

POTENCIANDO COMPETENCIAS LECTO- ESCRITORAS CON LAS TIC

TANIA LIZET GARZÓN

tngarzon@gmail.com

Universidad de Nariño

RESUMEN

La presente ponencia se deriva del trabajo realizado en el curso de TIC para la Educación en el cual, se diseña una estrategia didáctica mediada por diferentes recursos virtuales como los juegos, videos, radio y periódico virtual; con el propósito de apoyar la Práctica Pedagógica desarrollada con los estudiantes del grado noveno del Liceo de la Universidad de Nariño, donde, por medio de la observación se evidenció algunas falencias en los procesos de lectura y escritura en la asignatura de Biología; en este sentido, se plantea utilizar las TIC como un medio alternativo que facilita dicho proceso ya que el estudiante aprende de una manera agradable, y al mismo tiempo representa una herramienta de enseñanza para el docente, permitiendo innovar en el campo educativo puesto que, estos ayudan a mantener la atención de los jóvenes, poner en práctica lo aprendido en clase y el desarrollo de diferentes habilidades, buscando mejorar la lectura y escritura que son necesarias en todas las áreas del conocimiento, que tomadas en la biología fortalecen el análisis y comprensión de diferentes textos; así se tendrá un espacio de interacción que permite el mejor desarrollo del acto educativo.

Palabras clave:

Practica pedagógica, lectura y escritura, TIC.

ABSTRACT

This paper is derived from the work done in the course of ICTs for Education in which a teaching strategy is designed mediated by different virtual resources such as games, videos, radio and online newspaper; in order to support the pedagogical practice developed with the students of ninth of Liceo University of Nariño, where, through observation evidenced some weaknesses in the processes of reading and writing in the subject of Biology; In this sense, we propose to use ICT as an alternative means to facilitate this process as the student learns in a nice way, and at the same time represents a teaching tool for teachers, enabling innovation in education since these help keep the attention of young people,

implementing classroom learning and the development of different skills, seeking to improve reading and writing skills that are needed in all areas of knowledge, taken in biology strengthen the analysis and understanding of different texts; and a space of interaction that enables better development of the educational process.

Keywords:

Teaching Practice, literacy, TIC.

INTRODUCCIÓN

Esta propuesta busca apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Biología, llevados a cabo en el Liceo de la Universidad de Nariño, mediante recursos virtuales como los juegos, videos, radio y periódico virtual; se formula, producto del diagnóstico realizado en la institución de práctica pedagógica, en el que se ha encuentra que los estudiantes poseen grandes capacidades comunicativas que no son aprovechadas con las estrategias didácticas aplicadas actualmente, y también que los procesos para la comprensión de textos, se llevan a cabo con dificultad, así, se propone hacer uso de las herramientas TIC, primero, como medio de difusión de información sobre especies emblemáticas de Nariño, adelantos científicos y datos curiosos relacionados con el desarrollo de la vida, que es la biología misma; y segundo mediante la Plataforma virtual el estudiante ponga a prueba sus competencias lecto-escritoras, para resolver situaciones problema.

De acuerdo a lo anterior, la propuesta facilita que el estudiante pueda desarrollar habilidades y destrezas comunicativas y relacione hechos cotidianos con el conocimiento buscando mayor interés e incentivar la curiosidad, sobre los mismos, todo esto contenido como se dijo anteriormente en una Plataforma Virtual que ofrece diferentes objetos virtuales para facilitar los procesos de enseñanza, aprendizaje, basando su estructura en el modelo educativo Escuela Nueva.

EL ACTO EDUCATIVO

El ser humano está en un continuo desarrollo de su aprendizaje, una educación constante que le permite su formación personal e intelectual. La educación en sus inicios se fundamentaba en las necesidades de la sociedad, se consideraba como una manera de conocer el mundo a la que sólo los aristócratas podían acceder, siendo de este modo una educación privada, sin embargo después de mucho tiempo esta concepción cambia y se plantea una educación para todos, pues la educación está presente en el ser humano desde su infancia, así como lo planteó el filósofo griego Aristóteles (s.f.) “La educación nunca termina, pues es un

proceso de perfeccionamiento y por tanto ese proceso nunca termina. La educación dura tanto como dura la vida de la persona”.

Por otra parte, se entiende al aprendizaje como la construcción del conocimiento, la cual según Ausubel (1983:64) se construye mediante la relación de la información nueva con la que ya se posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. De ahí que, basados en la frase de Benjamín, Franklin (s.f.)“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”(p.473) se puede inferir que, la enseñanza-aprendizaje se manejan conjuntamente, cada una de ellas forma parte de la otra, todas encaminadas a la calidad de la educación, donde el docente cumple un papel importante, pues es el motivador, orientador, promotor y mediador del conocimiento, su actitud influirá en el desarrollo de todo este proceso, por ende debe buscar estrategias para lograr que este proceso se dé de la mejor manera.

En este sentido, es importante conocer la definición de estrategia de aprendizaje, la cual según Campos (2000:1) la define como:

Una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueda entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimiento. Concretamente se puede decir, que las estrategias tienen el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento, y la utilización de la información.

Las diferentes estrategias que se aplican en el aula de clases, requieren de herramientas para animar su desarrollo, existen innumerables herramientas en el ámbito educativo, y el éxito de estas depende de la escogencia de las mismas, que deben estar guiadas por las necesidades y oportunidades de los estudiantes, que a partir del diagnóstico se detectan.

HERRAMIENTAS EDUCATIVAS MEDIADAS POR LAS TIC

Las TIC son una herramienta influyente en la educación, según como se las utilice facilitan las actividades educativas; así, el software educativo es una herramienta didáctica que permite un mejor cumplimiento de los objetivos propuestos en el aula, tal como lo afirma Muñoz (2000:3):

La virtualidad cobra su significado en un hueco entre lo real y lo ficticio, y eso representa un poder tal vez todavía no evaluado, todavía no combatido. El espacio virtual, acoge hoy plenamente la necesidad lúdica del ser humano que necesita, por su inevitable dimensión intencional, ver cómo podría ser, prepararse por si fuera, evaluar lo que sería, sentirse de otro modo, sentir a los otros de otro modo, recorrer los caminos que no recorre (...)

En la presente propuesta se hace uso de herramientas como los juegos, videos, radio y periódico virtual, respondiendo a las capacidades y necesidades del estudiante, buscando mejorar competencias como el análisis, interpretación y argumentación de textos, afianzando los conocimientos vistos en clase; debido a que se ha detectado que los estudiantes poseen el conocimiento pero no tienen las habilidades para escribirlas de la misma manera que lo expresan oralmente, o se les dificulta entender lo expresado en el planteamiento de las preguntas.

En este orden de ideas, al utilizar las herramientas educativas mediadas por las TIC seleccionadas, se pretende superar estas dificultades, como por ejemplo en el juego se ha encontrado que en Colombia en la Universidad Pedagógica Nacional, en su revista Biografía (2008) publica los resultados obtenidos después de haber aplicado el juego en la enseñanza de las ciencias, específicamente de la Biología, dichos resultados fueron positivos, al aplicar el juego el estudiante tenía una mejor retención y comprensión del conocimiento, el aprendizaje había sido mayor que cuando sólo se transmitían conceptos.

Así mismo, en la radio encontramos que en la página *Colombia nos une* se expresa que:

Hablar de radio escolar en este momento, significa hablar de sus diversas posibilidades y de su papel como complemento educativo. La radio escolar se ha convertido en una herramienta eficaz que no sólo permite a los estudiantes y a los profesores una mejor alternativa de comunicación entre ellos, si no potenciar los procesos de aprendizaje y el desarrollo de algunas de las competencias lingüísticas y comunicativas. Incursionar en la radio como medio educativo permite a los niños, niñas y jóvenes aprender desde su propio contexto, el cual está lleno, ya no de tantas letras, como de sonidos e imágenes dentro de su mundo audiovisual, y construir tejidos comunicativos que faciliten la comunicación entre una generación y otra.

Por su parte Salas Perea expresa que *“El video didáctico es un medio de comunicación que posee un lenguaje propio, cuya secuencia induce al receptor a sintetizar sentimientos, ideas, concepciones, etc., que pueden reforzar o modificar*

las que tenía previamente.”, por último el periódico como herramienta didáctica, según Enrique Martínez es:

Un elemento integrador de la comunicación, y como tal puede ser utilizado en las aulas de todos los niveles. En los últimos años se ha utilizado mucho en clases y sesiones de lenguaje y un poco en otras áreas, sobre todo en las ligadas a ciencias sociales y de la naturaleza.

Cada una facilita la comunicación, implicando la lectura, interpretación y análisis de textos.

RESULTADOS o DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Las herramientas pedagógicas mediadas por las TIC permiten apropiarse del conocimiento y relacionarlo con la vida; en otras palabras que el estudiante pueda solucionar los problemas que se encuentren en su entorno, con las herramientas que le proporciona la escuela, formando en competencias en el:

- Ser: Desarrollo de la personalidad, sociabilidad, integración, comunicación entre estudiante – profesor y estudiante – estudiante.
- Saber: Obtienen los conocimientos de manera dinámica, apropiándose de la temática de una forma sencilla, analizando los textos propuestos en la plataforma.
- Saber Hacer: Integrar el ser y el saber para la solución de problemas cotidianos y fomentar la curiosidad entorno a la ciencia.

El proceso planteado propone cuatro etapas, entre las que se encuentran:

1. **ACTIVIDADES PARA LA BÚSQUEDA Y SELECCIÓN DE INFORMACIÓN.** En este punto el estudiante revisa bibliografía (de los últimos descubrimientos sobre los contenidos teóricos) tanto de libros, revistas científicas, cibergráfica, bases de datos, entre otras, utilizando la lectura para comprender la nueva información.
2. **ACTIVIDADES PARA LA CREACIÓN DE NUEVO CONOCIMIENTO.** Los estudiantes mediante las herramientas virtuales propuestas, tendrán la oportunidad no solo de divertirse sino también aprender, afianzar y crear nuevos conocimientos, de una manera amena y divertida; aplicando una estrategia didáctica coestructurante, haciendo que el proceso de enseñanza aprendizaje sea menos complejo para el docente como también para el estudiante.

3. **ACTIVIDADES DE COMUNICACIÓN.** Mediante la Plataforma Virtual serán difundidas todas las producciones tanto audiovisuales como escritas, relacionadas con temáticas específicas que sirven de apoyo conceptual para los estudiantes del Liceo de la Universidad de Nariño y diferentes Instituciones Educativas para que puedan hacer uso de ellos y de tal manera afianzar sus conocimientos a la vez que logren divertirse.

4. **ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN,** entre estas encontramos:

- Auto evaluación: el estudiante reconocerá con honestidad si en realidad ha aprendido o no los contenidos sobre biología y si a percibido una mejora en sus competencias lecto- escritoras
- Co evaluación: de manera objetiva los estudiantes emitirán un juicio de valor sobre sus compañeros, teniendo en cuenta su trabajo durante este proceso.
- Heteroevaluación: el docente valorara el proceso de aprendizaje de cada uno de los estudiantes, en los dos ámbitos los conocimientos del área específica y en las competencias lecto-escritoras.

En cada uno de los contenidos teóricos se aplicará diferentes herramientas virtuales según sea la necesidad de los mismos, teniendo como objetivo de la propuesta, promover la indagación y el aprendizaje autónomo, mediante recursos TIC como herramienta de aprendizaje en el grado nueve dos del Liceo de la Universidad de Nariño, que se pretende lograr mediante la sensibilización sobre el uso de las TIC como herramienta de aprendizaje, la capacitación sobre la construcción de videos, audios y periódico virtual, la construcción de las herramientas virtuales, la implementación y difusión de los productos construidos, y por último la evaluación de los resultados obtenidos con la aplicación de la propuesta.

CONCLUSIONES

- Los jóvenes de hoy están muy ligados a los cambios tecnológicos, por lo cual es indispensable la renovación en el campo educativo, así pues la propuesta considera que las herramientas virtuales poseen un conjunto de cualidades que se pueden usar con propósitos educativos.
- Las herramientas virtuales permiten mantener la atención de los alumnos, llevando a cabo tareas que en muchos casos requieren un gran esfuerzo intelectual, facilitando dichos procesos, y haciendo significativo el aprendizaje.

Las competencias lecto- escritoras son transversales al proceso educativo, ya que depende de estas, la comprensión, análisis, interpretación de preguntas y la argumentación de las respuestas, en todas las áreas de la educación.

BIBLIOGRAFÍA

Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas

Campos, Y. (2000). Estrategias de enseñanza aprendizaje. Recuperado de <http://www.camposc.net/0repositorio/ensayos/00estrategiasenseaprendizaje.pdf>

Colombia Nos Une (2014). Cual es la importancia de la radio escolar en el medio educativo. Recuperado de <http://www.redescolombia.org/content/videocomunitario-1>

Salas Perea (2005). Los medios de enseñanza en la educación en salud. Capítulo 2. 2ª ed. San Francisco de Macorís: Universidad Católica Nordestana

Muñoz, C. (2000). Juegos virtuales: Identidad y subversión. *Astragálo* (14), 1-9. Recuperado de <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/page17.html>