

TIC y educación: una experiencia doblemente divertida

Sheila Villanueva Sánchez³⁰

INTRODUCCIÓN

Hoy en día los docentes enfrentan el reto de formar a los estudiantes desde la virtualidad o educación a distancia. En ese sentido han surgido nuevas necesidades de profesionalización docente. Ante ello, los profesores se han apoyado con diversas técnicas y estrategias de enseñanza para educar a los estudiantes. Sin embargo, también surge la necesidad de innovar la práctica docente para garantizar momentos significativos en el acto formativo de cada niño o joven.

En la actual pandemia, los docentes se han apoyado en las TICS, siendo éstas la mejor herramienta para sacar adelante los retos formativos del ciclo escolar 2019-2020 y 2020-2021. Si bien dentro de la carga curricular para la Educación Básica el Sistema Educativo Mexicano ya ha contemplado la implementación de la tecnología como una habilidad a desarrollar en los estudiantes, se observa que en el contexto áulico real se cursa como una materia más, en la cual, como se establece en los planes y programas de estudio, los estudiantes conocen la tecnología, como el software y hardware, desarrollan algunas habilidades en el manejo de las mismas, aprenden nuevas formas de indagar y buscar información, pero no se genera un nuevo conocimiento, únicamente hay una reproducción de los contenidos.

En ese sentido, es importante hacer un análisis reflexivo del uso y sentido que en la actualidad el estudiante y el docente dan al uso de la tecnología en su cotidianidad, integrando las nuevas formas de enseñanza y aprendizaje en las cuales se ha involucrado el desarrollo de nuevas habilidades por parte de todos los agentes que participan en el proceso formativo.

Evidentemente, la modalidad virtual ya se había implementado en algunas instituciones educativas y era una realidad que, ante el crecimiento e innovación constante de la informática y la tecnología, muy pronto se podría hablar de más programas en dicha modalidad. Por ello es necesario que los docentes que actualmente dan clases en línea y/o a distancia puedan compartir sus experiencias con otros docentes, ya que cada comunidad, institución educativa y grupo de estudiantes tienen necesidades diferentes. Ante ello, el reto de formar a cada niño implica también que el docente se

forme nuevamente, para cumplir con lo que su contexto le demanda, motivando y haciendo sentir al estudiante que, a pesar de las dificultades, es posible lograr el aprendizaje.

Uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje

Diversas investigaciones realizadas a nivel internacional y nacional como: “El aula un espacio propicio para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas y tecnológicas”, “Experiencias en el uso de las TIC. Análisis de relatos docentes”, “Uso de las tecnologías de la información, la comunicación como competencia transversal en la formación inicial docente” y “Aprendizaje estratégico y tecnologías de la información y la comunicación: una revisión crítica”, enuncian que las TIC son una herramienta para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de diversas habilidades, entre ellas, la atención, la concentración y la ejecución de dos actividades al mismo tiempo. Aunado a ello, se generan comunidades de aprendizaje en las cuales el estudiante se apropia de su proceso formativo. Maldonado (2017) señala que: “el uso adecuado de las TIC y la calidad que tendrá el impacto de estas dentro del aula depende del acceso del estudiante, apropiación del docente y de la institución”.

Por otra parte, Guevara (2008) en su estudio sobre la integración tecnológica del docente universitario, establece que los docentes conocen la importancia de implementar diversos recursos tecnológicos en el aula; sin embargo, muchos de ellos, de acuerdo con su era generacional, consideran que no son necesarios. A pesar de dicha resistencia, se han visto en la necesidad de profesionalizarse, debido a que la institución donde laboran lo requiere.

En tanto, Varela y Valenzuela (2020) mencionan que los docentes comprenden la importancia de usar las TIC y algunos docentes reconocen que no han desarrollado dichas habilidades por falta de interés, aprendiendo con base en ensayo y error o empíricamente, ya que el recurso que dominan y conocen con mayor facilidad

³⁰Egresada de la Maestría en Educación y Docencia, Universidad La Salle Oaxaca. Contacto: 014423152@ulsaoaxaca.edu.mx

es una computadora. Los profesores que comparten su experiencia en dicha investigación consideran que es importante que los docentes adquieran estas habilidades desde la formación inicial, ya que es crucial su implementación en el aula, pues motivan y despiertan el interés de los estudiantes. Específicamente, dichas habilidades deben ir encaminadas hacia el desarrollo tecnológico, que hoy en día es fundamental para trabajar con los estudiantes.

Gamificación educativa

De acuerdo con Torres y Romero (2018), la gamificación es comprendida como: “un recurso pedagógico basado en el uso de elementos del juego en contextos no lúdicos” (p. 72); también puede entenderse como una metodología que intenta lograr la mejora en la calidad del aprendizaje.

Las instituciones educativas buscan estar a la vanguardia y cumplir con las necesidades del contexto de cada estudiante, por lo cual, la gamificación en el aula o en el proceso de enseñanza y aprendizaje permite generar, a través del juego, herramientas y plataformas digitales, diversas estrategias que motiven y despierten el interés del estudiante.

Según expertos en el tema, como Ortiz, Jordán y Agredal (2018) y Gaitán (2018), así como algunos constructivistas que se mencionan en esta investigación, la interacción que se genera en los entornos virtuales conlleva una serie de emociones, las cuales hacen que el estudiante se motive y construya nuevos aprendizajes, o bien, que su capacidad creativa se potencialice.

En ese sentido, el uso de herramientas y plataformas digitales permite gamificar el aprendizaje, a fin de que éste sea más significativo para el estudiante; hoy en día, las TIC contribuyen de manera sensible a este proceso y, al existir una gran gama de juegos y actividades, el docente puede hacer uso de estos recursos para ejecutarlos en el aula.

Sistematización de la práctica educativa

De acuerdo con la propuesta del Fondep (Fondo Nacional para la Educación Peruana), la sistematización de la práctica educativa responde al conjunto de experiencias docentes que pueden ser transmitidas para que otra persona aprenda de ellas, propiciando que en su contexto pueda innovar o inspirar a otras personas para hacer cambios significativos en su quehacer do-

cente.

La sistematización permitirá a los docentes realizar una reflexión de la práctica que realizan día con día, la cual, al ser observada de forma crítica, abrirá las puertas a una brecha de oportunidades de mejora continua y esto será un ejemplo para compartir con otros profesionales, lo anterior con la intención de generar una red de apoyo con miras a la mejora educativa.

Desde esta perspectiva, la presente investigación ha seguido los pasos que presenta el Fondep en su artículo para descubrir el corazón de esta experiencia, la cual se basa en el uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje con la finalidad de construir aprendizajes significativos en el primer grado de primaria.

De acuerdo con la metodología rigurosa de la sistematización de la práctica educativa, existen tres tipos de análisis, los cuales se presentan en la figura 1.

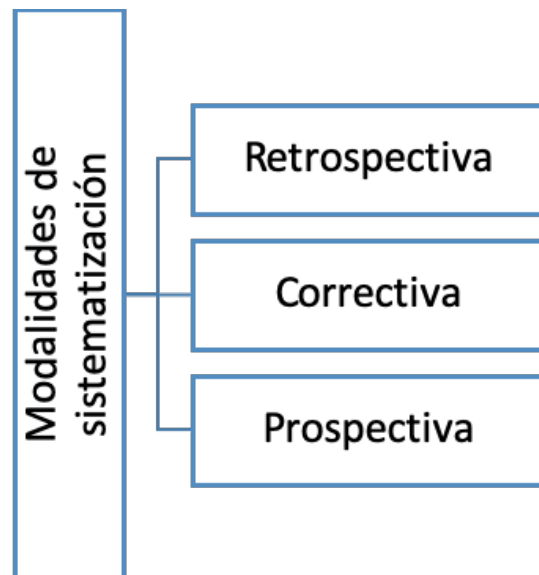


Figura 1: Modalidades de sistematización. (Elaboración propia)

Para fines formativos y de retroalimentación de la práctica docente, se optó por seleccionar una sistematización correctiva, cuyo objetivo, según el FONDEP (2014), es “detenerse en la experiencia para comprender lo que está sucediendo y mejorar el trabajo con los aprendizajes que surgen de lo vivido” (p. 12).

En ese sentido se ha realizado un análisis de los recursos educativos utilizados durante el primer periodo del actual ciclo escolar 2020-2021, así como de los alcances que éstos han tenido en elevar la motivación extrínseca de los estudiantes. Al mismo tiempo, se ha procurado generar aprendizajes significativos, retomando elementos del contexto y gustos de cada niño o niña que conforma el grupo. Es por ello por lo que la razón de ser de la sistematización de una experiencia docente radica en la trascendencia de esta, para que otros profesores tengan la oportunidad de experimentar y probar nuevas herramientas desde su contexto.

El uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje para construir aprendizajes significativos en el primer grado de primaria

En la actualidad, la educación ha dado un giro, transitando hacia ambientes de aprendizaje diferentes a los que se conocían. Hoy en día, los docentes de diversos niveles se enfrentan a un nuevo reto: educar y formar a la distancia, haciendo uso de diversos medios, estrategias y herramientas que permiten tener cercanía con los estudiantes.

Anteriormente se hablaba de educación a distancia y educación virtual en niveles como Educación Media Superior y Educación Superior. Sin embargo, formar a la distancia en los primeros niveles educativos, como preescolar y primaria, supone un proceso lleno de muchos aprendizajes, rupturas de esquemas y paradigmas, así como la potencialización de las habilidades digitales de profesores, estudiantes y padres de familia.

Durante mucho tiempo las instituciones educativas han apostado a la mejora de la calidad educativa y qué mejor forma de hacerlo que implementando plataformas digitales con recursos que facilitan y/o acercan al estudiante al conocimiento. En muchas ocasiones, el uso de dichos recursos era considerado como un factor de juego o distracción para los estudiantes; sin embargo, en la actualidad es posible observar que no hay na-

die mejor que el propio estudiante para compartir las habilidades tecnológicas desarrolladas con sus compañeros y profesores.

Sin duda alguna, un factor importante para la implementación de diversos recursos digitales en el aula virtual radica en la cercanía y apropiación de las TIC por profesores y profesoras, es decir, en el uso de equipos, programas, habilidades de búsqueda y navegación, entre otras, las cuales en algunos momentos pueden limitar su aplicación.

Por otra parte, la motivación y la preocupación por llevar a cabo un proceso de enseñanza y aprendizaje a la distancia que sea llamativo y despierte el interés del estudiante implica que el docente sea un profesionalista que haga uso de la creatividad, pudiendo tomar todos los elementos del contexto actual y rescatar los intereses de los estudiantes para crear, mediante diversos recursos, estrategias que impacten en el aprendizaje de niños y niñas.

Recursos digitales para el aprendizaje significativo

Plataforma Blinklearnig

En el primer grado de primaria del Colegio “Unión y Progreso” los estudiantes cuentan con una plataforma digital que tiene como objetivo contribuir al fortalecimiento de los contenidos de español y matemáticas, así como acercar al estudiante a actividades interactivas (véase figura 2).



Figura 2: Plataforma blinklearning. Recuperada de: blinklearnig.com/home

Durante el mes de septiembre se acercó esta plataforma a los estudiantes. En un primer momento sólo se utilizaba para compartir el libro y para guiar, de esta forma, a los niños al momento de responder las actividades. Posteriormente, comenzaron a trabajarse ejercicios de prueba, a fin de que pudieran explorar los materiales, videos e infografías, así como las actividades digitales de cada tema. Sin embargo, algunos niños han mencionado que la plataforma no les ayuda a aprender, ya que es difícil entrar sin ayuda de mamá o papá. Para otros estudiantes, en cambio, la plataforma es de fácil acceso y divertida.

Los padres de familia consideran que el uso de esta herramienta facilita que el estudiante comprenda los contenidos de las materias de español y matemáticas. Sin embargo, una madre de familia ha comentado que: “la plataforma y las actividades interactivas no favorecen el aprendizaje de los estudiantes, ya que éstas son repetitivas”, y en cierta forma hay contenidos que pueden reproducirse únicamente para que el estudiante aprenda el proceso que debe realizar. No obstante, el hecho de trabajar con esta plataforma brinda herramientas al docente y proporciona otros recursos como videos o infografías (véase figura 3).



Figura 3: Recursos digitales. Recuperado de: blinklearnign.com

Kahoot

Kahoot es una plataforma de paga cuyo objetivo es crear diversos juegos o retos para los estudiantes. El docente puede crear en ella breves exámenes, con preguntas de verdadero o falso y cuestionamientos de opción múltiple, entre otros.

Sin duda alguna, esta plataforma de juegos ha sido la que más éxito ha tenido en el grupo de primer grado. Durante el mes de septiembre se integró a las actividades cotidianas Kahoot, como un juego que retoma elementos de matemáticas, conocimiento del medio y de español para generar un aprendizaje significativo en el estudiante (véase figura 4).



Figura 4. Kahoot. Recuperado de: Kahoot.com

Con la primera actividad piloto los niños quedaron muy contentos; un estudiante comentó que la actividad estaba muy padre, pero que debía tener más tiempo para realizarla. El grupo en general mostró gran entusiasmo, lo que llevó a considerar aumentar el tiempo de los reactivos de acuerdo con el tema a trabajar.

En días posteriores se trabajó con Kahoot para fortalecer el tema de la biblioteca del aula, en la cual los estudiantes se mostraron emocionados y contentos de realizar la actividad. Para ellos ahora era más fácil ingresar, ya que por medio de un click se dirigían directamente a la página de Kahoot.

Esta plataforma de juegos causó tanta emoción y agrado en el grupo, que en semanas posteriores los estudiantes preguntaban: “maestra ¿el día de hoy hay un Kahoot?” A lo cual la docente respondía que no, pero

que al otro día se crearía uno para que pudieran jugar. Otro aspecto importante en el uso de esta plataforma es que, más allá de presentar un juego divertido para los estudiantes, se ha utilizado como una herramienta para recuperar conocimientos previos o contenidos revisados en la clase. De manera simultánea, la herramienta también favorece la atención al momento de leer lo que se pregunta, propiciando que el estudiante se interese más en la clase.

En torno a la implementación de Kahoot, los padres de familia del grupo consideran que favorece el aprendizaje de los niños. Al respecto, es posible decir que los juegos digitales aplicados con un sentido y objetivo pedagógico generan impacto y gusto en los estudiantes, ya que, además de recordar los temas revisados en clase, brindan un momento agradable y divertido para ellos.

Videos

Dentro del proceso de enseñanza a distancia, los videos también han tenido un papel fundamental, ya que además de ser una herramienta que apoya al docente para retroalimentar el tema, este recurso motiva al estudiante a participar y comentar lo que conoce del mismo. Principalmente se hace uso de la plataforma YouTube, en la cual se han descubierto diversos canales educativos creados por otros profesores a lo largo del mundo para compartir sus conocimientos con niños y niñas.

En las clases a distancia, los niños y las niñas de primer grado demuestran gran gusto por los videos, tanto para realizar una activación o rutina de ejercicios, como para cantar o conocer algún tema de clase. Al respecto, han mencionado que los videos les gustan mucho, ya que aquellos que se seleccionan para la clase consideran elementos que a ellos les gustan, como películas o figuras animadas (véase figura 5).



Figura 5. Uso de videos en actividades lúdicas.
Fuente: elaboración propia.

Powtoon

En el mes de octubre se utilizó Powtoon, herramienta que permite al docente crear videos animados. Se creó un video para abordar el tema de monedas y billetes con los estudiantes. Sin embargo, algunos de ellos no tenían música, lo que generó una serie de reacciones en los estudiantes, que se expresaron en comentarios como “me gustó”, “no me gustó”, “me gustó poco”, “a mí sí me gustó”. Por tal razón, es importante considerar que los videos presentados a los estudiantes sean atractivos y que en ellos la música es un factor fundamental para captar la atención del estudiante.



Figura 6. Página de inicio de Powtoon. Recuperado de: powtoon.com

Pizarra interactiva

Una pizarra digital es una aplicación que permite escribir como si el docente estuviera en el pizarrón, lo cual facilita la ejemplificación de una gran variedad de ejercicios. Para los niños de primer grado esta herramienta ha sido muy atractiva, ya que el uso de muchos colores y en particular de uno llamado por ellos “arcoíris” los motiva a escribir.

Durante las sesiones del mes de septiembre se utilizaron dos pizarras diferentes (véase imagen 7). Sin embargo, la que tiene una gama de colores para escribir resultó ser la más atractiva (véase figura 8). Los estudiantes consideran que esta pizarra los hace sentirse en el salón de clases, ya que en la sala virtual se genera una interacción al momento de explicar el tema correspondiente.

Las pizarras han sido de gran utilidad para guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje; se ha observado que tanto la docente como los estudiantes han desarrollado habilidades para explicar las plataformas, insertar imágenes y crear dibujos.

Complementando lo anterior, son los propios estudiantes quienes hacen alusión al gusto que les genera interactuar mediante la pizarra, así como utilizar el lápiz arcoíris, al externar: ¡El color esta padrísimo, maestra!”, “¡Ese lápiz es hermoso maestra!”



Figura 7. Pizarra digital
Fuente: elaboración propia.

Oaxaca de Juárez, Oax; a 16 de octubre de 2020.
Esquemas



Figura 8. Utilización de pizarra digital con colores.
Fuente: elaboración propia.

Presentaciones digitales

A diferencia de la pizarra digital, las presentaciones digitales (véase imagen 9) son de creación propia; de acuerdo con el tema a trabajar, la docente elabora un Power Point con alguna plantilla acorde a la temática;

la funcionalidad de ésta radica en compartir con el estudiante algunos conceptos importantes. El estudiante también puede apoyarse para copiar elementos de algún ejercicio a realizar (véase figura 10).



Figura 9. Uso de presentaciones digitales en sala virtual.
Fuente: elaboración propia.

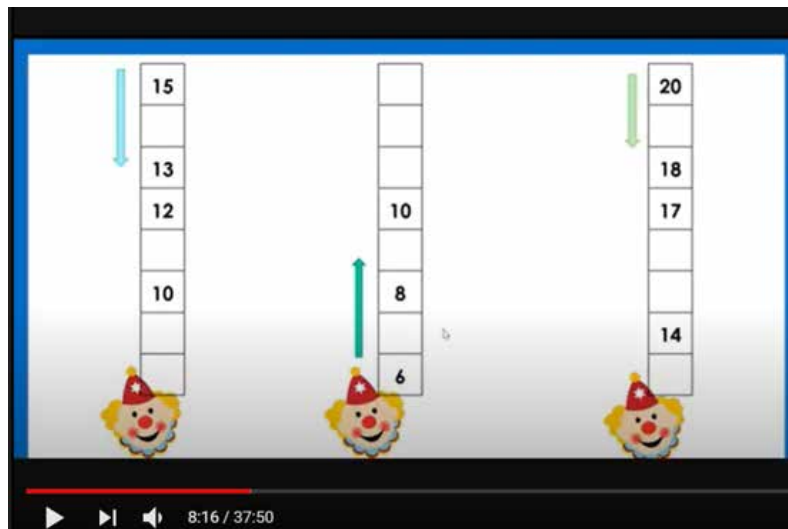


Figura 10. Ejercicios de clase con presentaciones digitales.
Fuente: elaboración propia.

Los niños han mencionado que las presentaciones son bonitas y que les ayudan a aprender. En las mismas, en muchas ocasiones se integran instrucciones, dinámicas, técnicas de distensión y ejercicios para trabajar durante la clase. En la mayoría de los casos dichas presentaciones se comparten en la plataforma

Classroom, para que sea un recurso de estudio o repaso para niños y niñas. Los padres de familia comentan que las presentaciones son adecuadas por las temáticas abordadas, haciendo que los niños comprendan la información con claridad, además de tenerlas como un recurso extra.

Educaplay

Es una plataforma que el docente puede utilizar de forma gratuita y en ella pueda crear diversos juegos educativos, como sopa de letras, crucigramas, juegos de relación, memoramas, entre otros.

Con los estudiantes de primer grado se han utilizado diversas sopas de letras para trabajar las cuatro asinaturas; también se han creado juegos de relación para

identificar conceptos con imágenes. Esta aplicación ha sido del agrado de los niños y ha funcionado como recurso para retroalimentar un tema (véase figura 11).

Al inicio, algunos estudiantes presentaron dificultades para comprender la utilización de esta plataforma; sin embargo, durante las sesiones virtuales la docente los acompañaba para guiar el proceso de cada actividad.

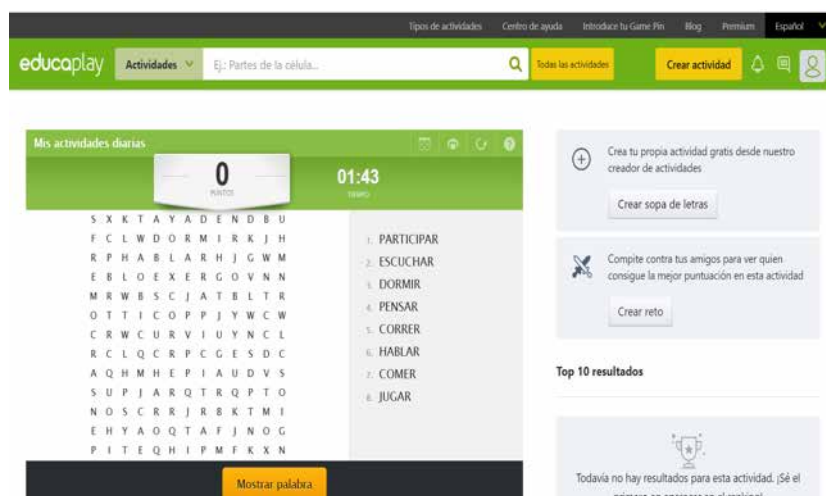


Figura 11. Educaplay. Sopa de letras. Fuente: elaboración propia.

Árbolabc

Esta página web funciona como un recurso interactivo para niños de preescolar y primaria baja (véase imagen 12). Dicha plataforma contiene diversos juegos que retroalimentan contenidos de matemáticas y español.

Con los niños de primer grado se han utilizado primordialmente recursos para sumas y restas; no obstante, al principio fue necesario que la docente explorara esta plataforma para posteriormente guiar a los alumnos.

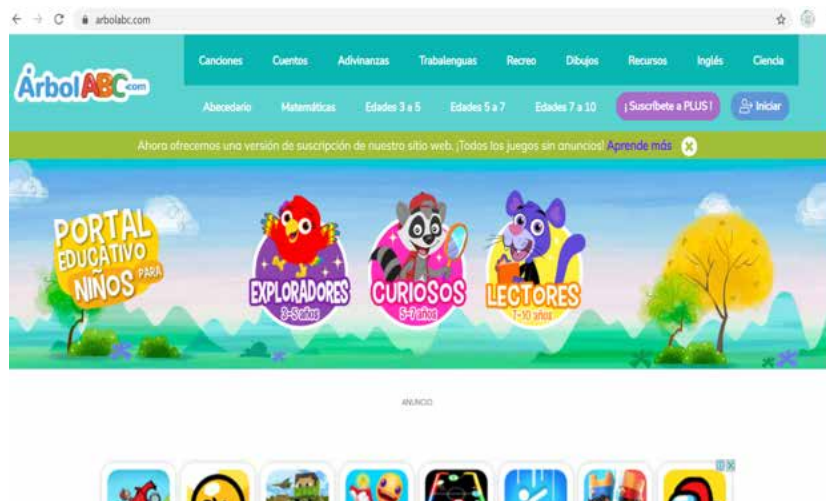


Figura 12. Página web Árbolabc. Recuperado de: Árbolabc.com

Esta plataforma ha sido del agrado de los estudiantes, ya que han reforzado contenidos previamente revisados en clase y, al mismo tiempo, ha despertado su curiosidad para explorar y buscar más juegos que sean de su agrado.

Jigsawplanet.

Se trata de una página web gratuita, en la cual la docente ha creado diversos rompecabezas como juegos interactivos en línea. La utilización de esta herramienta

ha sido aceptada y es del agrado de los estudiantes. Si bien jugar rompecabezas desarrolla diversas habilidades cognitivas en los niños, también ha funcionado como un factor de diversión y distensión dentro de la jornada académica.

Cada docente puede crear un rompecabezas con una temática o una imagen de su agrado. En el caso particular de los estudiantes de primer grado, cada rompecabezas creado recupera elementos de los temas revisados en clase (véase la figura 13).



Figura 13. Rompecabezas para salas virtuales.
Fuente: elaboración propia.

Wordwall

Es una página web en la cual el docente puede crear una cuenta u obtener una membresía; brinda una gama de herramientas para gamificar todos los contenidos

que el docente desee reforzar. Desde la experiencia sistematizada, los estudiantes se muestran motivados y con gran interés por poner en práctica las actividades que se le comparten. A continuación, se muestra un ejemplo de una ruleta de restas.



Figura 14. Ruleta de restas para salas virtuales.
Fuente: elaboración propia.

Principales hallazgos

Durante los días transcurridos del presente ciclo escolar, es notorio que todos los profesores y las profesoras se han enfrentado a diversos retos para continuar brindando una formación integral a jóvenes y niños. Sin duda, cada profesor tiene una personalidad y características que distinguen su práctica docente de otra, cada grupo, cada niño, son diferentes y los contextos en los que se desarrollan también lo son. En el caso del primer grado del Colegio “Unión y Progreso”, todos tienen la oportunidad de continuar con su formación a pesar de la distancia, los padres de familia son cercanos y se interesan por el bienestar de sus hijos.

Al ser niños pequeños, que ingresan a un nuevo nivel educativo, ha sido necesario diseñar, crear e implementar diversas técnicas, estrategias y recursos que desarrollen los temas establecidos y que, al mismo tiempo, mantengan la motivación e interés de los estudiantes durante las sesiones virtuales.

Por tal motivo, la docente se vio en la necesidad de buscar e idear nuevas formas para compartir el contenido. En ese sentido, el uso de diversos recursos digitales, como presentaciones, videos, audiocuentos, juegos interactivos y rompecabezas digitales, despertó gran curiosidad en los estudiantes, ya que estas herramientas son de gran utilidad en diferentes momentos de las clases (inicio, desarrollo y cierre).

Los recursos digitales son una gran herramienta, ya que al diseñar las actividades considerando lo que gusta a los estudiantes se propicia que se motiven, generando alegría y entusiasmo, lo cual es notorio en las caras que se observan a través de la pantalla.

En algún momento de la práctica pedagógica realizada con estos recursos se presentó incertidumbre, ya que se desconocía lo que pensaban los padres de familia. Sin embargo, ellos han compartido que las herramientas tecnológicas son de gran ayuda para que los niños aprendan; en el caso particular de Kahoot, manifiestan que sus hijos pueden aprender mucho a través del juego.

Los estudiantes, por su parte, mencionan que Kahoot les gusta y que debería realizarse en más clases; también enuncian que es importante que la docente considere actividades digitales en las que el estudiante interactúe de forma autónoma.

Finalmente, es importante enfatizar que los docentes deben romper con las barreras tecnológicas para aprender sobre recursos digitales; existe una gran variedad de páginas que permiten generar actividades lúdicas para los estudiantes de todos los grados de primaria, promoviendo con ello actividades innovadoras, las cuales tendrán un gran impacto para los estudiantes. Trabajar con juegos o alguna aplicación representa en la actualidad una actividad cotidiana, y qué mejor que el docente pueda conocer lo que le gusta al estudiante, apropiarse de ello y aplicarlo en la educación.

Conclusiones

De acuerdo con la información recabada en la experiencia de uso de recursos digitales para generar espacios de aprendizaje en el proceso de enseñanza y aprendizaje del primer grado de primaria, es posible observar que las tecnologías de la información y la comunicación, más allá de ser un medio de distracción y ocio, representan una herramienta que brinda la oportunidad al docente de potencializar su práctica.

Muchas son las herramientas que los profesores de educación primaria pueden utilizar para propiciar escenarios de aprendizajes creativos e innovadores. Es un hecho indudable que a partir de la pandemia las TIC deberán integrarse de ahora en adelante como una herramienta que coadyuve al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ante dicha situación, las herramientas que poseen mayor potencial y variedad de actividades para trabajar con estudiantes de nivel primaria son Kahoot y Wordwall. La primera es una plataforma que permitirá al docente generar actividades como exámenes, cuestionarios, juegos de preguntas sincrónicos o asincrónicos, diseñar plantillas para la presentación de diversos contenidos, así como recabar las respuestas en línea de cada una de las actividades realizadas por los estudiantes.

A pesar de ser una plataforma en la cual los docentes pueden adquirir una membresía, con la versión gratuita, y apoyados de diversos tutoriales, profesores y profesoras pueden generar una gran gama de actividades que contribuyan al reforzamiento o aprendizaje de los diversos temas a trabajar de acuerdo con el grado. Kahoot también permitirá al profesor fortalecer habilidades en el estudiante, por ejemplo, el trabajo colaborativo, la atención y memoria, además de que cubre los diversos canales de aprendizaje; a su vez, los estudiantes aprenderán por medio del juego.

Por otra parte, Wordwall es una plataforma en la cual se necesita una membresía de bajo costo. En ella los docentes pueden diseñar actividades para realizar de manera digital durante una clase, asignarlas como una tarea o bien trabajarlas como una actividad impresa. Wordwall ofrece una gran variedad de actividades para trabajar cualquier tema o contenido, sin importar la edad, ya que por ser un recurso que permite la gamificación, el docente elige el tipo de actividad que desea implementar. De esta forma, al igual que en Kahoot, los estudiantes podrán aprender a través del juego.

Entre las competencias a desarrollar como profesionales de la educación, la tecnológica ha encontrado diversas barreras con el paso del tiempo, que impiden su adecuada ejecución en los procesos formativos. Sin embargo, la experiencia aquí presentada brinda un panorama sobre cómo poder implementar en el aula diversas aplicaciones, juegos interactivos, videos o cualquier otro recurso que motive y despierte el interés de los estudiantes.

Por ello es importante que, ante la implementación de cada recurso, se considere un objetivo pedagógico que responda a ¿qué quiero lograr? y ¿para qué? Esto brinda al docente la oportunidad de explorar y vincular diversos recursos con el contenido, pero sobre todo permite darle voz al estudiante, eje básico del proceso educativo actual. Gracias a dichos recursos, los profesores tienen la oportunidad de experimentar juegos lúdicos por medio de recursos digitales, en los que niños y niñas, que interactúan en diferente escala, se motivan y aprenden. Al mismo tiempo, se genera un mejor canal de comunicación, ya que, al ser escuchados, brindan ideas innovadoras e importantes para implementar en las clases, rompiendo con la rutina de los métodos tradicionales.

La interacción que se genere en la clase virtual, así como la dinámica que el docente propicie, son elementos centrales: no basta con compartir el contenido y explicar por medio de la pantalla. Es importante motivar al estudiante para que proponga ideas nuevas y comunique, tanto lo que piensa como lo que siente. Esto permitirá al docente hacer una reflexión crítica de la práctica pedagógica, para adecuar los contenidos conforme a las necesidades e intereses de los niños y las niñas en formación.

Desafíos

Existen muchas barreras para la implementación de estrategias por medio de recursos digitales. A nivel nacional, no en todos los contextos puede favorecerse este tipo de actividades. Sin embargo, una parte elemental de la experiencia presentada radica en la motivación e interés de cada docente para experimentar, junto con sus estudiantes, nuevas formas de aprender. Al mismo tiempo que enseña, el docente tiene la oportunidad de aprender y profesionalizarse en cosas nuevas, como la tecnología, creando a través de diversos recursos tecnológicos algunos materiales, por ejemplo, videos, presentaciones o imágenes.

El verdadero desafío para el sector docente es romper con los esquemas de la enseñanza tradicional, para mirar hacia la innovación de la práctica educativa mediante el uso de recursos digitales, integrándolos y vinculándolos con los objetivos pedagógicos. Estas actividades habrán de considerarse, también, como lúdicas, y promoverán e integrarán a los estudiantes a las clases. El desafío está, entonces, en repensar la práctica cotidiana, dándole voz a los estudiantes.

En el mundo globalizado en el que se vive, trastocado por la pandemia, las instituciones educativas apuntan hacia la mejora de la educación mediante el uso de plataformas o herramientas tecnológicas. Sin embargo, no basta con solamente implementar dichas herramientas o tener asignaturas de computación como una asignatura más en la carga de material; hoy en día es necesario repensar el uso y sentido que se da a las TIC en educación. Por tal motivo, se debe generar un nuevo componente de formación para el desarrollo y enseñanza de las TIC en la educación básica, para que los estudiantes tengan la oportunidad de crear y generar nuevos conocimientos empleando recursos digitales.

REFERENCIAS

FONDEP (2014). *En el corazón de la escuela palpita la innovación. Una propuesta para aprender a sistematizar experiencias de innovación y buenas prácticas educativas*. FONDEP

Gaitán, V. (2018). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de Educativa: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Guevara, H. (2020). Integración tecnológica del profesor universitario desde la teoría social de Pierre Bourdieu. *Apertura*. Número especial (marzo). 64-79.

Maldonado, E. (2017). El aula, un espacio propicio para el fortalecimiento de competencias ciudadanas y tecnológicas. *Shopia*, vol. 14 (1) 39-50.

Ortiz, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica del estado en cuestión. *Dialnet*, vol. 44. 1-17.

Román J. (2016). *El método de vuelta al constructivismo*. Carteles Editores.

Torres, A. y Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica: experiencias desde la comunicación y la educación*. Editorial Universitaria Abya-Yala.

Varela, S. y Valenzuela, R. (2020). Uso de las tecnologías de la información y la comunicación como competencia transversal en la formación inicial de los docentes. *Educare*, vol. 24 (1). 172-191.