Juego de roles, colección materiales de apoyo a la docencia. Publicaciones del Instituto de Docencia Universitaria. <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, V. M. (2017). Las nuevas tecnologías y la formación de los profesores universitarios. Revista Etic@net. Granada, España. http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticnet/Numero3/Articulos/Formateados/Formacion_del_profesorado.pdf
- Quintero, B; Acosta, A, y Sánchez, T. (2020). Procesos formativos de los estudiantes de administración financiera a través del uso de las TICs. En Chirinos, Y; Ramírez, A. Godínez, R; Barbera, N y Rojas D. Tendencias en la Investigación Universitaria. Una visión desde Latinoamérica. Vol XI, pp 196-212. DOI:www.doi.org/10.47212/tendencias2020vol.xi.13

- Samad Kazi, A., Wohlfart, L., & Wolf, P. (2007). HandsOn Knowledge CoCreation and Sharing: Practical Methods and Techniques. Alemania.
- Sedano, G. (2019). ¿Qué son las Redes Sociales?. Webespacio.
<https://www.webespacio.com/definicion-redes-sociales/>
- Smith, J. (2002). Learning styles: fashion fad or fever change? The application of learning style theory to inclusive curriculum delivery, 63-70, Innovations in Education and Teaching International, 39:1.
- Schuager, M. (2013). Padlet, una manera simple de crear una pizarra colaborativa online.
<https://www.whatsnew.com/2013/03/19/padlet-pizarra-colaborativa-online/>
- UNESCO. (Agosto de 2008). Formación Docente y las Tecnologías de la Información y la Comunicación. <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001410/141010s.pdf>
- Velasco Z, K. (2018). Escritura académica colaborativa: el uso de Wikis en un programa de Licenciatura en Enseñanza de Idiomas. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (63), 42-59 (381). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.969>