UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

LAS NUEVAS HERRAMIENTAS EDUCATIVAS UTILIZADAS EN LAS AULAS PARA GENERAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA.

QUEVEDO RENDA LISSETTE ESTHER

MACHALA
2017

UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

LAS NUEVAS HERRAMIENTAS EDUCATIVAS UTILIZADAS EN LAS AULAS PARA GENERAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA.

QUEVEDO RENDA LISSETTE ESTHER

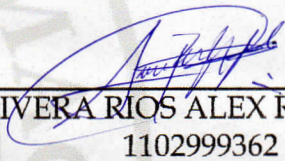
MACHALA
2017

Nota de aceptación:

Quienes suscriben, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado LAS NUEVAS HERRAMIENTAS EDUCATIVAS UTILIZADAS EN LAS AULAS PARA GENERAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA., hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.

CARRILLO PUGA SONIA ELIZABETH
0702262270
TUTOR - ESPECIALISTA 1

VALAREZO CASTRO JORGE WASHINGTON
0703594705
ESPECIALISTA 2



RIVERA RIOS ALEX RODRIGO
1102999362
ESPECIALISTA 3

Machala, 02 de febrero de 2017

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document: ENSAYO FINAL LISSETH QUEVEDO URKUND.pdf (D25041549)
Submitted: 2017-01-16 22:52:00
Submitted By: lissethquevedo09@gmail.com
Significance: 1 %

Sources included in the report:

http://www.seeci.net/cuiciid2013/pdfs/unido%20mesa%202%20docencia.pdf

Instances where selected sources appear:

1

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, QUEVEDO RENDA LISSETTE ESTHER, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado LAS NUEVAS HERRAMIENTAS EDUCATIVAS UTILIZADAS EN LAS AULAS PARA GENERAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA., otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

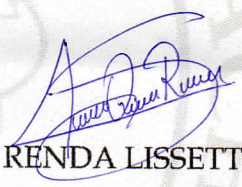
La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las dispociones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 02 de febrero de 2017



QUEVEDO RENDA LISSETTE ESTHER
0705868214

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico con mucho amor primeramente a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor; a mis queridos padres el Sr. Ítalo Quevedo y Sra. Nancy Renda por brindarme su amor infinito, por haberme apoyado en todo momento y por los ejemplos de perseverancias y constancia que los caracteriza; a mi hermana Patricia por ser el ejemplo de una hermana mayor, a mis sobrinos Henry, Marjorie y Dayanna para que vean en mi un ejemplo a seguir; a mis tíos Rolando y Erika por su cariño y por brindarme su apoyo incondicional en todo momento; a mis grandes amigos Ximena Denisse y Jefferson que me apoyaron en cada instante de este proceso y a mis respetados y queridos maestros aquellos que marcaron cada etapa de nuestro camino universitario, y que me ayudaron en asesorías y dudas presentadas durante mi carrera universitaria en especial a la Dra. Sonia Carrillo por su paciencia y dedicación al guiarme a culminar este proyecto.

LISSETTE ESTHER QUEVEDO RENDA

AGRADECIMIENTO

Gracias padres, por su infinita ayuda, estuvieron a mi lado incluso en los momentos y situaciones más tormentosas, siempre ayudándome, aconsejándome y motivándome a salir adelante. No fue sencillo culminar con éxito este proyecto, sin embargo, siempre estaban conmigo siendo motivadores y esperanzadores cuando me decían que lo lograría perfectamente. Muchas gracias padres.

LA AUTORA

RESUMEN

AUTOR: Lissette Esther Quevedo Renda

C.I. Nº 0705868214

E-MAIL: lissettequevedo09@gmail.com

Las nuevas herramientas educativas forman parte del desarrollo de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, es por ello, que se crea la necesidad de que los docentes reciban capacitaciones y se innoven constantemente de tal modo que obtengan un amplio conocimiento, manejo y dominio de las nuevas herramientas educativas, puesto que, al mejorar el proceso de estudio mediante estas herramientas se puede generar un aprendizaje significativo en el estudiante, como lo estipula el norteamericano David Ausubel al interrelacionar los conocimientos que ya posee con la nueva información que se le incorporará a su estructura cognitiva, así, el educando recibirá, modificará, transformará y generará una nueva información, idea y percepción de los contenidos que le facilitaron.

El objetivo general de este trabajo investigativo es analizar las nuevas herramientas educativas utilizadas en las aulas de clase, mediante la revisión de artículos científicos para motivar al desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación general básica media. Conoceremos seis tipos de herramientas educativas que el docente puede incorporar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje: Diapositivas, redes sociales, blog, Gmail, JClic y la implementación de bibliotecas en las aulas escolares. Por ello se ha realizado una revisión de diversos artículos científicos que proporcionaron información sobre las nuevas herramientas educativas utilizadas en las aulas para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de educación general básica media.

PALABRAS CLAVES: Herramientas educativas, aprendizaje significativo, conocimiento, enseñanza, aprendizaje, estructura cognitiva.

ABSTRACT

AUTOR: Lissette Esther Quevedo Renda

C.I. Nº 0705868214

E-MAIL: lissettequevedo09@gmail.com

The new educational tools are part of the development of teaching learning of students, which is why it is created the need for teachers to receive training and constantly innovate in such a way that they gain a broad knowledge, management and mastery of the new tools Educational, since improving the process of study through these tools can generate significant learning in the student, as stipulated by the American David Ausubel to interrelate the knowledge he already has with the new information that will be incorporated into his cognitive structure , Thus, the student will receive, modify, transform and generate new information, idea and perception of the contents that facilitated.

The general objective of this research is to analyze the new educational tools used in classrooms, by reviewing scientific articles to motivate the development of meaningful learning in general basic general education students. We will know six types of educational tools that the teacher can incorporate into the learning process: slides, social networks, blog, Gmail, JClic and the implementation of libraries in school classrooms. For this reason, a review has been made of several scientific articles that provided information on the new educational tools used in classrooms to generate meaningful learning in general basic general education students.

Key Words: Educational tools, meaningful learning, knowledge, teaching learning process, cognitive structure, new information.

INDICE

PORTADA..... **¡Error! Marcador no definido.**
DEDICATORIA.....I
AGRADECIMIENTO II
RESUMEN.....III
ABSTRACT..... IV
INDICE V
INTRODUCCIÓN.....6
DESARROLLO.....8
CONCLUSIONES.....17
BIBLIOGRAFIA.....18
ANEXOS..... **¡Error! Marcador no definido.**

INTRODUCCIÓN

En las unidades educativas se pretende mejorar cada vez el proceso de enseñanza aprendizaje por lo tanto se debe renovar las herramientas educativas tradicionales por unas más innovadoras, transformadoras e interactivas que proporcionen los docentes a los estudiantes y así mejorar el rendimiento académico de los mismos. A nivel mundial, Finlandia cuenta con el instituto educativo Ritaharju School que es uno de los más innovadores enfocándose en las herramientas que facilitan a los docentes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje uno de sus objetivos además de tener una excelencia académica impecable se basa en crear un ambiente apropiado, acogedor y motivador tanto para el docente como para el estudiante para que exista una interactividad y motivación en ellos.

Por otra parte, algunos países de América Latina tienen índices bajos en el rendimiento escolar debido al inadecuado uso de los métodos, técnicas, estrategias y herramientas dentro de las aulas de clase. Sim embargo, en Colombia existe el colegio Fotán ubicado en Bogotá, es uno de los más destacados y reconocidos en América del Sur debido a su sistema de aprendizaje que es bastante interactivo para los estudiantes.

En Ecuador, podemos mencionar las escuelas del Milenio que han producido un cambio positivo en la educación, estas instituciones son públicas y están ubicadas en los sitios rurales de nuestro país. Cuenta con buena infraestructura y con docentes competentes para crear un ambiente favorable en el entorno educativo. Se pretende que exista la excelencia académica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por ello, es necesario que el docente se siga capacitando constantemente, para estar al día con las nuevas herramientas que puede utilizar en las aulas de clases, para alcanzar un mejor rendimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje y así generar un aprendizaje significativo en los educandos, manteniendo el prestigio de las escuelas del Milenio.

Es por ello que se ve necesario que los docentes de educación general básica busquen alternativas convenientes para motivar la clase y nada mejor que utilizar una excelente herramienta educativa que englobe la utilización de métodos técnicas y estrategias apropiadas del siglo XXI, es decir configurar las herramientas habituales por unas más interactivas que logren en el estudiante una emotividad y gusto por aprender y de esta

manera poder lograr que el estudiante tenga una percepción más clara y adquiera un aprendizaje significativo a largo plazo.

El objetivo general del presente trabajo de investigación es analizar las nuevas herramientas educativas utilizadas en las aulas de clase, mediante la revisión documental, para motivar al desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación general básica media. Acompañada de sus objetivos específicos: Analizar las herramientas educativas empleadas en las aulas mediante una entrevista a docentes.; Comparar los distintos tipos de herramientas educativas actuales y Establecer las herramientas educativas que aportan al desarrollo del aprendizaje significativo.

Con lo antes mencionado, se puede determinar cinco tipos de herramientas educativas actuales que el docente debe añadir en sus clases las cuales son: Diapositivas, Redes Sociales, Blogger, Gmail y Jclic. A estas le añadimos otra herramienta educativa de suma importancia que no tienen que ver con el mundo digital, sino más bien a la creatividad del docente y del estudiante; hablamos de la implementación de bibliotecas escolares dentro del aula de clases, al proporcionar esta herramienta dentro de clases despertará en los estudiantes el hábito de la lectura, lo que producirá a en el estudiante que sea un individuo crítico, reflexivo y sobre todo que se incorpore el aprendizaje significativo.

Este proyecto indicará como generar un aprendizaje significativo en los niños de educación general básica mediante la utilización de herramientas educativas actuales tal y como lo estipula Ausubel para que el aprendizaje sea significativo se debe interrelacionar los saberes previos con los nuevos conocimientos, de tal manera que el estudiante procese toda la información que se le proporciona.

DESARROLLO

La educación cumple un papel tan fundamental en la sociedad por lo tanto es sumamente importante que sea de calidad, excelencia y pertinencia, por ello el docente debe considerar las mejores herramientas educativas que planteará en su clase para cumplir con todas los requerimientos que precisa el estudiante y así se incorpore a un aprendizaje oportuno y duradero. Tomando en cuenta que estamos en un mundo globalizado donde varias herramientas educativas tradicionales ya no tienen la misma valides educativa que antes, por tal motivo el docente debe estar innovándose constantemente para utilizar las mejores herramientas educativas actuales que permitirán tener una mejora en el rendimiento escolar del educando.

Las herramientas educativas son un instrumento didáctico y pedagógico muy significativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que, permite al docente mejorar sus métodos, técnicas y estrategias que utilice dentro de clases. Así mismo, desarrollará las habilidades de los educandos a través de nuevas alternativas de enseñanza. Esto es respaldado por García (2017) quien señala que: "la clave es centrar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el discente, que debe asumir el uso de las herramientas y con ellas construir nuevo conocimiento, de forma autónoma o guiada" (p.237). Esto quiere decir que para que exista una buena relación entre pares educativos se debe utilizar las mejores herramientas educativas acorde a la edad de los estudiantes para garantizar el éxito en el desarrollo del que hacer educativo.

En esta época no se requiere de un estudiante memorístico donde solo reciba cierto tipo de información o contenido sin saber interpretar o concebir su significado, sino más bien, el discente de hoy en día debe contar con un pensamiento crítico, reflexivo y colaborativo; además, debe tener una visión global de todo su contexto y entorno vivencial. Para ello se debe despertar el interés y motivación por aprender y esta es tarea del docente que debe implementar las mejores herramientas educativas dentro del aula de clases para crear individuos capaces, creativos, imaginativos, con autocontrol y tengan seguridad en ellos mismos al realizar un análisis de los temas educativos que les proporciona el educador.

Usualmente, las herramientas educativas están dirigidas a los docentes para facilitar su labor como mediador en las clases, no es complicado acceder a ellas, pero sin embargo, existen tantas opciones que muchas de ellas no son de calidad; debido a esto el docente debe hacer una relación entre los mejores tipos de herramientas que puede utilizar, tomando en cuenta: el tema de clases que va a impartir, el lugar donde lo realizará puede ser dentro o fuera del salón de clases dependiendo de su planificación y lo que desea lograr en el estudiante. Así optará por la mejor herramienta educativa que llene las expectativas requeridas y cumpla con lo planificado en clases combinándolas con técnicas y estrategias adecuadas para lograr el aprendizaje significativo en sus educandos.

Con relación a los tipos de herramientas educativas que se deben emplear en las aulas de clases se pueden mencionar: Diapositivas, redes sociales, blogger, gmail, jclic, implementación de bibliotecas escolares, entre otros. Esto ayuda a dinamizar el proceso educativo generando interés y motivación en los estudiantes con el fin de invertir las herramientas tradicionales y poniendo mayor interés a los recursos y herramientas del siglo XXI, esto es apoyado por Fernandez (2017) quien dice: “El uso de esta tecnología aumenta la motivación y el disfrute de los alumnos mientras aprenden” (p.207). Por ello, es necesario que el estudiante se sienta motivado para que exista un interés por aprender, con deseos de seguir instruyéndose y no necesitar recompensas por educarse sino más bien se sienta a gusto, se vuelva participativo, dinámico y así mejorar el rendimiento académico.

Además López (2016) señala que la mayoría de niños y niñas entran al mundo digital por primera vez mediante los juegos, esta herramienta permite mejorar muchas habilidades dentro del contexto digital. No es novedad que a todos los estudiantes les gustan los juegos; por ello, es necesario que mediante videojuegos los estudiantes adquieran experiencias educativas fructíferas al adquirir nuevos conocimientos y potenciar al máximo diferentes habilidades relacionadas con el mundo digital adquiridas en los escolares. En general, mediante el videojuego los niños y niñas comparten diferentes experiencias como jugadores desarrollando directamente un aprendizaje vivencial y significativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Con lo mencionado, podemos agregar que todas estas herramientas aportan para motivar el desarrollo del aprendizaje significativo, teoría propuesta por el norteamericano **David Ausubel**, quien plantea que el aprendizaje significativo es la interrelación de los conocimientos previos con la nueva información, lo que produce un nuevo pensamiento y un nuevo significado de acuerdo a su percepción. (Moreira, 2012) "El aprendizaje significativo es aquel en el que ideas expresadas simbólicamente interactúan de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el aprendiz ya sabe" (p.30). Además el docente debe conocer cuál es el juicio que ya posee el estudiante para incorporar nuevas experiencias en su estructura cognitiva.

Para que se genere el aprendizaje significativo se debe tener claro cuál es el rol del docente y el rol del estudiante. El docente no es el pilar fundamental dentro de clases sino más bien es un mediador entre el conocimiento y la comprensión del estudiante, orienta el proceso de enseñanza aprendizaje facilitando información en base a los conocimientos previos de los educandos utilizando las mejores herramientas educativas. Por otra parte, el estudiante analiza, transforma, enriquece y reconstruye su conocimiento es decir interrelaciona todo el contenido que se le incorporó con lo que ya sabe para concebir una nueva percepción de lo que ya conocía.

Realizando un contraste de las ideas se puede expresar que para que se produzca un aprendizaje significativo, el docente debe contar con las herramientas educativas propias para el estudiante para que se adquiera un nuevo conocimiento y este se interrelacione a lo que ya conoce el educando, pudiendo así, generar nuevas ideas, nuevos conocimientos y nuevas percepciones dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Con este concepto se pretende que las nuevas herramientas educativas se incorporen dentro de las aulas de clase de educación general básica para generar un aprendizaje significativo que perdure en el estudiante, el docente debe manejar y conocer perfectamente las nuevas herramientas que desee aplicar en clases, debido a que no puede utilizar una herramienta que no esté acorde a la edad del educando ni a la asignatura a la que está aplicando. Por ello, es necesario que el docente del siglo XXI tenga constantes innovaciones y propuestas a los estudiantes para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea exitoso y se cumpla la teoría de David Ausubel al incorporar

nueva información a los conocimientos previos del discente y así poder generar un nuevo conocimiento y que sea a largo plazo.

En el orden de las ideas anteriores Caro & Romero (2015) expresan: “El impacto que ha tenido el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) hacia finales del siglo XX se han posicionado en la vida social, cultural y educativa.” (p. 212). Es decir, que las herramientas de aprendizaje actuales no solo tienen un propósito en el ámbito educativo sino más bien se enfoca en toda la vida cotidiana, de tal modo las tecnologías son necesarias como medio de enseñanza y ayuda a una mejor eficiencia en el rendimiento académico.

A continuación se señalará algunos tipos de herramientas educativas actuales que el docente debe utilizar dentro del aula de clases para otorgar al estudiante un dinamismo y entusiasmo por aprender y que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más motivador para el estudiante.

Las **diapositivas** son una herramienta bastante utilizada por docentes de educación básica ya que permite crear una mejor percepción en el estudiante. Dicho con palabras de Segovia (2013) “Las diapositivas se consideran un buen medio para presentar información actualizada y bien organizada de diferentes fuentes” (p. 361). Mediante las diapositivas el educador puede transmitir ciertos contenidos puesto que funciona como un mediador para llegar al estudiante siempre y cuando lo elabore y planifique debidamente de acuerdo a lo que desee instruir. Esto permite mejorar las condiciones de enseñanza aprendizaje e incorporar al estudiante a un mundo más globalizado de la tecnología.

El docente puede elaborar las diapositivas para impartir su clase, por lo general las diapositivas es una herramienta que se la puede utilizar en cualquier área, desarrollando distintos temas, pues resume la información relevante que se va a generar, además, puede utilizar imágenes, organizadores gráficos e incluso videos, es decir, esto reemplaza a los papelotes, impresiones y sala de cine. A demás si el docente es bastante creativo puede incorporar juegos de preguntas y respuestas incentivándolos con puntos extras o un pequeño reconocimiento como un chocolate, galleta o algo pequeño que les llame la atención y los motive.

Redes Sociales, (Buxarrais, 2016) “El uso de redes sociales en el ámbito académico puede generar cambios imprevistos en las formas de enseñar y aprender e investigar, que seguramente van a enriquecer y modificar nuestra forma de afrontar la investigación y la docencia.” (p. 19). Dicho de otro modo, las redes sociales son sitios de internet que permiten a las personas conectarse de diferentes localidades, es grandemente interactiva que puede lograr que sea muy factible y enriquecedor en el entorno académico debido a que el mayor desarrollo que tenemos en la humanidad es el tecnológico y el estudiante al ingresar al mundo digital le permitirá tener contacto con los pares académicos.

El docente debe motivar al estudiante a utilizar esta herramienta como un instrumento significativo para abordar temas de clases, o así mismo, tener una conversación para aclarar dudas o hacer preguntas que quedaron inconclusas de algún tema que se haya abordado dentro del salón de clases. Estas redes sociales permiten tener la conectividad entre docente- estudiante o viceversa a pesar de no estar dentro de la institución educativa, así mismo el docente debe inculcar el uso correcto de estas redes sociales porque así como tiene muchos beneficios dentro del contexto educativo hay que tomar en cuenta que en el ámbito social puede traer muchas consecuencias si no existe un debido uso o mantenimiento de estas redes sociales.

Blog: La Real Academia Española define que el Blog es un sitio Web donde el autor puede compartir cualquier tema de su interés, así mismo, los usuarios pueden dejar comentarios. En el blog se pueden realizar actualizaciones todo el tiempo. Sería bastante práctico e innovador que los docentes utilicen este sitio Web como herramienta educativa, porque permitirá que el educando descubra sus potencialidades y habilidades y así formar comunidades virtuales logrando que se sume el trabajo en equipo entre compañeros.

Si el docente crea un blog, puede subir información adicional a la que facilitó en clases para que el estudiante se empape de conocimientos; también puede enviar tareas extra clases, comunicar algún aviso, y el estudiante participará en lo que pide el docente comentando u opinando. Para que se use este sitio web como una herramienta educativa el docente debe estar seguro que todos sus estudiantes tengan un fácil acceso a internet para que luego no haya complicaciones y evitar que solo unos estudiantes estén al tanto de lo que se publica en el Blog.

Gmail: Es un servicio de correo electrónico totalmente gratuito donde los usuarios pueden compartir información, videos, imágenes, audios, entre otros. A demás pueden acceder a varias aplicaciones como Google Drive, maps, traductor, play, calendario, y otras aplicaciones que serían muy significativas dentro el proceso de aprendizaje para que el estudiante desde la educación general básica media se vaya familiarizando con este tipo de herramientas educativas que le permitirá ampliar su desarrollo cognitivo frente a las actualizaciones de este tiempo.

Además, Gmail puede servir como un potente medio de comunicación no solo entre docentes y estudiantes, sino también con los padres de familia y representantes legales de los educandos. Mediante esta herramienta el docente podrá compartir archivos y carpetas por medio de la aplicación Google Drive, puede enviar un mensaje a varios destinatarios al mismo tiempo como deberes y fechas de vencimiento de alguna tarea e incluso controlar todos los documentos, compromisos y trabajos pendientes de los educandos.

Jclic: (Tarraga, 2012) "JClic es uno de los programas educativos más conocidos y empleados en los centros educativos en España, el programa viene incluido en algunas de las principales distribuciones de Linux que las administraciones educativas españolas están generalizando en centros escolares" (p. 123). Mediante esta afirmación podemos declarar que ha tenido gran acogida en España, esto quiere decir que mediante el empleo de esta aplicación podemos tener resultados positivos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, Jclic es una aplicación que además de contar con juegos educativos para los estudiantes le permite al docente generar espacios de aprendizaje más significativos. El educador mediante Jclic Author tiene la posibilidad de ingresar a 17 tipos de actividades donde él mismo diseñará la estructura de la actividad que le proporcionará al estudiante de acuerdo a la asignatura o tema educativo que desee transmitirle.

Hemos mencionado cinco tipos de herramientas educativas muy factibles para la utilización del docente dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, con la aportación de los autores en cada herramienta se puede manifestar que es necesario que el docente las aplique en el salón de clases para que utilice nuevas herramientas educativas que fomenten la interactividad y produzca en el estudiante un aprendizaje significativo

como lo menciona Ausubel. De esta manera se puede señalar que mediante la utilización de estas nuevas herramientas educativas podemos crear a un estudiante crítico, reflexivo, participativo e interactivo donde se evidencia claramente la estimulación que tienen por aprender nuevos conocimientos y mejorar su rendimiento académico.

Por otra parte las herramientas educativas actuales no solo tienen un ámbito tecnológico, sino también se pone en práctica la creatividad del docente dentro del aula de clases, debido a que muchas escuelas no cuentan con la disponibilidad de estos recursos o los estudiantes no tienen acceso a estas aplicaciones en sus hogares. Es por ello que aparte de los aparatos, aplicaciones y recursos tecnológicos que mencionamos, podemos destacar otra muy importante que es la implementación de una biblioteca escolar dentro del aula de clases.

Las **bibliotecas escolares** son un recurso básico para que el estudiante se integre en el ámbito de la lectura, tal y como lo estipula Calonje (2008) al disertar que para una excelente formación integral debemos reflexionar sobre la viabilidad lectora en las bibliotecas; es decir, una biblioteca escolar tiene que ser un espacio tranquilo, debe contar con recursos adecuados y propios a la edad de los estudiantes para que proporcione una motivación en los educandos, hay que tomar en cuenta q a los estudiantes de Educación General Básica le interesan textos atractivos, llamativos e interesantes, no todos tienen los mismos agrados literarios es por ello que las bibliotecas infantiles deben contar con un sinnúmero de textos de diferentes áreas y así mismo enseñarle al estudiante a valorar este espacio tan importante y necesario en el ámbito educativo y de esta manera lograr que el estudiante tenga una adhesión con los libros y mucho más dentro de las bibliotecas escolares.

La lectura es un medio de información donde el lector interpreta ciertos contenidos que se pueden aplicar en todas las áreas educativas (Violeta, Briceño, Teresa, Urreacheaga, & Serrentino, 2011) **"**La lectura se convierte en aprendizaje trascendental para la escolarización y para el crecimiento intelectual de la persona**"** (p. 452). Es decir, que la lectura es muy significativa en los educandos puesto que cuando un niño ama la lectura se considera notablemente un incremento intelectual en esta persona, de hecho se alcanzan resultados inesperados y muy importantes. Asimismo, se considera que la

lectura se debe aprovechar al máximo y orientar al estudiante a extraer las ideas más importantes para que el lector se enriquezca de nuevas experiencias, mejore su léxico y exista una verdadera comprensión del texto para que esta información sea interrelacionada con los saberes previos y así la lectura se convierta en un sumario del aprendizaje significativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas escolares.

Con lo anterior expuesto, podemos aludir que hoy en día las nuevas herramientas educativas tienen un progreso bastante notorio, cada vez se incorporan nuevas ideas prácticas que sirven como apoyo del docente del siglo XXI, recapitulando lo que agregan Monsalve N. & Monsalve C. (2015) manifiestan que la nueva época de información traen consigo el progreso de herramientas educativas con el fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, dicho en otras palabras, el docente debe estar innovándose constantemente para que vaya añadiendo a sus clases las nuevas herramientas educativas para que exista un espacio creación y dinamismo en las aulas escolares.

Los beneficios que ofrecen estas nuevas herramientas educativas en los estudiantes es que provee el autoconocimiento convirtiendo al estudiante memorístico en autocritico y reflexivo. Además, mejorará el rendimiento académico que tenía con las herramientas educativas tradicionales; se creará un mejor ambiente de trabajo entre el docente y el estudiante y la relación entre compañeros, tendrán facilidades en el acceso a la información que proporciona el docente.

Los docentes deben estar en la capacidad de desempeñar un buen trabajo con sus estudiantes, deben tener un manejo y conocimiento amplio sobre las nuevas herramientas que utilizará en sus clases generando un ambiente flexible y acogedor para que el estudiante esté preparado, apto y motivado para recibir una nueva clase y poder modificar y transformar el conocimiento que ya posee por un nuevo.

Para conocer si los docentes del siglo XXI utilizan las nuevas herramientas educativas hemos precisado realizar una entrevista a docentes de educación general básica media para conocer que herramientas aplican dentro de las aulas de clase y si generan un aprendizaje significativo

En la elaboración de la presente investigación se aplicó la entrevista a docentes como técnica de investigación, aplicando el método empírico analítico a los resultados obtenidos, tomando como referencia las variables herramientas educativas y aprendizaje significativo. Desagregándose de ellas indicadores direccionados a seis preguntas que se aplicaron a docentes.

En la entrevista realizada todos los docentes manifestaron que organizaban su clase mediante una debida planificación de destrezas con Criterio de Desempeño en cada clase, 2 de ellos además de las planificaciones señalaron que clasifican el material que utilizaran en cada tema y que buscan nuevas formas de enseñar mediante juegos didácticos y canciones interactivas. Por otra parte, 4 de los 7 docentes encuestados que representan el 57% manifestaron que motivan las clases mediante múltiples dinámicas y juegos didácticos para incentivar la clase acorde al tema estudiado y para valorizar el aprendizaje y verificar falencias; mientras que 2 de los 7 docentes que representan el 29% motivan las clases con lecturas reflexivas, indagando sus experiencias y anécdotas; y aplicando ejemplos de la importancia de la asignatura y por último 1 de 7 docentes que representan el 14% motiva a los estudiantes incentivándolos por su participación, De esta manera se generan un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

Por otra parte 6 de 7 docentes que representan el 86% manifiestan que el material de apoyo que utilizan en las clases no la proporciona la escuela, en el caso de docentes que trabajan en una institución pública comentan que para recibir alguna herramienta se debe hacer un comunicado al distrito para que lo facilite, pero este proceso lleva tiempo. Mientras que 1 de 7 docentes que representan el 14% si tienen acceso a diferentes herramientas que le proporciona la escuela. Debido a esto, la mayoría de docentes no usan las nuevas herramientas educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje sino más bien utilizan como herramientas el texto de los estudiantes, lluvia de ideas, lectura, entre otros.

Y por último no todos los docentes conocen cuales son las nuevas herramientas educativas que se pueden emplear en el aula de clases para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello, es necesario que tengan capacitaciones constantes para que vayan innovando sus nuevas herramientas dentro del aula de clases y generar el aprendizaje significativo en el estudiante.

CONCLUSIONES

- Las nuevas herramientas educativas son esenciales dentro del ámbito escolar, mediante la revisión documental analizamos las nuevas herramientas educativas utilizadas en las aulas de clase; se llegó a la conclusión, que por medio de un buen manejo de las nuevas herramientas educativas como Diapositivas, Redes Sociales, Blog, Gmail, Jclic y la implementación de bibliotecas infantiles el docente puede motivar al desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes, instituyendo en ellos una motivación e interactividad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, transformando así al estudiante en un individuo crítico, reflexivo y capaz de afrontar situaciones de la vida cotidiana.

- Las herramientas educativas que se emplean en el aula de clases son significativas para lograr en el estudiante un crecimiento académico en todas las áreas educativas, logrando motivarlo. El estudiante al estar motivado se sentirá a gusto en las aulas de clase, así podrá recibir, meditar, modificar, y reconstruir el nuevo contenido que le incorpora el docente de clases. A este proceso, David Ausubel en su teoría lo llama aprendizaje significativo, donde el estudiante enlazará los conocimientos previos que ya posee con los nuevos conocimientos que le proporcionará su docente.

- Actualmente en su mayoría los docentes emplean herramientas educativas tradicionales; hoy en día se vive en una época donde la tecnología se ha desarrollado notablemente, los docentes deben transformar las herramientas educativas tradicionales por las actuales, considerando que estamos en pleno siglo XXI y deben ser acorde al contexto que nos encontramos. Por tal motivo, los educadores deben recibir capacitaciones constantemente para que estén al día de las nuevas herramientas educativas que se pueden emplear en el aula de clases para mejorar el desarrollo intelectual del estudiante y lo cual le permitirá incrementar sus potencialidades y habilidades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Buxarrais, M. R. (2016). Redes sociales y educación Social networks and education Editorial invitado. *Teoria de La Educación. Educación Y Cultura En La Sociedad de La Información*, *17*, 15–20. Retrieved from http://www.redalyc.org/pdf/2010/201046521002.pdf

Calonje, P. (2008). La biblioteca escolar y la formación lectora. *Folios*, 77–90. Retrieved from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702008000100007&lang=pt

Caro, G. M., & Romero, A. (2015). Mediación tecnológica como herramienta de aprendizaje de la lectura y escritura Technological mediation as a learning tool for writing and reading. https://doi.org/10.17163/alt.v10n2.2015.06

Fernandez, B. (2017). Factores que influyen en el uso y aceptación de objetos de aprendizaje de realidad aumentada en estudios universitarios de Educación Primaria Factors that influence the use and acceptance of learning objects of augmented reality in university studies of P. *Edmetic*, *6*(1), 203–219. Retrieved from file:///C:/Users/usuario/Downloads/Factores-que-influyen-en-el-uso-y-aceptación-de-objetos-de-aprendizaje.pdf

García, S. R. (2017). Realidad aumentada y la educación. *Píxel-Bit. Revista de Medios Y Educación.*, 237–238. Retrieved from file:///C:/Users/USER/Documents/Lichi en apuros/realidad aumentado y la educaci%C3%B3n.pdf

López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa . Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games The video game as an educational tool . Possibilities and problems about Serious Games López Raventós. *Revista Apertura*, *8*(1), 1–10. Retrieved from file:///C:/Users/usuario/Downloads/El-videojuego-como-herramienta-educativa.-Posibilidades-y-problemáticas-acerca-de-los-seriuos-games.pdf

Monsalve Castro, N. Y., & Monsalve Castro, C. (2015). La inclusión de la computadora en el aula por docentes de quinto grado de básica primaria como herramienta para propiciar el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Revista EAN*, 50–63. Retrieved from http://www.scielo.org.co/ scielo.php?script=sci_artt ext&pid

=S0120-81602015000200004&lang=pt

Moreira, M. A. (2012). ¿Al final, qué es el aprendizaje significativo? *Revista Qurriculum*, (25), 29–56. Retrieved from file:///C:/Users/usuario/Downloads/AL-FINAL-QUÉ-ES-APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO.pdf

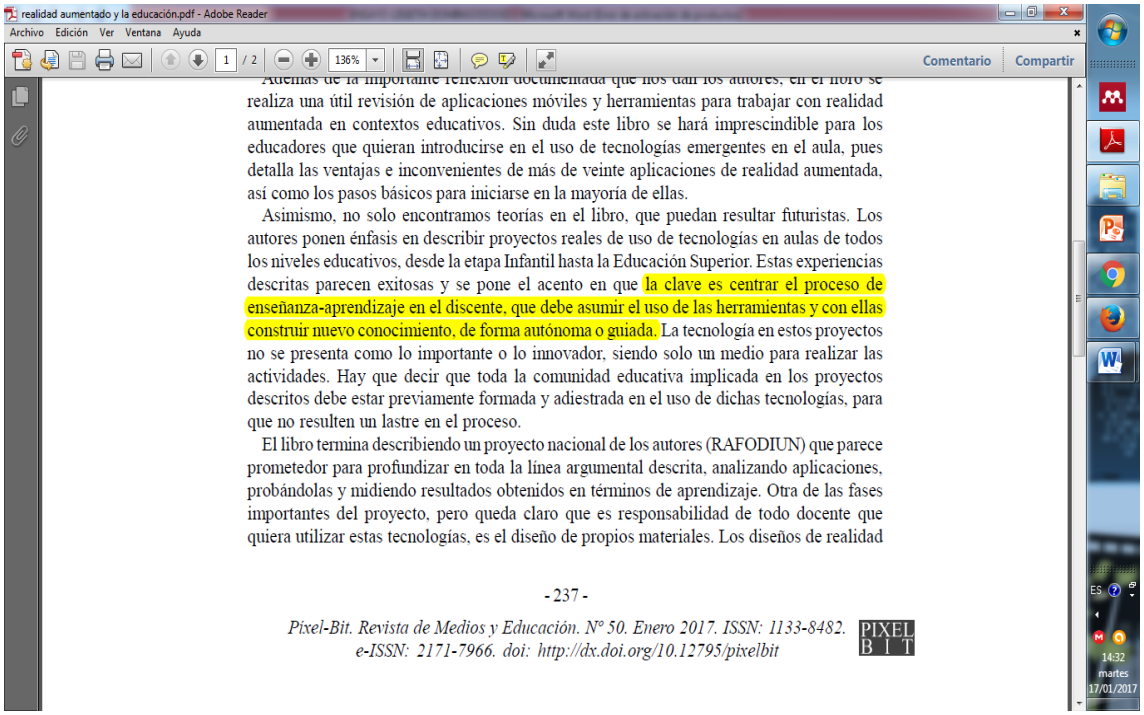
Salinas, J. (2013). Enseñanza Flexible y Aprendizaje Abierto, Fundamentos clave de los PLEs. *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves Para El Ecosistema Educativo En Red*, 53–70. Retrieved from http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/30410/1/capitulo3.pdf

Segovia, M. M. M. C. I. (2013). PROCESO, LAS DIAPOSITIVAS COMO APOYO AL DISCURSO ORAL EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA. PERSPECTIVA DE LOS ESTUDIANTES EN EL MARCO DE UN DE MENTORIZACIÓN. *Profesorado. Revista de Currículum Y Formación de Profesorado*, *17*, 360–371. Retrieved from http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56729527021

Tarraga, R. (2012). JClic y Edilim: programas de autor para el diseño de actividades educativas en soporte digital para Educación Infantil y Primaria. *@Tic. Revista D'Innovació Educativa*, *126*(9), 123–126. https://doi.org/10.7203/attic.9.1617

Violeta, R., Briceño, C. De, Teresa, D., Urreacheaga, E. De, & Serrentino, M. T. De. (2011). UNA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA Reading Activities at the School : *Educere*, *15*, 451–462. Retrieved from http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35621559015

ANEXO 1


realidad aumentado y la educación.pdf - Adobe Reader

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Comentario Compartir

Además de la importante reflexión documentada que nos dan los autores, en el libro se realiza una útil revisión de aplicaciones móviles y herramientas para trabajar con realidad aumentada en contextos educativos. Sin duda este libro se hará imprescindible para los educadores que quieran introducirse en el uso de tecnologías emergentes en el aula, pues detalla las ventajas e inconvenientes de más de veinte aplicaciones de realidad aumentada, así como los pasos básicos para iniciarse en la mayoría de ellas.

Asimismo, no solo encontramos teorías en el libro, que puedan resultar futuristas. Los autores ponen énfasis en describir proyectos reales de uso de tecnologías en aulas de todos los niveles educativos, desde la etapa Infantil hasta la Educación Superior. Estas experiencias descritas parecen exitosas y se pone el acento en que la clave es centrar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el discente, que debe asumir el uso de las herramientas y con ellas construir nuevo conocimiento, de forma autónoma o guiada. La tecnología en estos proyectos no se presenta como lo importante o lo innovador, siendo solo un medio para realizar las actividades. Hay que decir que toda la comunidad educativa implicada en los proyectos descritos debe estar previamente formada y adiestrada en el uso de dichas tecnologías, para que no resulten un lastre en el proceso.

El libro termina describiendo un proyecto nacional de los autores (RAFODIUN) que parece prometedor para profundizar en toda la línea argumental descrita, analizando aplicaciones, probándolas y midiendo resultados obtenidos en términos de aprendizaje. Otra de las fases importantes del proyecto, pero queda claro que es responsabilidad de todo docente que quiera utilizar estas tecnologías, es el diseño de propios materiales. Los diseños de realidad

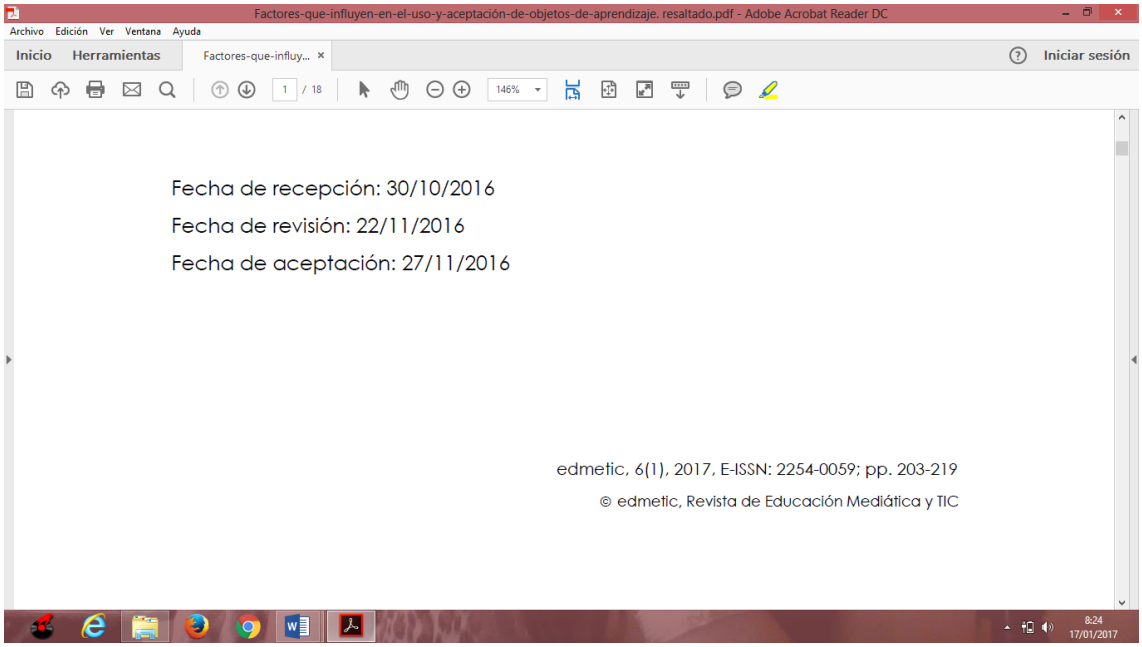
- 237 -

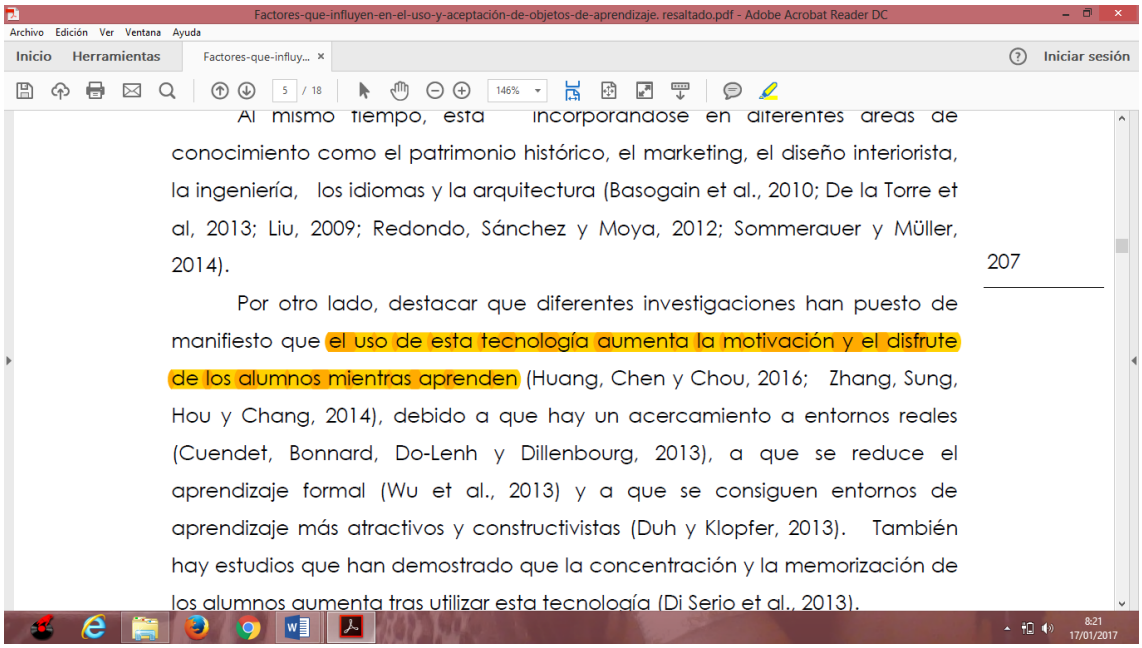
Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. N° 50. Enero 2017. ISSN: 1133-8482. e-ISSN: 2171-7966. doi: http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit

PIXEL B I T

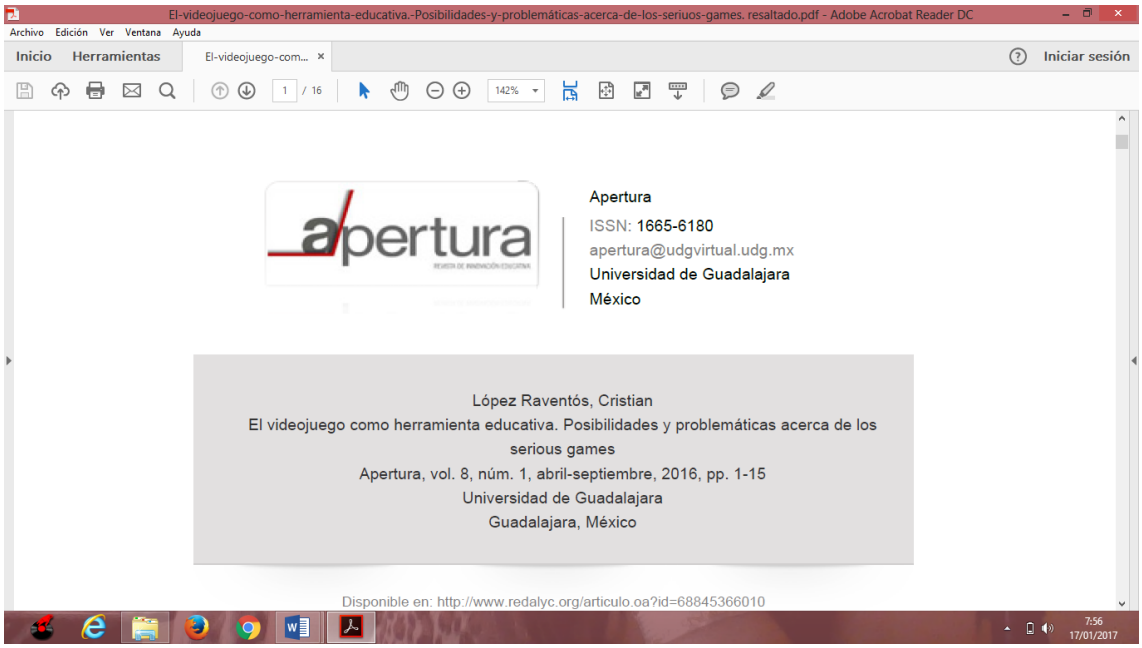
14:32 martes 17/01/2017

ANEXO 2


Factores-que-influyen-en-el-uso-y-aceptación-de-objetos-de-aprendizaje. resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda
Inicio Herramientas
Factores-que-influy...
Iniciar sesión
Fecha de recepción: 30/10/2016
Fecha de revisión: 22/11/2016
Fecha de aceptación: 27/11/2016
edmetic, 6(1), 2017, E-ISSN: 2254-0059; pp. 203-219
© edmetic, Revista de Educación Mediática y TIC


Factores-que-influyen-en-el-uso-y-aceptación-de-objetos-de-aprendizaje. resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda
Inicio Herramientas
Factores-que-influy...
Iniciar sesión
Al mismo tiempo, esta incorporándose en diferentes áreas de conocimiento como el patrimonio histórico, el marketing, el diseño interiorista, la ingeniería, los idiomas y la arquitectura (Basogain et al., 2010; De la Torre et al, 2013; Liu, 2009; Redondo, Sánchez y Moya, 2012; Sommerauer y Müller, 2014).
207
Por otro lado, destacar que diferentes investigaciones han puesto de manifiesto que el uso de esta tecnología aumenta la motivación y el disfrute de los alumnos mientras aprenden (Huang, Chen y Chou, 2016; Zhang, Sung, Hou y Chang, 2014), debido a que hay un acercamiento a entornos reales (Cuendet, Bonnard, Do-Lenh y Dillenbourg, 2013), a que se reduce el aprendizaje formal (Wu et al., 2013) y a que se consiguen entornos de aprendizaje más atractivos y constructivistas (Duh y Klopfer, 2013). También hay estudios que han demostrado que la concentración y la memorización de los alumnos aumenta tras utilizar esta tecnología (Di Serio et al., 2013).

ANEXO 3



El-videojuego-como-herramienta-educativa.-Posibilidades-y-problemáticas-acerca-de-los-seriuos-games. resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas El-videojuego-com... Iniciar sesión

1 / 16 142%

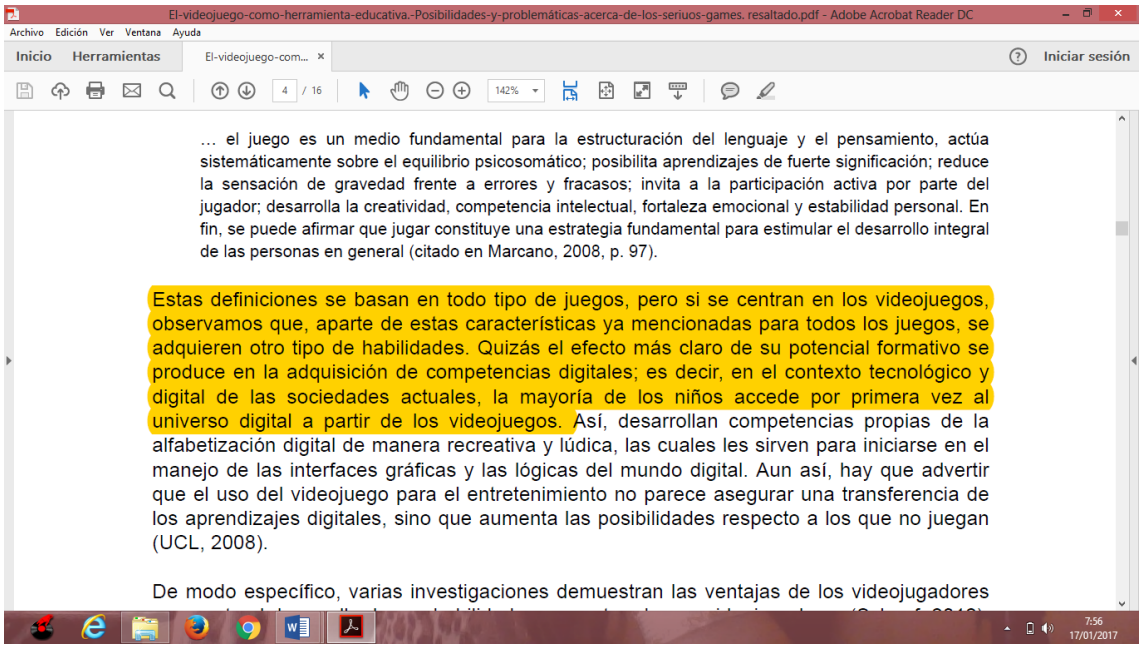
apertura

Apertura
ISSN: 1665-6180
apertura@udgvirtual.udg.mx
Universidad de Guadalajara
México

López Raventós, Cristian
El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games
Apertura, vol. 8, núm. 1, abril-septiembre, 2016, pp. 1-15
Universidad de Guadalajara
Guadalajara, México

Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68845366010

7:56 17/01/2017



El-videojuego-como-herramienta-educativa.-Posibilidades-y-problemáticas-acerca-de-los-seriuos-games. resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas El-videojuego-com... Iniciar sesión

4 / 16 142%

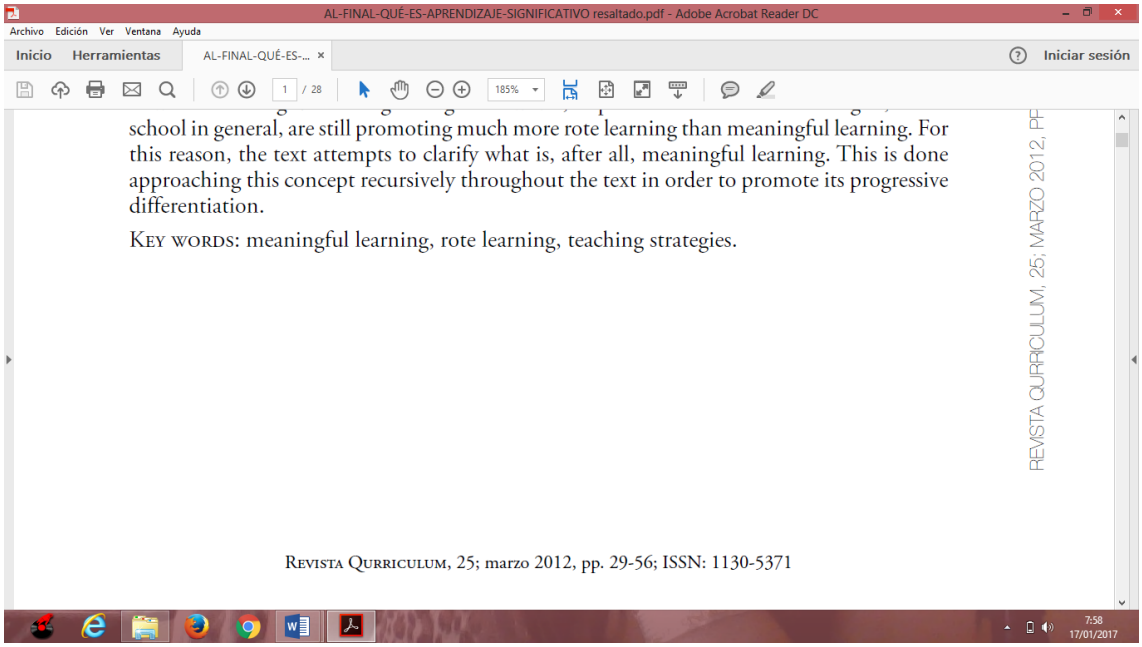
> … el juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general (citado en Marcano, 2008, p. 97).

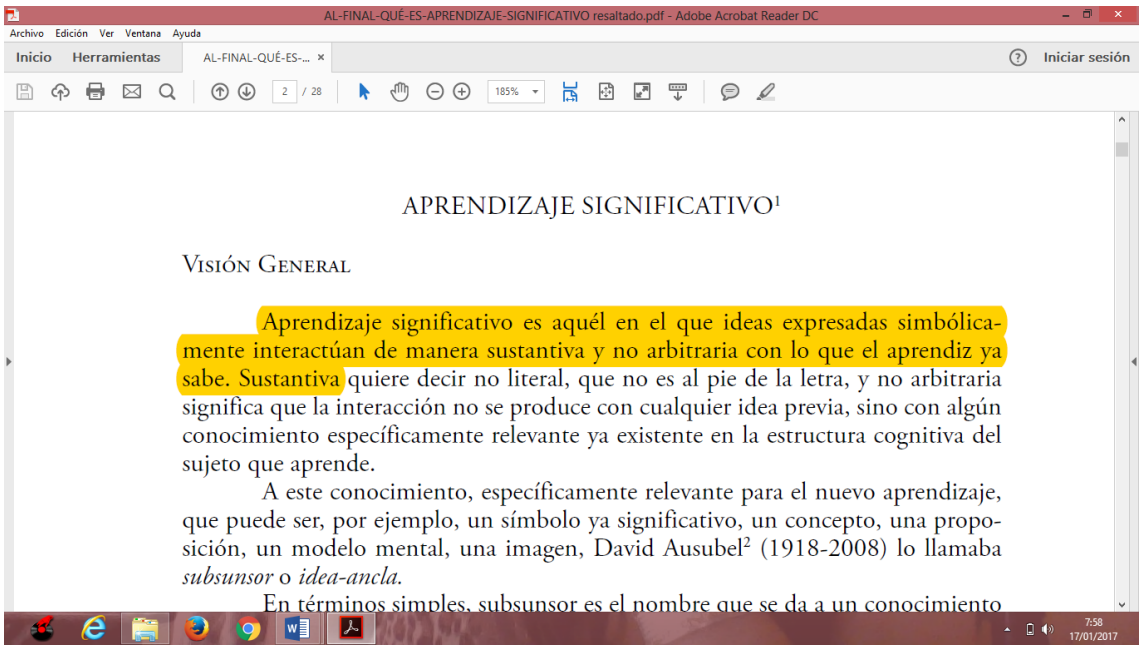
Estas definiciones se basan en todo tipo de juegos, pero si se centran en los videojuegos, observamos que, aparte de estas características ya mencionadas para todos los juegos, se adquieren otro tipo de habilidades. Quizás el efecto más claro de su potencial formativo se produce en la adquisición de competencias digitales; es decir, en el contexto tecnológico y digital de las sociedades actuales, la mayoría de los niños accede por primera vez al universo digital a partir de los videojuegos. Así, desarrollan competencias propias de la alfabetización digital de manera recreativa y lúdica, las cuales les sirven para iniciarse en el manejo de las interfaces gráficas y las lógicas del mundo digital. Aun así, hay que advertir que el uso del videojuego para el entretenimiento no parece asegurar una transferencia de los aprendizajes digitales, sino que aumenta las posibilidades respecto a los que no juegan (UCL, 2008).

De modo específico, varias investigaciones demuestran las ventajas de los videojugadores

7:56 17/01/2017

ANEXO 4


AL-FINAL-QUÉ-ES-APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda
Inicio Herramientas
Iniciar sesión
school in general, are still promoting much more rote learning than meaningful learning. For this reason, the text attempts to clarify what is, after all, meaningful learning. This is done approaching this concept recursively throughout the text in order to promote its progressive differentiation.
KEY WORDS: meaningful learning, rote learning, teaching strategies.
REVISTA QURRICULUM, 25; MARZO 2012, PP
REVISTA QURRICULUM, 25; marzo 2012, pp. 29-56; ISSN: 1130-5371


AL-FINAL-QUÉ-ES-APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda
Inicio Herramientas
Iniciar sesión
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO[1]
VISIÓN GENERAL
Aprendizaje significativo es aquél en el que ideas expresadas simbólicamente interactúan de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el aprendiz ya sabe. Sustantiva quiere decir no literal, que no es al pie de la letra, y no arbitraria significa que la interacción no se produce con cualquier idea previa, sino con algún conocimiento específicamente relevante ya existente en la estructura cognitiva del sujeto que aprende.
A este conocimiento, específicamente relevante para el nuevo aprendizaje, que puede ser, por ejemplo, un símbolo ya significativo, un concepto, una proposición, un modelo mental, una imagen, David Ausubel[2] (1918-2008) lo llamaba *subsunsor* o *idea-ancla.*
En términos simples, subsunsor es el nombre que se da a un conocimiento

ANEXO 5

mediacion tecnologica como herramienta de la lectura y escritura Resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

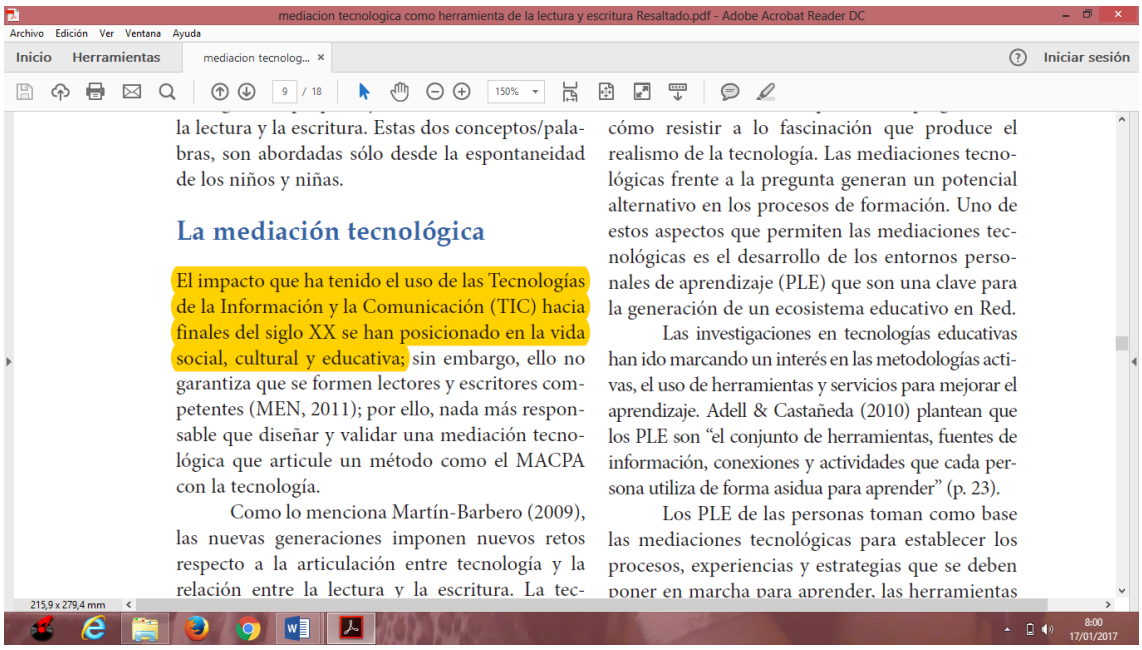
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas AL-FINAL-QUÉ-ES-... mediacion tecnolog... Iniciar sesión

ALTERIDAD. Revista de Educación
ISSN: 1390-325X
jpadilla@ups.edu.ec
Universidad Politécnica Salesiana
Ecuador

Molano Caro, Gladys; Quiroga, Álvaro; Romero, Alexander; Pinilla, Carlos
Mediación tecnológica como herramienta de aprendizaje de la lectura y escritura
ALTERIDAD. Revista de Educación, vol. 10, núm. 2, julio-diciembre, 2015, pp. 205-221
Universidad Politécnica Salesiana
Cuenca, Ecuador

Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746222006



mediacion tecnologica como herramienta de la lectura y escritura Resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas mediacion tecnolog... Iniciar sesión

la lectura y la escritura. Estas dos conceptos/palabras, son abordadas sólo desde la espontaneidad de los niños y niñas.

La mediación tecnológica

El impacto que ha tenido el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hacia finales del siglo XX se han posicionado en la vida social, cultural y educativa; sin embargo, ello no garantiza que se formen lectores y escritores competentes (MEN, 2011); por ello, nada más responsable que diseñar y validar una mediación tecnológica que articule un método como el MACPA con la tecnología.

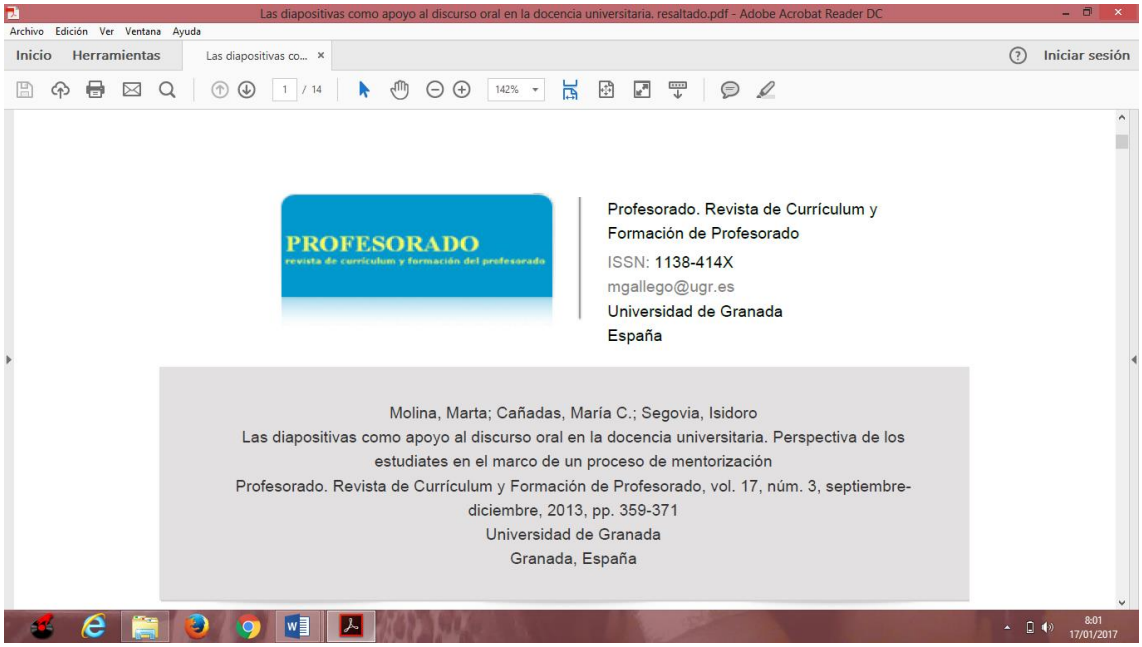
Como lo menciona Martín-Barbero (2009), las nuevas generaciones imponen nuevos retos respecto a la articulación entre tecnología y la relación entre la lectura y la escritura. La tecnología cómo resistir a lo fascinación que produce el realismo de la tecnología. Las mediaciones tecnológicas frente a la pregunta generan un potencial alternativo en los procesos de formación. Uno de estos aspectos que permiten las mediaciones tecnológicas es el desarrollo de los entornos personales de aprendizaje (PLE) que son una clave para la generación de un ecosistema educativo en Red.

Las investigaciones en tecnologías educativas han ido marcando un interés en las metodologías activas, el uso de herramientas y servicios para mejorar el aprendizaje. Adell & Castañeda (2010) plantean que los PLE son "el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender" (p. 23).

Los PLE de las personas toman como base las mediaciones tecnológicas para establecer los procesos, experiencias y estrategias que se deben poner en marcha para aprender, las herramientas

215,9 x 279,4 mm

ANEXO 6



Las diapositivas como apoyo al discurso oral en la docencia universitaria. resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

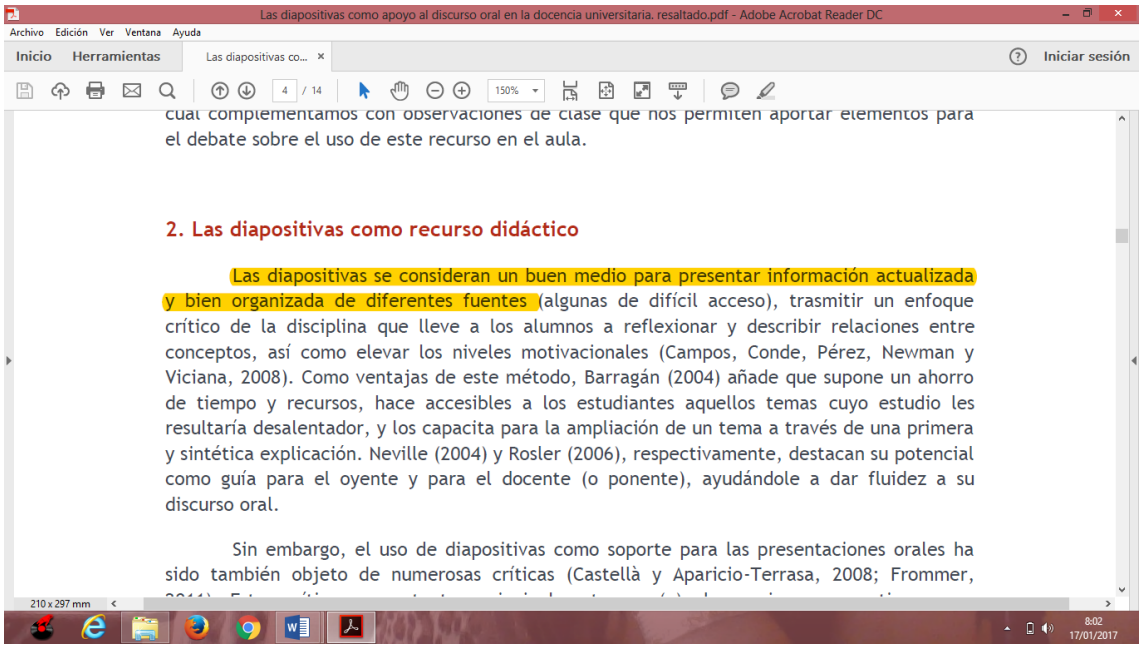
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Las diapositivas co... Iniciar sesión

PROFESORADO
revista de currículum y formación del profesorado

Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado
ISSN: 1138-414X
mgallego@ugr.es
Universidad de Granada
España

Molina, Marta; Cañadas, María C.; Segovia, Isidoro
Las diapositivas como apoyo al discurso oral en la docencia universitaria. Perspectiva de los estudiates en el marco de un proceso de mentorización
Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, vol. 17, núm. 3, septiembre-diciembre, 2013, pp. 359-371
Universidad de Granada
Granada, España



Las diapositivas como apoyo al discurso oral en la docencia universitaria. resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Las diapositivas co... Iniciar sesión

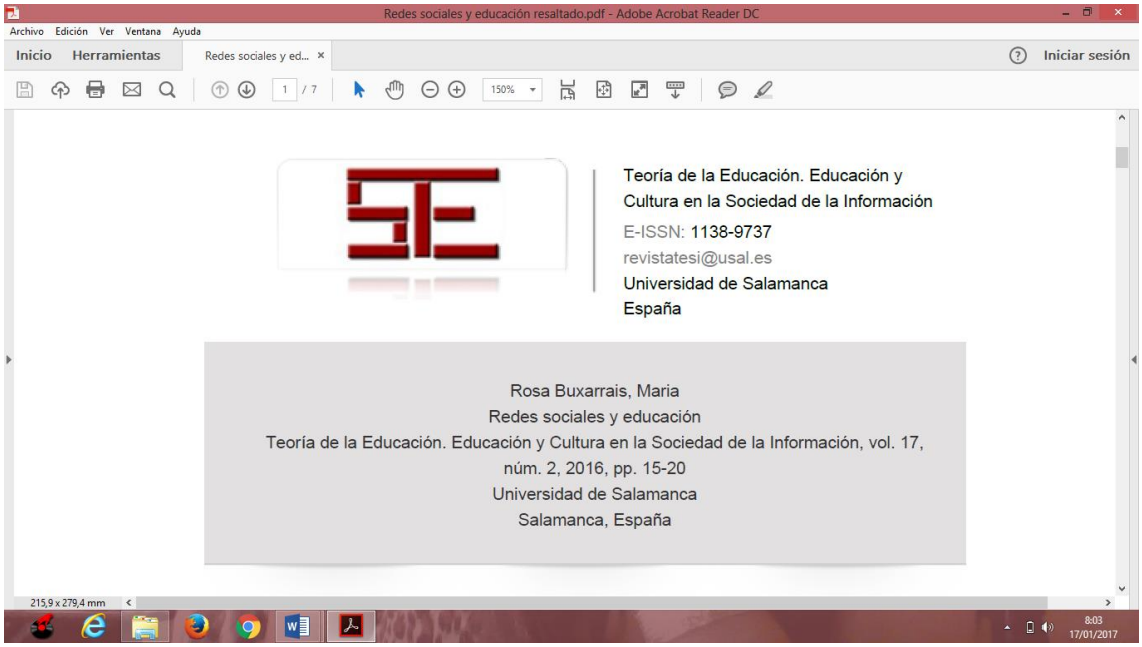
cual complementamos con observaciones de clase que nos permiten aportar elementos para el debate sobre el uso de este recurso en el aula.

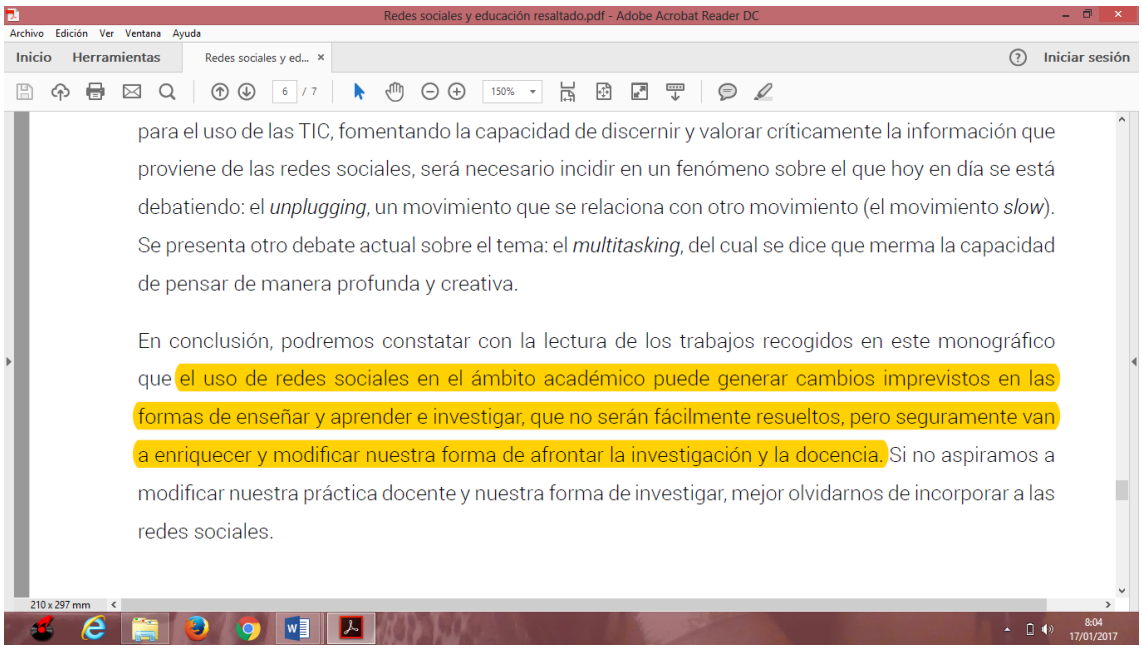
2. Las diapositivas como recurso didáctico

Las diapositivas se consideran un buen medio para presentar información actualizada y bien organizada de diferentes fuentes (algunas de difícil acceso), trasmitir un enfoque crítico de la disciplina que lleve a los alumnos a reflexionar y describir relaciones entre conceptos, así como elevar los niveles motivacionales (Campos, Conde, Pérez, Newman y Viciana, 2008). Como ventajas de este método, Barragán (2004) añade que supone un ahorro de tiempo y recursos, hace accesibles a los estudiantes aquellos temas cuyo estudio les resultaría desalentador, y los capacita para la ampliación de un tema a través de una primera y sintética explicación. Neville (2004) y Rosler (2006), respectivamente, destacan su potencial como guía para el oyente y para el docente (o ponente), ayudándole a dar fluidez a su discurso oral.

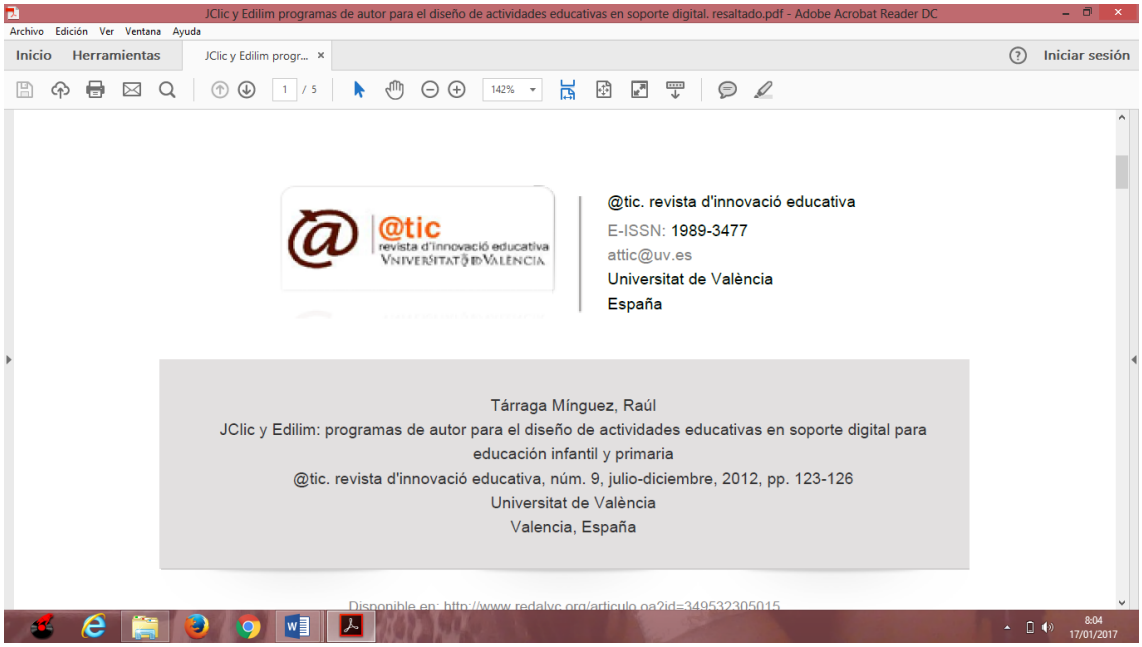
Sin embargo, el uso de diapositivas como soporte para las presentaciones orales ha sido también objeto de numerosas críticas (Castellà y Aparicio-Terrasa, 2008; Frommer,

ANEXO 7


Redes sociales y educación resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda
Inicio Herramientas
Redes sociales y ed...
Iniciar sesión
Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información
E-ISSN: 1138-9737
revistatesi@usal.es
Universidad de Salamanca
España
Rosa Buxarrais, Maria
Redes sociales y educación
Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 17, núm. 2, 2016, pp. 15-20
Universidad de Salamanca
Salamanca, España
215,9 x 279,4 mm
8:03
17/01/2017


Redes sociales y educación resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda
Inicio Herramientas
Redes sociales y ed...
Iniciar sesión
para el uso de las TIC, fomentando la capacidad de discernir y valorar críticamente la información que proviene de las redes sociales, será necesario incidir en un fenómeno sobre el que hoy en día se está debatiendo: el *unplugging*, un movimiento que se relaciona con otro movimiento (el movimiento *slow*). Se presenta otro debate actual sobre el tema: el *multitasking*, del cual se dice que merma la capacidad de pensar de manera profunda y creativa.
En conclusión, podremos constatar con la lectura de los trabajos recogidos en este monográfico que el uso de redes sociales en el ámbito académico puede generar cambios imprevistos en las formas de enseñar y aprender e investigar, que no serán fácilmente resueltos, pero seguramente van a enriquecer y modificar nuestra forma de afrontar la investigación y la docencia. Si no aspiramos a modificar nuestra práctica docente y nuestra forma de investigar, mejor olvidarnos de incorporar a las redes sociales.
210 x 297 mm
8:04
17/01/2017

ANEXO 8



JClic y Edilim programas de autor para el diseño de actividades educativas en soporte digital. resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

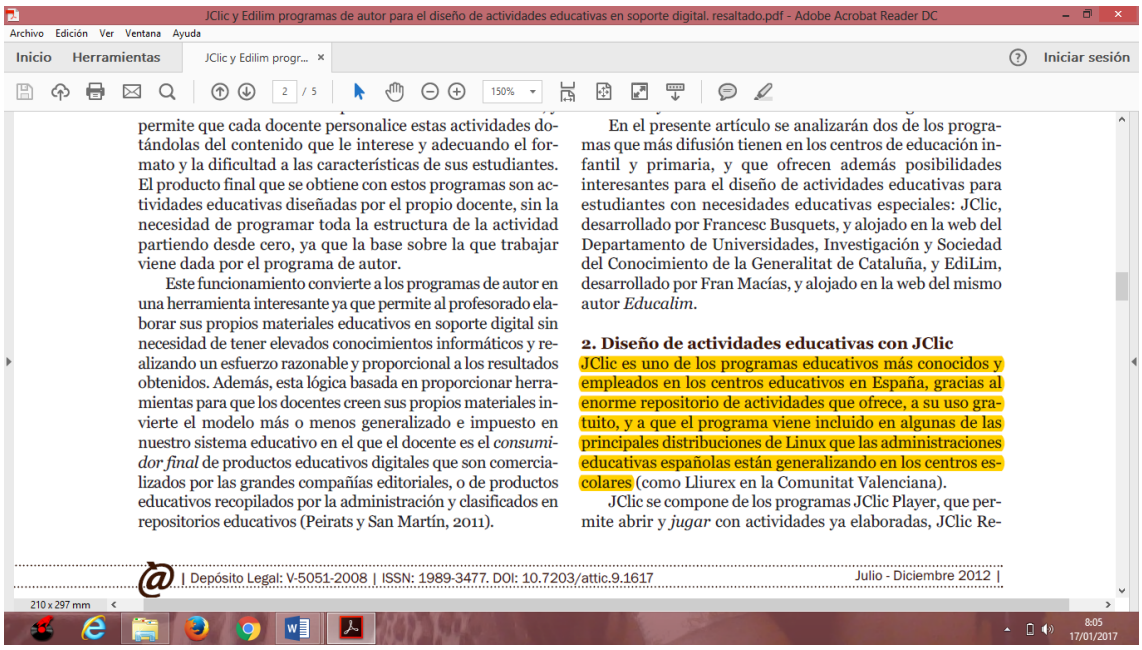
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas JClic y Edilim progr... Iniciar sesión

@tic. revista d'innovació educativa
E-ISSN: 1989-3477
attic@uv.es
Universitat de València
España

Tárraga Mínguez, Raúl
JClic y Edilim: programas de autor para el diseño de actividades educativas en soporte digital para educación infantil y primaria
@tic. revista d'innovació educativa, núm. 9, julio-diciembre, 2012, pp. 123-126
Universitat de València
Valencia, España

Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349532305015



JClic y Edilim programas de autor para el diseño de actividades educativas en soporte digital. resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

permite que cada docente personalice estas actividades dotándolas del contenido que le interese y adecuando el formato y la dificultad a las características de sus estudiantes. El producto final que se obtiene con estos programas son actividades educativas diseñadas por el propio docente, sin la necesidad de programar toda la estructura de la actividad partiendo desde cero, ya que la base sobre la que trabajar viene dada por el programa de autor.

Este funcionamiento convierte a los programas de autor en una herramienta interesante ya que permite al profesorado elaborar sus propios materiales educativos en soporte digital sin necesidad de tener elevados conocimientos informáticos y realizando un esfuerzo razonable y proporcional a los resultados obtenidos. Además, esta lógica basada en proporcionar herramientas para que los docentes creen sus propios materiales invierte el modelo más o menos generalizado e impuesto en nuestro sistema educativo en el que el docente es el *consumidor final* de productos educativos digitales que son comercializados por las grandes compañías editoriales, o de productos educativos recopilados por la administración y clasificados en repositorios educativos (Peirats y San Martín, 2011).

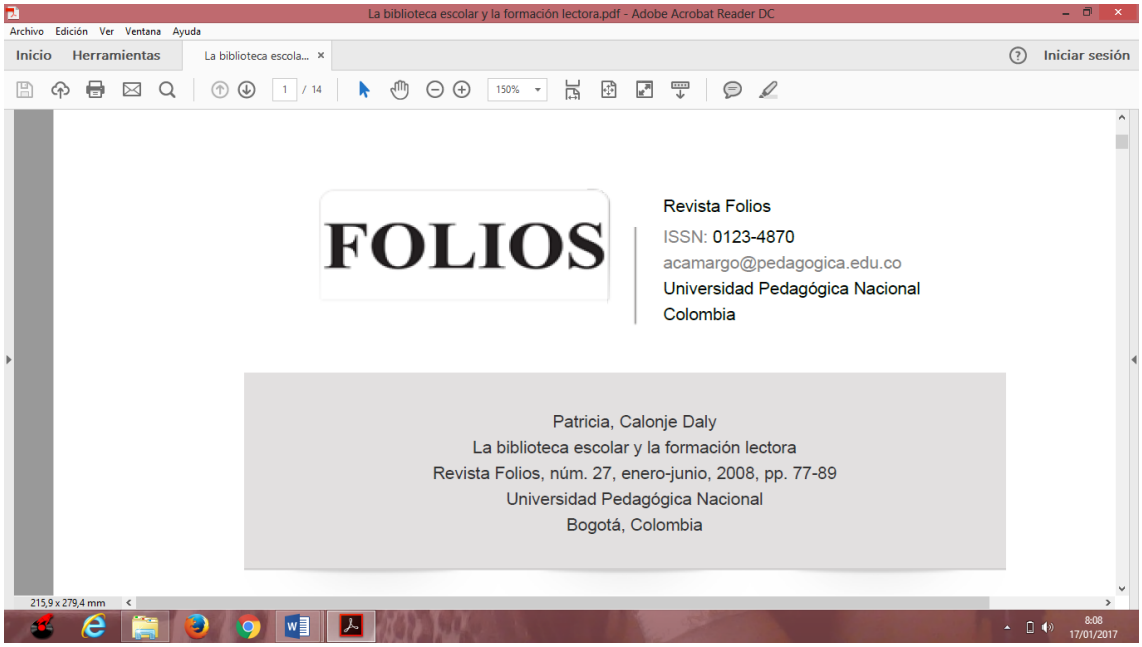
En el presente artículo se analizarán dos de los programas que más difusión tienen en los centros de educación infantil y primaria, y que ofrecen además posibilidades interesantes para el diseño de actividades educativas para estudiantes con necesidades educativas especiales: JClic, desarrollado por Francesc Busquets, y alojado en la web del Departamento de Universidades, Investigación y Sociedad del Conocimiento de la Generalitat de Cataluña, y EdiLim, desarrollado por Fran Macías, y alojado en la web del mismo autor *Educalim*.

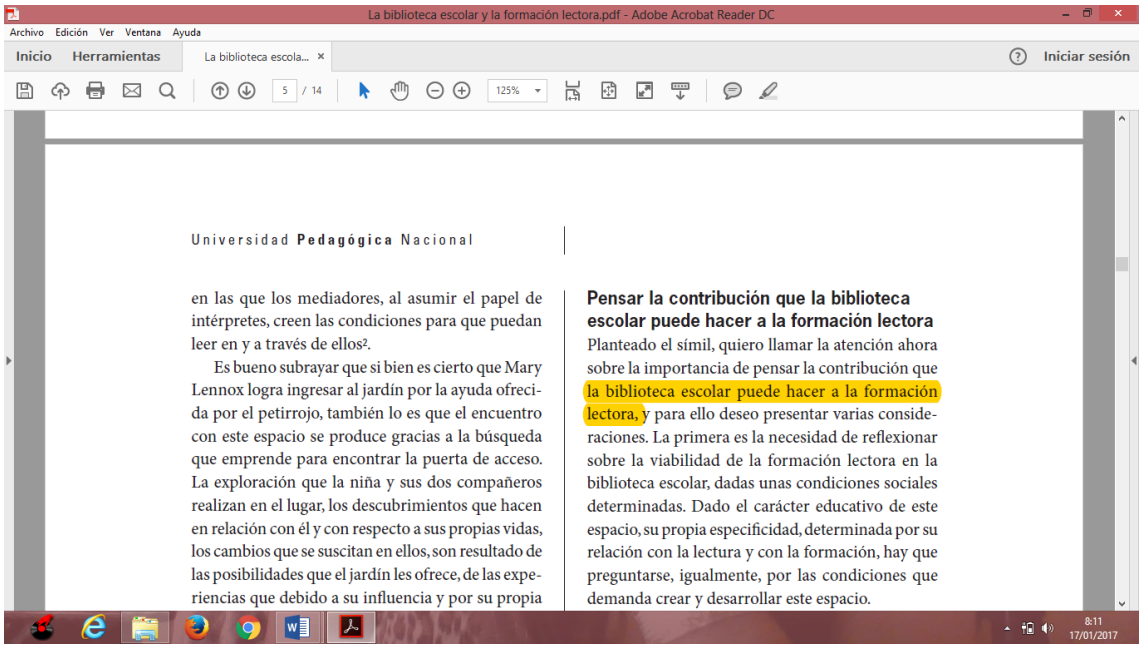
2. Diseño de actividades educativas con JClic

JClic es uno de los programas educativos más conocidos y empleados en los centros educativos en España, gracias al enorme repositorio de actividades que ofrece, a su uso gratuito, y a que el programa viene incluido en algunas de las principales distribuciones de Linux que las administraciones educativas españolas están generalizando en los centros escolares (como Lliurex en la Comunitat Valenciana).

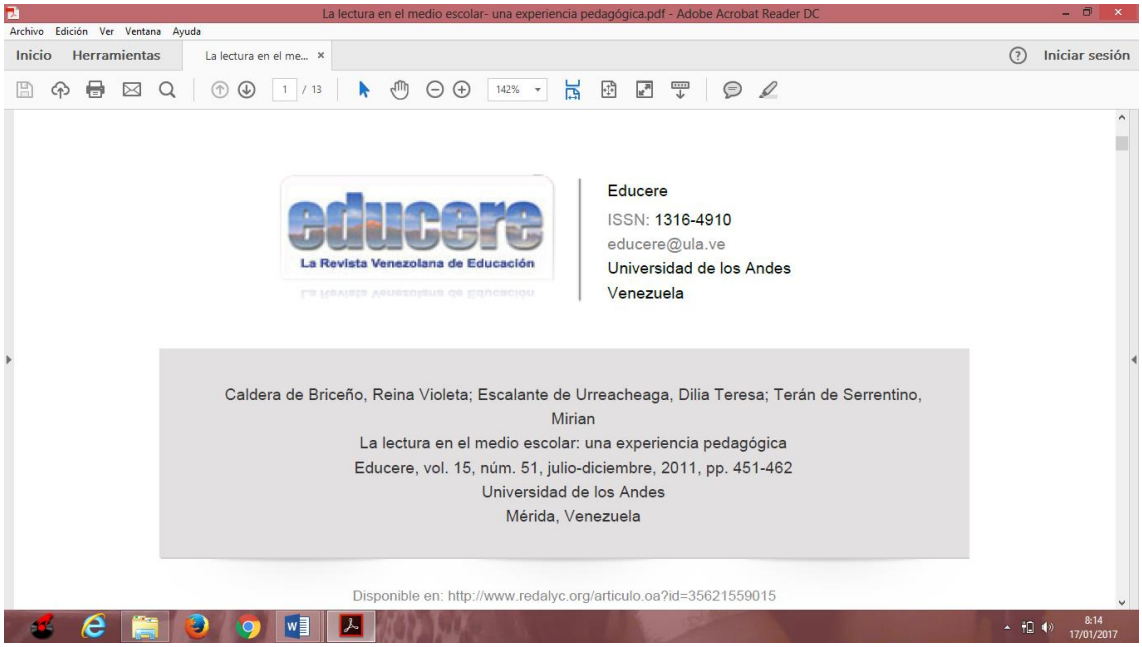
JClic se compone de los programas JClic Player, que permite abrir y *jugar* con actividades ya elaboradas, JClic Re-

ANEXO 9


La biblioteca escolar y la formación lectora.pdf - Adobe Acrobat Reader DC
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda
Inicio Herramientas
La biblioteca escola...
Iniciar sesión
FOLIOS
Revista Folios
ISSN: 0123-4870
acamargo@pedagogica.edu.co
Universidad Pedagógica Nacional
Colombia
Patricia, Calonje Daly
La biblioteca escolar y la formación lectora
Revista Folios, núm. 27, enero-junio, 2008, pp. 77-89
Universidad Pedagógica Nacional
Bogotá, Colombia


La biblioteca escolar y la formación lectora.pdf - Adobe Acrobat Reader DC
Archivo Edición Ver Ventana Ayuda
Inicio Herramientas
La biblioteca escola...
Iniciar sesión
Universidad Pedagógica Nacional
en las que los mediadores, al asumir el papel de intérpretes, creen las condiciones para que puedan leer en y a través de ellos[2].
Es bueno subrayar que si bien es cierto que Mary Lennox logra ingresar al jardín por la ayuda ofrecida por el petirrojo, también lo es que el encuentro con este espacio se produce gracias a la búsqueda que emprende para encontrar la puerta de acceso. La exploración que la niña y sus dos compañeros realizan en el lugar, los descubrimientos que hacen en relación con él y con respecto a sus propias vidas, los cambios que se suscitan en ellos, son resultado de las posibilidades que el jardín les ofrece, de las experiencias que debido a su influencia y por su propia
Pensar la contribución que la biblioteca escolar puede hacer a la formación lectora
Planteado el símil, quiero llamar la atención ahora sobre la importancia de pensar la contribución que la biblioteca escolar puede hacer a la formación lectora, y para ello deseo presentar varias consideraciones. La primera es la necesidad de reflexionar sobre la viabilidad de la formación lectora en la biblioteca escolar, dadas unas condiciones sociales determinadas. Dado el carácter educativo de este espacio, su propia especificidad, determinada por su relación con la lectura y con la formación, hay que preguntarse, igualmente, por las condiciones que demanda crear y desarrollar este espacio.

ANEXO 10



La lectura en el medio escolar- una experiencia pedagógica.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

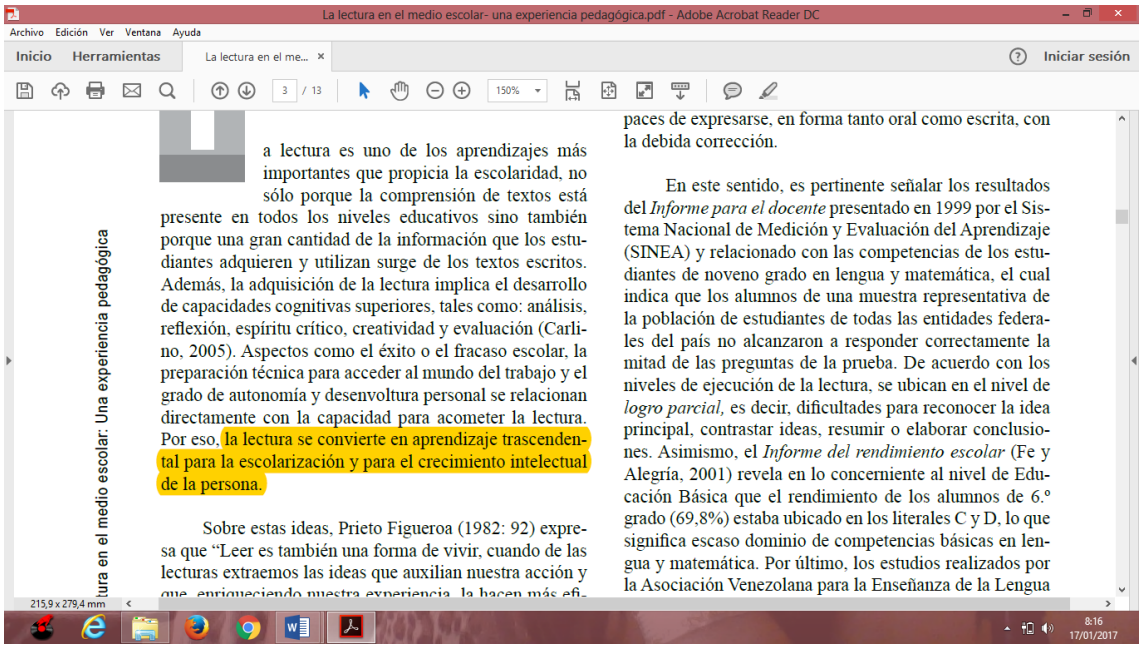
Inicio Herramientas La lectura en el me... Iniciar sesión

educere
La Revista Venezolana de Educación

Educere
ISSN: 1316-4910
educere@ula.ve
Universidad de los Andes
Venezuela

Caldera de Briceño, Reina Violeta; Escalante de Urreacheaga, Dilia Teresa; Terán de Serrentino, Mirian
La lectura en el medio escolar: una experiencia pedagógica
Educere, vol. 15, núm. 51, julio-diciembre, 2011, pp. 451-462
Universidad de los Andes
Mérida, Venezuela

Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35621559015



La lectura en el medio escolar- una experiencia pedagógica.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas La lectura en el me... Iniciar sesión

La lectura es uno de los aprendizajes más importantes que propicia la escolaridad, no sólo porque la comprensión de textos está presente en todos los niveles educativos sino también porque una gran cantidad de la información que los estudiantes adquieren y utilizan surge de los textos escritos. Además, la adquisición de la lectura implica el desarrollo de capacidades cognitivas superiores, tales como: análisis, reflexión, espíritu crítico, creatividad y evaluación (Carlino, 2005). Aspectos como el éxito o el fracaso escolar, la preparación técnica para acceder al mundo del trabajo y el grado de autonomía y desenvoltura personal se relacionan directamente con la capacidad para acometer la lectura. Por eso, la lectura se convierte en aprendizaje trascendental para la escolarización y para el crecimiento intelectual de la persona.

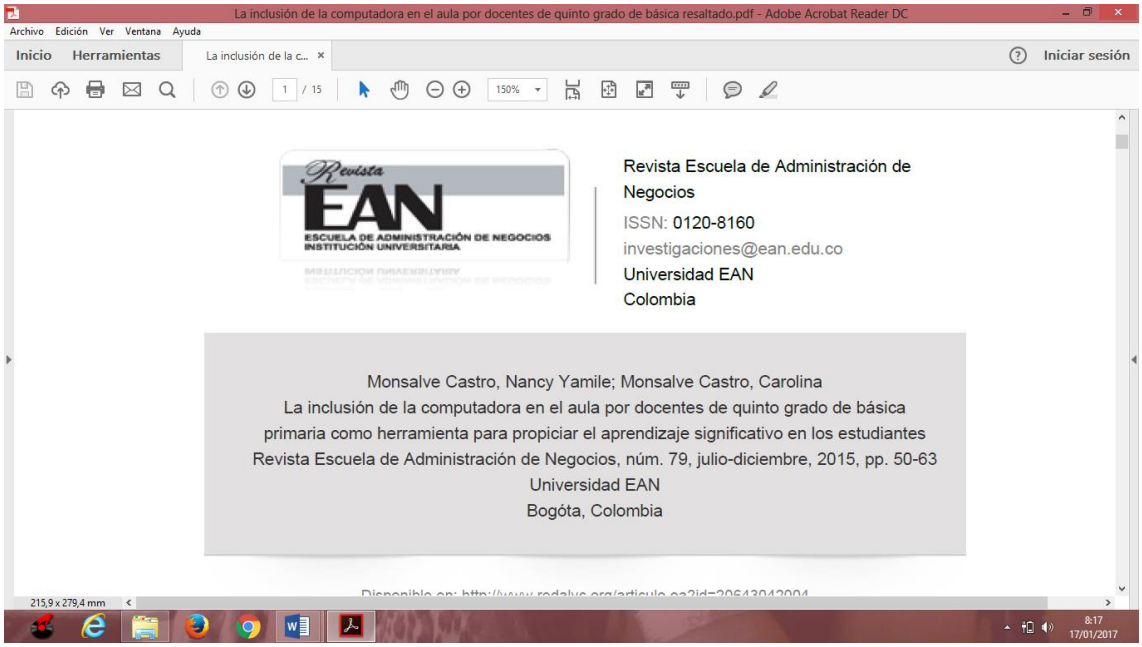
Sobre estas ideas, Prieto Figueroa (1982: 92) expresa que "Leer es también una forma de vivir, cuando de las lecturas extraemos las ideas que auxilian nuestra acción y que, enriqueciendo nuestra experiencia, la hacen más efi-

paces de expresarse, en forma tanto oral como escrita, con la debida corrección.

En este sentido, es pertinente señalar los resultados del *Informe para el docente* presentado en 1999 por el Sistema Nacional de Medición y Evaluación del Aprendizaje (SINEA) y relacionado con las competencias de los estudiantes de noveno grado en lengua y matemática, el cual indica que los alumnos de una muestra representativa de la población de estudiantes de todas las entidades federales del país no alcanzaron a responder correctamente la mitad de las preguntas de la prueba. De acuerdo con los niveles de ejecución de la lectura, se ubican en el nivel de *logro parcial,* es decir, dificultades para reconocer la idea principal, contrastar ideas, resumir o elaborar conclusiones. Asimismo, el *Informe del rendimiento escolar* (Fe y Alegría, 2001) revela en lo concerniente al nivel de Educación Básica que el rendimiento de los alumnos de 6.º grado (69,8%) estaba ubicado en los literales C y D, lo que significa escaso dominio de competencias básicas en lengua y matemática. Por último, los estudios realizados por la Asociación Venezolana para la Enseñanza de la Lengua

215,9 x 279,4 mm

ANEXO 11



La inclusión de la computadora en el aula por docentes de quinto grado de básica resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas La inclusión de la c... Iniciar sesión

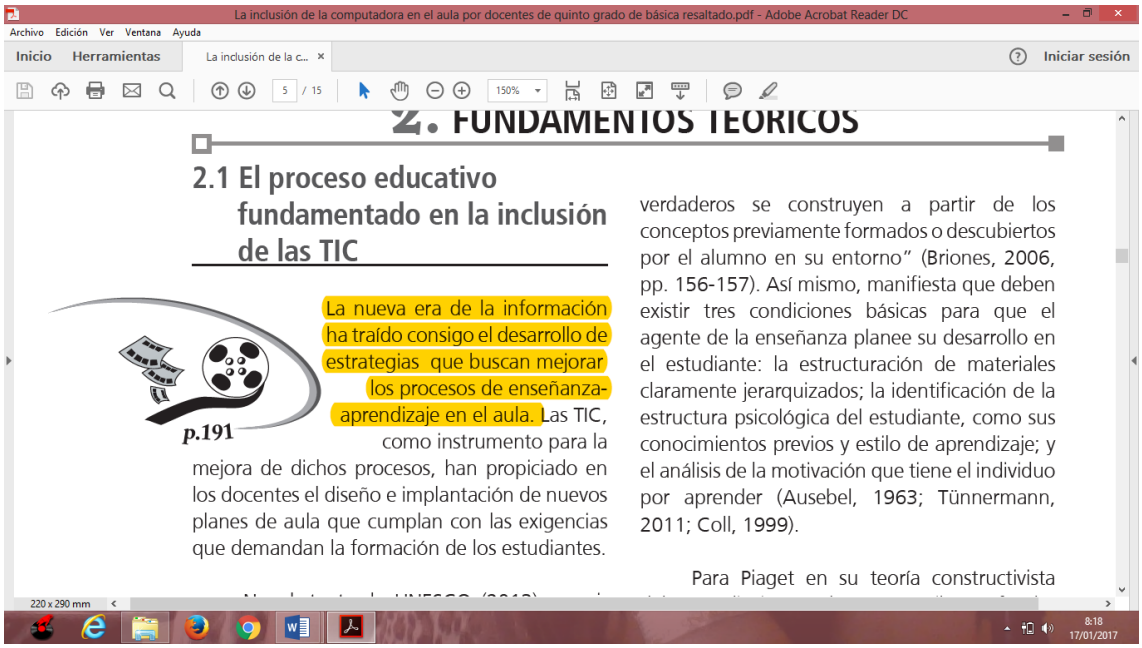
Revista EAN
ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA

Revista Escuela de Administración de Negocios
ISSN: 0120-8160
investigaciones@ean.edu.co
Universidad EAN
Colombia

Monsalve Castro, Nancy Yamile; Monsalve Castro, Carolina
La inclusión de la computadora en el aula por docentes de quinto grado de básica primaria como herramienta para propiciar el aprendizaje significativo en los estudiantes
Revista Escuela de Administración de Negocios, núm. 79, julio-diciembre, 2015, pp. 50-63
Universidad EAN
Bogóta, Colombia

Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20643042004

215,9 x 279,4 mm



La inclusión de la computadora en el aula por docentes de quinto grado de básica resaltado.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Inicio Herramientas La inclusión de la c... Iniciar sesión

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

2.1 El proceso educativo fundamentado en la inclusión de las TIC

La nueva era de la información ha traído consigo el desarrollo de estrategias que buscan mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula. Las TIC, como instrumento para la mejora de dichos procesos, han propiciado en los docentes el diseño e implantación de nuevos planes de aula que cumplan con las exigencias que demandan la formación de los estudiantes.

verdaderos se construyen a partir de los conceptos previamente formados o descubiertos por el alumno en su entorno" (Briones, 2006, pp. 156-157). Así mismo, manifiesta que deben existir tres condiciones básicas para que el agente de la enseñanza planee su desarrollo en el estudiante: la estructuración de materiales claramente jerarquizados; la identificación de la estructura psicológica del estudiante, como sus conocimientos previos y estilo de aprendizaje; y el análisis de la motivación que tiene el individuo por aprender (Ausebel, 1963; Tünnermann, 2011; Coll, 1999).

Para Piaget en su teoría constructivista

220 x 290 mm

ANEXO 12

UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA
DATOS GENERALES

NOMBRE DEL ENTREVISTADO:
EDAD:
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:
TIEMPO LABORANDO EN LA INSTITUCIÓN:
LUGAR Y FECHA:
HORA DE INICIO: _____ HORA DE CULMINACIÓN_____

Estimado docente la siguiente entrevista se realiza con el objetivo de recopilar información sobre las herramientas educativas actuales que conoce y las que emplean dentro de clases para verificar si se genera un aprendizaje significativo. Se necesita de su valiosa colaboración para poder realizar la respectiva investigación.

1.- ¿De qué forma organiza sus clases?

_____
_____.

2.- ¿De qué manera motiva usted a sus estudiantes?

_____
_____.

3.- ¿Recibe material de apoyo por parte de la escuela?

_____
_____.

4.- ¿Qué tipo de herramientas educativas emplea?

_____
_____.

5.- ¿Qué herramientas educativas actuales usted conoce?

_____
_____.

6.- ¿Con que actividades usted genera aprendizaje significativo en los niños?

_____
_____.