Educación escolar a través del uso de la tecnología de información

School education through the use of information technology

DOI: 10.46932/sfjdv3n4-111

Received in: April 14th, 2022
Accepted in: June 30th, 2022

Carlos Alberto Pérez Canul
Doctor en Ciencias de la Administración
Institución: Universidad Autónoma de Campeche (UACAM)
Dirección: AV. Agustín melgar, S/N, Col. Buenavista, Campeche, México
Correo electrónico: caaperez@uacam.mx

Charlotte Monserrat Llanes Chiquini
Doctor en Ciencias de la Administración
Institución: Universidad Autónoma de Campeche (UACAM)
Dirección: AV. Agustín melgar, S/N, Col. Buenavista, Campeche, México
Correo electrónico: chmllane@uacam.mx

Roger Manuel Patrón Cortés
Doctor en Ciencias de la Administración
Institución: Universidad Autónoma de Campeche (UACAM)
Dirección: AV. Agustín melgar, S/N, Col. Buenavista, Campeche, México
Correo electrónico: roger_patron_cortes@hotmail.com

Thania del Carmen Tuyub Ovalle
Maestra en Ciencias de la Educación
Institución: Universidad Autónoma de Campeche (UACAM)
Dirección: AV. Agustín melgar, S/N, Col. Buenavista, Campeche, México
Correo electrónico: thctuyub@uacam.mx

Giselle Guillermo Chuc
Doctor en Gestión Administrativa
Institución: Universidad Autónoma de Campeche (UACAM)
Dirección: AV. Agustín melgar, S/N, Col. Buenavista, Campeche, México
Correo electrónico: gguiller@uacam.mx

RESUMEN
El impulso que ha tenido el uso de dispositivos móviles ha cambiado en gran parte la vida del ser humano, si bien se puede mencionar que, la creación de la rueda fue un parteaguas en la civilización, de la misma manera el contacto tecnológico con todas las áreas de la existencia ha cambiado costumbres. Es cuestionable que la vida en el aula de clases no haya dado ese paso para mejorar la relación del uso de la tecnología como parte cotidiana del aprendizaje en todos lados, y aún más discutible que en algunas aulas los dispositivos estén prohibidos, hasta cierto punto se puede comprender esta medida porque, la tecnología ha avanzado tan rápido que aún no se ha logrado establecer el tiempo idóneo del uso de los dispositivos y el tiempo que las personas deben usarlo tanto para fines lúdicos como para su educación autónoma o guiada. En ese aspecto hay poco control por parte de todos. El estudiante debe saber que existen muchas herramientas que le permitirán aprender aquellas cuestiones que le interesan y que le servirán para realizar un trabajo y que este le dé un sustento, está en manos de los profesores ofrecer esa

guía, para ello se requiere de práctica. En el presente año se han invitado a la plantilla de docentes de una preparatoria de la Universidad Autónoma de Campeche a utilizar la herramienta de la Suite de Google Classroom, la presente investigación demuestra el grado de uso de la herramienta de Google Classroom. Esto determinará algunas de las competencias que dichos docentes tienen y su facilidad para el uso de la herramienta con el apoyo de un trabajo colegiado de profesores de la Universidad Autónoma de Campeche, quienes, al recibir una capacitación adecuada, usan la tecnología a través de aulas virtuales. Este ejercicio de investigación muestra los avances que la Universidad Autónoma de Campeche realiza junto con el personal académico para la implementación de tecnología para una enseñanza significativa.

Palabras clave: capacitación, enseñanza, aprendizaje.

ABSTRACT

The impulse that the use of mobile devices has had has largely changed the life of the human being, although it can be mentioned that the creation of the wheel was a turning point in civilization, in the same way the technological contact with all areas of existence has changed customs. It is questionable that life in the classroom has not taken that step to improve the relationship of the use of technology as a daily part of learning everywhere, and even more debatable that in some classrooms devices are prohibited, to a certain extent You can understand this measure because technology has advanced so fast that it has not yet been possible to establish the ideal time for the use of devices and the time that people should use it both for recreational purposes and for their autonomous or guided education. In that aspect there is little control on the part of all. The student must know that there are many tools that will allow him to learn those issues that interest him and that will help him to carry out a job and that it will give him a livelihood, it is in the hands of the teachers to offer that guide, for this practice is required. This year, the teaching staff of a high school of the Autonomous University of Campeche have been invited to use the Google Classroom Suite tool, this research demonstrates the degree of use of the Google Classroom tool. This will determine some of the skills that these teachers have and their facility to use the tool with the support of a collegiate work of professors from the Autonomous University of Campeche, who, upon receiving adequate training, use the technology through classrooms. virtual. This research exercise shows the advances that the Autonomous University of Campeche makes together with the academic staff for the implementation of technology for meaningful teaching.

Keywords: training, teaching, learning.

1 INTRODUCCIÓN

El interactuar con la tecnología es más común, sobre todo en países con mayor índice de desarrollo que México, aun así, en el país, ha sido muy rápido el crecimiento del uso de los mismos.

Los dispositivos electrónicos como son los celulares, o tablets, han permitido que la tecnología se lleve a todas partes, el conectar el mundo a través de la tecnología es un sueño que ahora se convierte en realidad.

Hoy en día existen grupos de comunidades virtuales, algunos compartiendo puntos de vista en común, y otros con filosofías diferentes. El mundo entero está conectado a través de la tecnología, no así las comunidades más pobres en donde las redes tecnológicas no han llegado aún, pero estas comunidades son cada día menos.

Es muy común escuchar términos que los más jóvenes entienden mejor, tal es el caso de “un nuevo concepto: la Web 3.0. Esta nueva versión de Internet se encuentra estrechamente ligada con el concepto de 'Web Semántica', el cual, en líneas generales, busca introducir una serie de lenguajes y procedimientos que puedan interpretar ciertas características del usuario con el objetivo de ofrecer una interfaz más personalizada. Ofrece: Búsquedas inteligentes, evolución de las redes sociales, más rapidez, conectividad a través de más dispositivos, contenido libre, espacios tridimensionales, web Geoespacial, facilidad en la navegación, computación en la nube, vinculación de datos” (esan BUSINESS, 2015); conceptos que van ligados a las redes informáticas, pero también van de la mano con la educación y el aprendizaje de los jóvenes.

Aquí el cuestionamiento es en relación a la persona al frente del grupo en un aula, que tantos conceptos tecnológicos conoce y aún más importante, de qué manera está cerrando la brecha generacional en la enseñanza de estos estudiantes al hacer uso de dispositivos o herramientas para proporcionales y que su aprendizaje sea a través de estos medios, se sabe que la tecnología avanza cada día y aún está por definirse el nivel de la Web que se está preparando para las futuras generaciones.

Es una realidad que estos avances tecnológicos, hacen cambiar diversos aspectos de la vida diaria, si bien el ámbito educativo aún está arraigado a las formalidades de un salón de clases y ha sido duramente criticado el hecho que se continúa enseñando de la misma manera que se hizo por primera vez, hoy más que nunca, la tecnología juega un papel importante, no hay que dejar pasar que en controversia, se están reforzando enfoques humanistas, y hoy contraponiéndose a la tecnología, se toma en cuenta el estudiante como ser humano, tal vez en la balanza perfecta se ha reforzado este aspecto, puesto que al hablar de educación, involucra a seres únicos, un ejemplo es que ahora el alumno es considerado la pieza principal y en base a sus necesidades de aprendizaje son elaborados los programas de unidad de aprendizaje; el docente debe ingeniárselas para lograr que el alumno aprenda de forma significativa, así como las actualizaciones tecnológicas pueden ayudar, también puede representar un distractor en el aula, aparentemente están muy comprometidos con dispositivos tecnológicos a tal grado que los desenfocan de sus deberes, tal es el caso del uso del teléfono celular, la cual puede ser la herramienta perfecta para complementar el estudio de algún alumno o un obstáculo del aprendizaje al ser un fácil distractor para el mismo, “primero debemos analizar que significa y como puede ser medido el compromiso en un salón de clases” (Schletchy, 1994).

Si bien, el uso del teléfono celular o artículos electrónicos son casi indispensable tanto para maestros como para alumnos en la vida cotidiana; habrá que tener en cuenta la formación que se ha tenido en relación a estos dispositivos, el aprovechamiento al que se puede llegar, es cuestión de educación también, es decir, cuando no se tiene la guía correcta, podría representar un distractor u objeto para perder el tiempo entre los estudiantes, por otra parte si los alumnos crean buenos hábitos en el uso de ellas y a la

vez, los profesores logran crear ambientes de aprendizaje, enfocados en la adaptación del uso de estas tecnologías a sus clases, resultará una herramienta de gran ayuda tanto para el docente al momento de enseñar, como para el aprendizaje del alumno.

Los dispositivos más comunes son celulares, tabletas, computadoras portables o de escritorio, el manejo de ellas puede servir para dos propósitos, usarlo de manera provechosa "la tecnología permite a los estudiantes a manejar su propio aprendizaje haciéndolos más atractivos" (Olsen, 2015) o utilizarla como un medio puramente de distractor, pasando el tiempo sin que las actividades que en ellas se hagan, sean productivas.

La situación en un salón de clases con poco control en el uso de dispositivos electrónicos pueden ser un problema para el profesor, pero a la vez, que tanto sabe el docente, la forma de usarlo de manera efectiva en sus aulas.

2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El compartir la experiencia del uso de GOOGLE CLASSROOM ayuda a que entre los profesores encuentren las ventajas que tiene y entre todos apoyar para la mejora de su uso. La tecnología y la educación van de la mano, esta vez el uso de la tecnología hace más estrecha la relación del profesor con el estudiante.

Como segunda situación y es en la parte que se ahondará, los mismos profesores desconocen en gran medida aplicaciones que pueden llevar a logros de los objetivos escolares.

3 OBJETIVO

Determinar el número de profesores que utilicen herramientas de Google para la enseñanza en una preparatoria y verificar las competencias docentes que tienen entre sí para el logro de las metas a través de las actividades con dichas herramientas, tomando en cuenta que quienes intervienen para el logro de estos son las autoridades ocupadas en la capacitación de la plantilla docente.

4 DESARROLLO

Es importante conocer los inicios de la compañía Google, pues tiene ya más de 20 años de su fundación, en un principio fue creado como motor de búsqueda, la cual alcanzó gran éxito, posteriormente se creó el sistema operativo (S.O.) para celulares llamado Android, teniendo este ánimo de seguir creciendo a la par de la tecnología en el mundo, la compañía también creó el S.O. Chrome, y hace nueve años, se enfocó en la educación y surge "Google para la Educación", mejorando en gran medida, la forma de comunicación entre docentes y alumnos, llevando fuera del aula la interacción e incrementando las

habilidades tecnológicas tanto para el docente e incrementar el uso pertinente al alumno en el ámbito educativo.

Una de las herramientas que la Universidad Autónoma de Campeche ha impulsado para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, tiene el nombre de CLASSROOM, el profesor va creando la estructura de la clase y la organiza adecuando los temas y tiempos de manera propicia para los que en ella intervienen, siendo personal de la Dirección General de Tecnologías de Información (DGTI) de la UAC la encargada de crear las clases a toda la plantilla docente.

Esta herramienta es de gran ayuda para complementar las clases y aún más, es una aplicación que facilita la enseñanza, sobre todo, cuando no se está físicamente en un salón de clases, puesto que da cabida a todos los alumnos quienes pueden hacer preguntas al docente aún fuera del horario de clases "la integración de la tecnología en el salón de clases, muchas veces puede influenciar el compromiso del estudiante" (Arencibia, 2013) y también motivar a los profesores.

La creación de los Classroom de Google, depende de la Dirección de Tecnología e Información de la Universidad Autónoma de Campeche, aunque el material y la organización de la misma es elaborado por cada uno de los docente de cada asignatura quien diseña de acuerdo a los Programas de Unidad de Aprendizaje para uso de los estudiantes, "que disfrutaron tener todo tipo de recursos, material, y las guías de instrucciones en un lugar conveniente" (Basher, 2017), por lo que es necesario hacer esta herramienta atractiva para el estudiante y cuando tenga que emplear tiempo para hacer tareas o revisar material, lo hará con mejor actitud al mismo tiempo que podrá usar su dispositivo móvil favorito.

5 RESULTADOS

Al finalizar el período de clases, se recibe un reporte de uso de Classroom, en donde se observan que hay 320 clases disponibles en el bachillerato, de las cuales se activan 150 de ellas en la plataforma de Google, representando estas el 46.73%.

En el reporte existen otros datos como es el comparativo de inscritos con los enrolados en Classroom, ya que se reporta el hecho de tener hasta 6 alumnos menos inscritos de los que aparecen en la lista de asistencia, pero el 63% de los Classroom, sí tiene igual número de alumnos.

Por otra parte, la plantilla docente es de 68 y después del proceso de creación de esta herramienta CLASSROOM, 36 de ellos no hicieron uso de ella, curiosamente todos los profesores cuya asignatura está relacionada con actividades deportivas o artística no utilizaron la herramienta Classroom.

Los profesores necesitan hacer uso de la tecnología para mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje. "En el campo educativo, la introducción de ciertas herramientas ha podido facilitar cambios en la metodología, la generación de nuevos aprendizajes y la adaptación a la era digital con

nuevos planteamientos en el aula que hacen que el alumnado pase a ser el verdadero protagonista, llegando a crear y producir artefactos educativos en el proceso de aprendizaje". (Caparrós, 2014)

6 CONCLUSIONES

Classroom es sin duda una ayuda tanto para el docente como para el alumno " por una parte, las funcionalidades que ofrece cierta tecnología para alcanzar los objetivos de colaboración va a constituir un argumento de peso para la selección de las herramientas de trabajo; por otra, los grupos se apropiarán de las tecnologías que es resulten más acordes con sus competencias, experiencia y necesidades; y por último, la dinámica evolución tecnológica hace que constantemente aparezcan y desaparezcan recursos que en determinado momento sirven para integrar los entornos de aprendizaje y posteriormente pueden ser desechados." (Aranda, Creus, & Sánchez-Navarro, 2014)

Google tiene las herramientas para que la enseñanza- aprendizaje sea significativa, CLASSROOM es sin duda un recurso que todas las escuelas deberían adoptar.

El compartir la experiencia del uso de GOOGLE CLASSROOM ayuda a que entre los profesores encuentren las ventajas que tiene y entre todos apoyar para la mejora de su uso. La tecnología y la educación van de la mano, esta vez el uso de la tecnología hace más estrecha la relación del profesor con el estudiante.

El estudiante reconoce que existen herramientas virtuales que le permitirán aprender aquellas cuestiones que le interesan y que le servirán para realizar un trabajo y está en manos de los profesores ofrecer esa guía, para ello se requiere de capacitación y práctica.

Esto determinará algunas de las competencias que dichos docentes tienen y su facilidad para el uso de la herramienta con el apoyo de un trabajo colegiado de profesores de la Universidad Autónoma de Campeche, quienes, al recibir una capacitación adecuada, usan la tecnología a través de aulas virtuales.

REFERENCIAS

Aranda, D., Creus, A., & Sánchez-Navarro, J. (2014). Educación, medios digitales y la cultura de la participación. Barcelona: UOC.

Arencibia, D. E. (2013). The effects of merging technology and thinking skills in the classroom. Proquest Dissertations and Theses.

Basher, S. A. (09 de 2017). The impact of Google classroom application on the teaching efficiency. Obtenido de http://ijsse.com/sites/default/files/issues/2017/v7i2/Paper-4.pdf

Caparrós, M. L. (2014). El entorno Google. De GMail a la Google Classroom. En F. Trujillo, Artefactos digitales: Una escuela digital para la educación de hoy (págs. 123-130). Barcelona: GRAÓ, de IRIF, S. L.

esan BUSINESS. (29 de Mayo de 2015). CONEXIÓN ESAN. Obtenido de https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2015/05/web-3-diez-caracteristicas-que-te-permitiran-identificarla/

Klisc, C., McGill, T., & Hobbs, V. (2012). The effects of Instructor Information Provision on Critical Thinking in Students Using Asynchronous Online Discussions. International J.I. On E-Learning, 247-266.

Olsen, A. K. (2015). The effects of technology on academic motivation and achievement in middle school mathematics classroom. Proquest dissertations & Theses.

Schletchy, P. (1994). Increasing Student Engagement. Ship Academy.