

Manual de uso intensivo de tecnologías en el salón de clases. Del pizarrón al ciberespacio.

Con la generación de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) que poco a poco se han ido incorporando al sector educativo, consideramos necesario la reflexión teórica – conceptual de lo que son y la relación que tienen las NTIC y el aprendizaje. Como lo hemos ido viendo en estos años, la generación de las nuevas tecnologías es inevitable, han incursionado en diferentes esperas, sobre todo en las comerciales y tal vez es ahí donde se piense sobre la generación de recursos tecnológicos educativos. El video juego se ha caracterizado por ser un elemento característico entre los niños y los jóvenes, ya que los usuarios son protagonistas de su propia jugada. También los videojuegos se caracterizan por combinar elementos que estimulan sensorialmente a los sujetos: imagen, sonido, movimiento, manipulación por parte del usuario. De tal forma este Manual de uso intensivo de tecnologías en el salón de clases, parte de la necesidad que los profesores, personas interesadas y todas las que se encuentran en el ámbito educativo, primero reflexionen acerca de lo qué es la tecnología y el aprendizaje para lograr obtener un puente de conocimiento de lo que se puede generar mediante la adopción del uso y aplicación de las tecnologías en los centros educativos y también ver las potencialidades que tienen diferentes elementos tecnológicos que son utilizados regularmente para en entretimiento, es decir, lograr verdaderamente una fusión entre la diversión y el aprendizaje. .

El primer cuestionamiento del equipo de trabajo fue cómo elaborar un manual en el que los profesores conocieran la importancia del uso de las tecnologías en la educación, ya que en nuestra experiencia, veíamos que no se utilizaba la tecnología o no había un uso adecuado de éstas. Uno de los grandes errores es el ver a la tecnología como un sustituto del profesor, además de cuestiones como la falta de capacitación y por tanto conocimiento en cuanto al uso de los diferentes recursos tecnológicos educativos. De tal forma se decidió incluir de forma objetiva y clara lo que es la tecnología y la educación, así como un recuento de lo que ha sido y es la tecnología educativa. Así pensamos que los docentes que tengan una noción de lo que es la tecnología educativa, cómo y para qué su incursión en la educación, tendrán una reflexión y otro panorama acerca de las tecnologías. Por otra parte, también nos planteamos de qué forma los profesores o las personas que tuvieran el manual pudieran identificar rápidamente aspectos como la asignatura, el nivel de interacción así como la dificultad que podría representar entre otros el usar algunos recursos, por

tal motivo, se crearon íconos para facilitar la búsqueda y el empleo de los recursos que se encuentran dentro del manual. Así se creó la tabla de íconos que se muestra enseguida.

Código Visual	Descripción	Explicación
	Estará junto a los proyectos y simuladores explicados en color azul	Indica qué contiene el disco, ya sea el propio software o la liga que lo llevará a éste.
	Termómetro que tiene cuatro opciones: sencillo, básico, intermedio y avanzado	Explica los niveles de operación del software que requiere de diferentes niveles de capacitación y experiencia para utilizarlo.
	Silueta de niño pequeño para primaria y un poco mayor para secundaria	Clasificación del software según el grado escolar
	Liga para encontrar el software mencionado o recomendado	Dirección electrónica
	Icono de escuela que representa institución	Qué institución lo realiza.
	Bandera representativa del país donde fue desarrollado el software	País
	Icono de una serie de palancas para representar un simulador	Describe si tiene el nivel de simulador.
	Representación visual de un cono	Indica los niveles de experiencia sensorial.
	Símbolo de la arroba	Dirección electrónica para pedir mayor información sobre el sitio recomendado.

Tales íconos representan una forma de enseñar a los profesores, alguna de las formas de clasificación y/o análisis de los recursos educativos en línea. Así estamos fomentando y dando a conocer una de las formas en las que se puede capacitar al profesor además de crear una reflexión en torno al conocimiento necesario de los recursos educativos antes de emplearlos.

Para la publicación de los sitios, primero se realizó una búsqueda exhaustiva de sitios en Internet gratuitos, después se hizo la clasificación por grado y por asignatura, de las páginas Web encontradas, se analizó el contenido, para saber si era interactivo. Asimismo como se muestra en seguida (ver cuadro 1), se clasificó por institución, país y si era o no un directorio de recursos, dado que en la búsqueda dentro de los directorios de recursos existían diferentes páginas que efectivamente sí los contenían, sin embargo eran elementos que en muy poco podrían servir al profesor, pero sobre todo al estudiante para su aprendizaje. Posteriormente después de tener los elementos clasificados, nos vimos en la necesidad de realizar un análisis más profundo en cuanto a su efectividad, ya que no sólo los recursos educativos tienen que tener un buen diseño o una buena animación, sino que el contenido es lo más importante dentro de cualquier elemento educativo. De tal forma el equipo de trabajo realizó un nuevo cuadro de clasificación (ver cuadro 2).

Así hacemos notar, como se ha venido mencionando, la enorme necesidad de realizar un análisis y/o evaluación de los recursos tecnológicos que se desean utilizar así como crear una conciencia y cultura de uso de las tecnologías en el ámbito educativo, y por tanto considerar que tal vez además de las barreras existentes para un uso efectivo de los recursos educativos, hay también un desconocimiento por parte de los docentes en cuanto al uso de las tecnologías y por tanto un rechazo. De tal forma se está privando a los alumnos del conocimiento de las nuevas tecnologías así como de las diferentes aplicaciones que tienen, no sólo para el aprendizaje, sino para su vida profesional y futura.