



DGTIC UNAM
DIRECCIÓN GENERAL DE CÓMPUTO Y
DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN
Y COMUNICACIÓN

9º Encuentro universitario
de mejores prácticas
de uso de TIC en la educación

#educatic2023
¿Aprendimos a enseñar con tecnología?



Uso de tecnologías digitales en la asignatura Enseñanza de la Geografía

Sterling Pérez, Bessy Elvia
bessysterling@filos.unam.mx

Facultad de Filosofía y Letras
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

El uso del laboratorio de cómputo en la asignatura de Enseñanza de la Geografía, en la modalidad presencial, junto con el uso de otras tecnologías, como Google Classroom y la telefonía celular, el uso de iPads, tablets o laptops en el aula normal, resulta motivador para los estudiantes de licenciatura y permite que, además de aprender y reflexionar acerca de los fundamentos teóricos de la Enseñanza de la Geografía, adquieran habilidades para el manejo de tecnologías digitales, muy necesarias y útiles para su formación como futuros docentes de la asignatura de geografía en todos los niveles educativos.

Desarrollo

La asignatura de Enseñanza de la Geografía es obligatoria. Se imparte en el sexto semestre de la Licenciatura en Geografía de la Facultad de Filosofía y Letras. Su currículum está diseñado para que los estudiantes conozcan el contexto de la labor educativa y los fundamentos teóricos pedagógicos que les permitan desempeñarse como docentes de la asignatura de geografía en todos los niveles y modalidades educativas, principalmente en secundaria y bachillerato, considerando los dos modelos educativos que se encuentran actualmente vigentes: el modelo por competencias en la UNAM y la Nueva Escuela Mexicana en la SEP:

El programa de estudios de la asignatura Enseñanza de la Geografía posee un gran contenido teórico, por lo que el acceso a Internet en el aula favorece el rápido acceso a las fuentes de consulta para su investigación y revisión.

La asignatura se cursó dos días a la semana, cada clase con 2 horas de duración, el primer día en el aula normal y el segundo día en el laboratorio de cómputo de la facultad (Figura 1).

Figura 1. Laboratorio de cómputo



Uso de tecnologías digitales

Las tecnologías digitales que se emplearon tanto en el aula normal como en el laboratorio de cómputo fueron las mismas, excepto porque en el aula normal los estudiantes utilizaban sus teléfonos celulares, iPads, tablets o laptops y en el laboratorio de cómputo empleaban computadoras PC. Siempre se hizo uso de un proyector para las presentaciones Power Point y vídeos, y de la plataforma Google Classroom, donde se subían las actividades a realizar y los recursos necesarios para elaborarlas, sustituyendo el fotocopiado de lecturas o su subida a un sitio de Google, como se hacía antes del confinamiento por el Covid-19. Además, se utilizaron el Tablón de Google Classroom y un grupo de WhatsApp como medios para mantener una comunicación constante con los estudiantes. Asimismo, se hizo uso de diversas aplicaciones como Quizizz, Genial.ly, Canva, Padlet, Educaplay, entre otros para elaborar recursos didácticos y para que los estudiantes también elaboraran sus propios recursos didácticos.

Asimismo, se hizo uso de diversas aplicaciones como Quizizz, Genial.ly, Canva, Padlet, Educaplay, entre otros para elaborar recursos didácticos y para que los estudiantes también elaboraran sus propios recursos didácticos.

Metodología didáctica

Durante el semestre, se utilizó una metodología didáctica constructivista, pero también se hizo uso de exposiciones docentes y exposiciones de los estudiantes, con el uso de presentaciones Power Point. Los trabajos individuales se realizaban en el laboratorio de cómputo y los trabajos en equipo en el equipo en el aula normal, porque su mobiliario es más apto para ello.

Las clases siempre se cerraban con la elaboración de una evidencia de aprendizaje que debía subirse a la plataforma Google Classroom.

Durante el semestre, se utilizó una metodología didáctica con un enfoque constructivista, que de acuerdo con Serrano y Pons (2011), hunde sus raíces en la psicología y la epistemología genética de Jean Piaget, posee una orientación sociocultural, inspirada en los planteamiento de Vygotsky; además de estar vinculado al constructivismo social de Berger y Luckmann (2003) y los enfoques posmodernos en psicología que sitúan el conocimiento en las prácticas discursivas de Edwards (1997) y Porter (1998).

También se hizo uso de exposiciones docentes y exposiciones de los estudiantes, con el uso de presentaciones Power Point y, en algunas ocasiones, clases invertidas, en donde el alumno prepara la parte teórica de las clases previamente fuera de clase y realiza las actividades (parte práctica) en el aula (véase Iberdrola, 2023).

Los trabajos individuales se realizaban en el laboratorio de cómputo y los trabajos en equipo en el equipo en el aula normal, porque su mobiliario es más apto para ello.

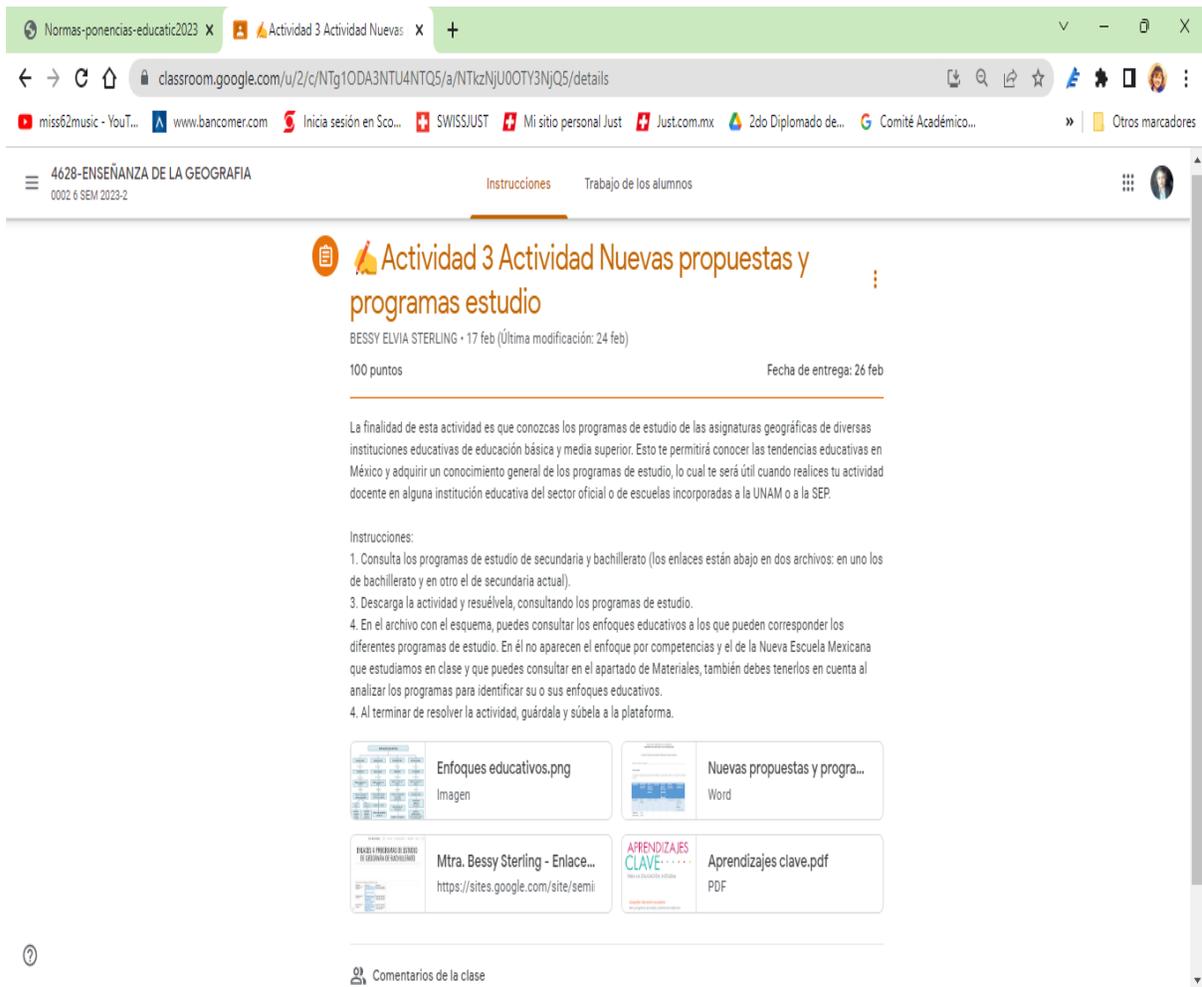
Bajo el contexto de la gamificación (véase UNIR, 2022), se hizo uso de las aplicaciones antes mencionadas, para motivar a los estudiantes, introducirlos a los temas o para evaluar contenidos.

Las clases siempre se cerraban con la elaboración de una evidencia de aprendizaje que debía subirse a la plataforma Google Classroom.

Explicación de las actividades realizadas

Las clases se daban presencialmente, pero, como mencioné anteriormente, las actividades a realizar las subía previamente a Google Classroom, donde incluía el objetivo de las mismas, las instrucciones y los recursos necesarios para resolverlas, ya fueran presentaciones Power Point, documentos pdf, vídeos, actividades preelaboradas para descargarlas y resolverlas, cuestionarios, enlaces a actividades interactivas en internet, entre otras (Figura 2).

Figura 2. Ejemplo de actividad en Google Classroom



Dentro de los recursos necesarios para resolverlas, incluía vídeos tutoriales para que los estudiantes pudieran hacer uso de diferentes aplicaciones para organizar los conocimientos adquiridos; o bien, para diseñar y elaborar diversos recursos didácticos para sus alumnos, tales como infografías, carteles digitales, vídeos, mapas mentales y mapas conceptuales, entre otros.

Resultados

La mayoría de los estudiantes se mantuvieron motivados durante el semestre, aprendieron los fundamentos teóricos de la Enseñanza de la geografía y del aprendizaje en general, participaron activamente, reflexionaron sobre los contenidos y elaboraron sus trabajos y materiales didácticos creativamente (Figuras 3, 4 y 5).

Figura 3. Ejemplo de mural digital elaborado por una estudiante

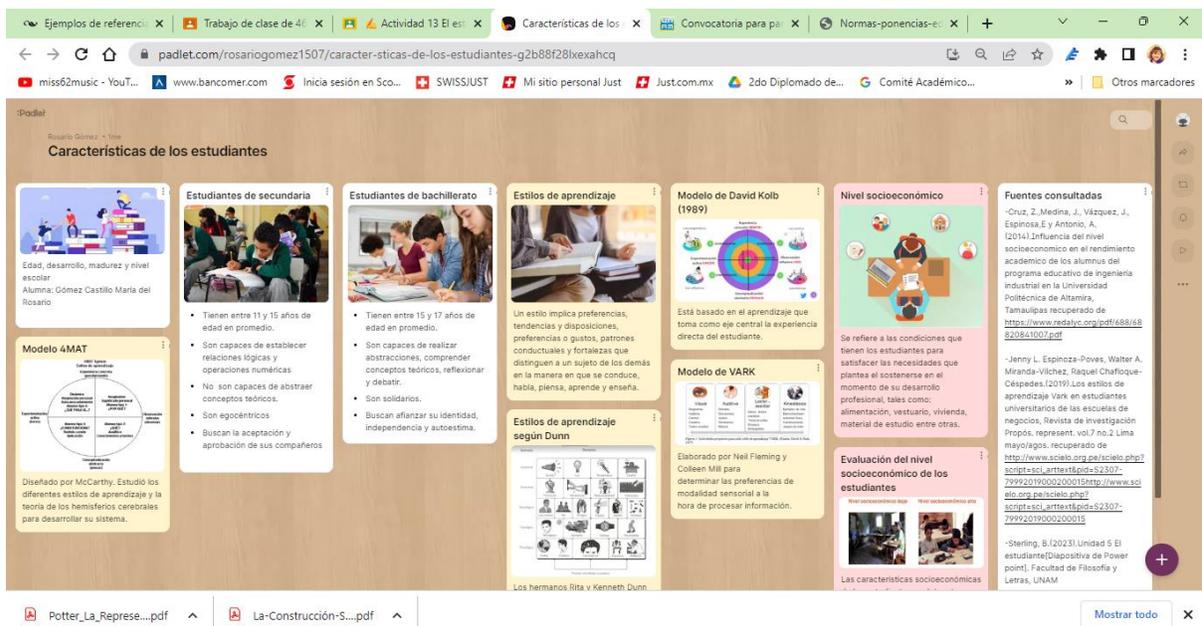


Figura 4. Ejemplo de infografía elaborada por una estudiante.

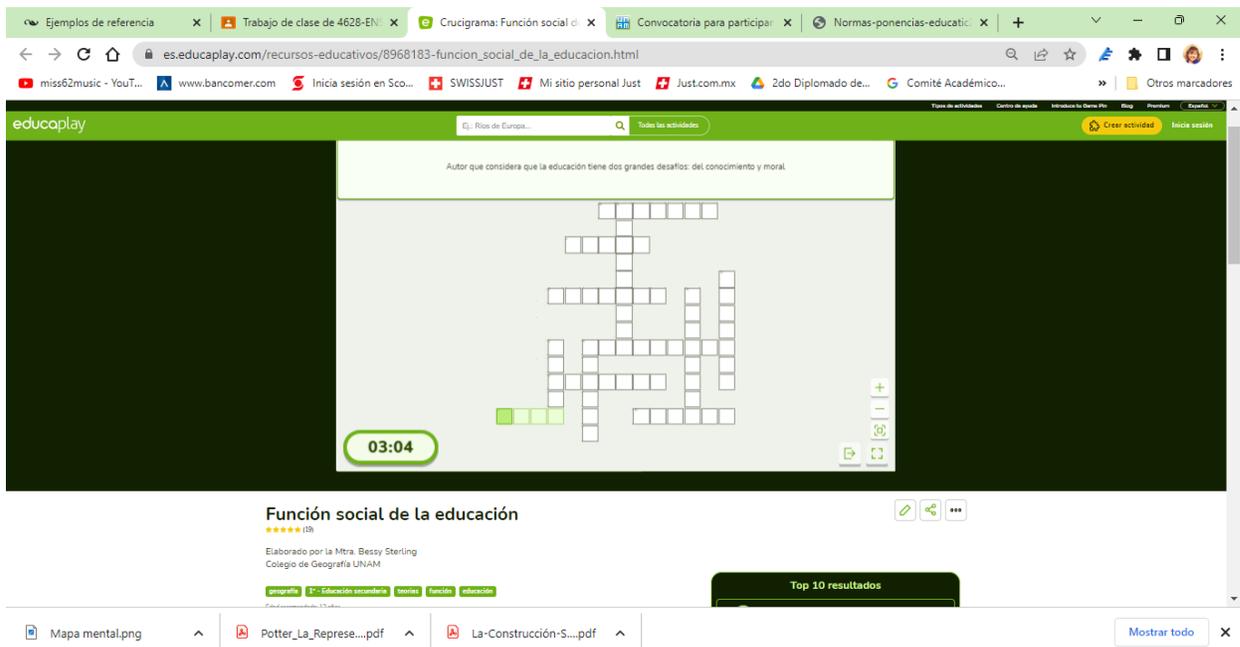


Figura 5. Ejemplo de un vídeo elaborado por una estudiante.



Por último, en la Figura 6 se muestra un crucigrama que se empleó para evaluar el conocimiento de los teóricos que escribieron acerca de la función social de la educación, a manera de ejemplo del uso de las aplicaciones para evaluar aprendizajes teóricos.

Figura 6. Uso de crucigrama.



Se puede consultar en este enlace:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8968183-funcion_social_de_la_educacion.html

Conclusiones

El uso de TIC en el aula presencial definitivamente enriquece las posibilidades de que los estudiantes de licenciatura adquieran los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para la formación de su perfil profesional, dada la variedad de estilos de aprendizaje que pueden atenderse en el aula con ayuda de los multimedia; sin embargo, es necesario elaborar las actividades de manera que se tomen en cuenta los conocimientos previos y las estructuras cognitivas de los estudiantes como la base del diseño de las actividades, utilizando las TIC como recurso para el aprendizaje y no como un sustituto de la labor educativa.

Asimismo, es muy importante emplear la gamificación, como una estrategia de enseñanza que favorece la motivación, el trabajo colaborativo y el aprendizaje, haciendo uso de aplicaciones como Quizizz y Socrative, entre otras.

Además, el uso de aplicaciones para diversas técnicas de aprendizaje y la elaboración de evidencias, favorece tanto la motivación como la creatividad.

Pese a las ventajas del uso de las TIC en la educación y de que fui modelando su utilización en clases, algunos estudiantes solo podían trabajar sus actividades en clase, debido a problemas de conectividad.

Referencias bibliográficas

- Berger, P. L. y Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Madrid: Amorrortu Editores. <https://redmovimientos.mx/wp-content/uploads/2020/07/La-Construcci%C3%B3n-Social-de-la-Realidad-Berger-y-Luckmann.pdf>
- Edwards, D. (1997). *Discourse and Cognition*. Londres: Sage.
- Iberdrola. (2021, abril 22). *Flipped Classroom: una metodología para transformar el aprendizaje*. Iberdrola. <https://www.iberdrola.com/talento/flipped-classroom>
- Potter, J. (1998). *La representación de la realidad. Discurso, retórica y construcción social*. Barcelona: Paidós.
https://www.academia.edu/8945602/Potter_La_Representaci%C3%B3n_de_la_Realidad
- Serrano, J. y Pons, R. (2011). *El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación*. Scielo.Revista electrónica de investigación educativa. Vol. 13 no. 1 Ensenada.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001
- Universidad Nacional de la Rioja. (2022). UNIR México. Recuperado el 3 de junio de 2023, de <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/gamificacion-en-el-aula/>