

Uso Pedagógico de las TIC en el Aula

Uso pedagógico das TIC na sala de aula

Beatriz Garza González

Universidad Autonoma de Queretaro

bgarza62@gmail.com

Armando Gerardo Solís Hernández

Universidad Autonoma de Queretaro

solis.hernandez.armando@gmail.com

RESUMEN

Este documento describe los procesos de desarrollo, aplicación y evaluación de una intervención pedagógica, la cual puso en práctica un conjunto de estrategias para contribuir a la formación crítica de los estudiantes de educación secundaria. Se llevó a cabo en la Secundaria Técnica No.27, en la ciudad de Querétaro, en el estado del mismo nombre, durante el periodo escolar 2010 – 2011.

Esta Intervención Pedagógica está sustentada en el paradigma constructivista y propone el uso de la computadora y de dispositivos móviles, tales como el celular, el mp3, agendas portátiles, entre otros, como herramientas del trabajo cotidiano en el desarrollo de los contenidos inherentes al programa de la asignatura “Educación Tecnológica” del segundo grado de secundaria. La intención fue llevar al aula los dispositivos tecnológicos y las habilidades adquiridas previamente por los estudiantes sobre los mismos, con el objetivo de contribuir tanto al aprendizaje como uso racional y crítico de los mismos. Como resultado de la intervención, hubo cambios significativos en la resignificación del uso de la tecnología y en sus procesos de aprendizaje.

Palabras clave: Educación, Aprendizaje, TIC, Intervención Pedagógica.

Resumo

Este documento descreve o processo de desenvolvimento, implementação e avaliação de uma intervenção educativa, o que colocou um conjunto de estratégias destinadas a contribuir para a formação crítica de alunos do ensino médio. Foi realizada no No.27 Escola Técnica na cidade de Queretaro, o estado de mesmo nome durante o ano lectivo 2010-2011.

Esta intervenção educativa é suportado pelo paradigma construtivista e propõe o uso de computadores e dispositivos móveis, como telefones celulares, mp3, agendas portáteis, entre outros, como ferramentas de trabalho diário no desenvolvimento do conteúdo programático dispositivos inerente o tema "Educação Tecnológica" secundaria. La segunda intenção sala de aula grau era trazer os dispositivos tecnológicos e competências anteriormente adquiridos pelos alunos sobre o mesmo, com o objectivo de contribuir tanto a aprendizagem ea utilização racional e crítica deles. Como resultado da intervenção, houve mudanças significativas na redefinição do uso de tecnologia e processos de aprendizagem.

Palavras-chave: Educação, Aprendizagem, as TIC, a intervenção pedagógica.

Fecha recepción: Marzo 2012

Fecha aceptación: Mayo 2012

INTRODUÇÃO

O impacto das tecnologias de informação e comunicação (TIC) nas últimas duas décadas tem sido impressionante em algumas áreas, como engenharia, medicina, turismo, química, arquitetura, matemática, finanças, e em muitos outros, as coisas mudaram significativamente ao longo dos anos e, em alguns casos, tiveram de redefinir completamente todas as formas de trabalho. Parece que, com estas tecnologias

o mundo não era tão grande como ele realmente é, eles até mudaram nossas percepções e idéias das distâncias físicas e geográficas.

No entanto, uma situação paradoxal é acusado, pois você pode ter grandes quantidades de informação disponíveis, e não para ser mais bem informados; Você pode obter dados e definições de imediato, mas não ter a certeza de sua verdade ou significado. Por isso agora eles cobrado importância, como habilidades, capacidade de discriminar as informações e os critérios para selecionar; a capacidade de aplicá-la em situações reais e significativas; bem como possuir a capacidade de usar com a presente adequação de solvência e da tecnologia nas áreas de estudo e / ou trabalho.

Por outro lado, quando a educação é invertida olhar, parece que, no caso das escolas, especificamente na sala de aula, o tempo passou lentamente, a influência das TIC não foram

totalmente atingidos, em outras palavras, o impacto que tiveram não foi tão significativo como em outros campos de trabalho, com especial referência para as ações do professor na sala de aula, materiais, por vezes utilizada para o desenvolvimento de seus sujeitos, objetivos aprendizagem, fontes de informação, entre outros, passou despercebido.

Este convidou os autores para a seguinte abordagem, como você pode, através de uma visão prospectiva, endereço e tentativa de resolver os desafios através de uma intervenção, que está em uma posição para nos guiar no uso dos meios de comunicação e informação e que por sua vez promove nos alunos reflexivos, críticos e uso racional deles. Permitindo que estar em uma posição para alcançar uma -a construção a partir das informações e dados recebidos, tem como objetivo o conhecimento significativo e adaptado à sua realidade.

Como você pode incentivar os alunos / as habilidades que irá coincidir com o atual mundo tecnológico, permitindo-lhes desenvolver e evoluir da melhor maneira possível?

E é precisamente para a abordagem acima vem este procedimento proposto, que se baseia nas tecnologias que são acessíveis a estudantes e aqueles que se apropriaram e usado regularmente, tanto para comunicar, entreter, organizar, integrar socialmente, (telefones celulares, MP3 players, laptops, PDAs, câmeras, máquinas fotográficas e videocassetes, etc.) como ferramentas para desenvolver os temas da tecnologia assunto no nível secundário.

Para expor o trabalho, organizamos a apresentação de três seções básicas: A maneira que nos aproximamos do objeto de estudo e mostramos o problema através de um diagnóstico educacional, vamos chamar os elementos de contextualização, a própria intervenção proposta e, finalmente, os resultados obtidos a partir destes.

Os elementos de contextualização.

Este procedimento foi realizado no No. 27 Escola Secundária Técnica, localizado na cidade de Queretaro, um ejido conurbado grande parte da população camponesa que trabalham na agricultura (para venda e consumo), o comércio ea prestação de tais serviços como canalização, construção e / ou funcionários de indústrias próximas à cidade.

Atualmente, o ejido é quase completamente imerso na área urbana, cercada por subdivisões do residencial, assuntos conferiu uma população escolar de características únicas, porque muito jovem e diferentes estratos sociais contrastantes mix.

O resultado desta osmose cultural, é um conjunto complexo de relações a todos os níveis e elementos envolvidos na escola. Da mesma forma, o acesso à tecnologia é diferenciada, e que, enquanto a maioria dos alunos / as vivendo em loteamentos residenciais para ter computador e acesso à internet em um nível pessoal, os telefones celulares de alta performance, leitores de MP3 e mp4, outros restringiram os seus filhos assistir acesso à tecnologia, reduzindo a possuir um telefone celular com benefícios médios, leitores de MP3 e ir para o internet café três sites que existem na colônia.

Além disso, encontramos desde os campos curriculares e administrativas, que não só não é explicitamente formação tecnológica habilidades Ele afirmou treinamento transversal na gestão de informações, mas há também uma abordagem institucional ou proposta originário metodológica a partir da mesma coordenação, destinado a desenvolver trabalho educativo em tecnologia. O pouco que tem lugar na sala de aula, nesse sentido, é por iniciativa de alguns professores, incluindo questões relacionadas e buscam equipados para que ele possa realizar, nem sempre com sucesso.

Para elaborar sobre isso por meio de entrevistas realizadas com os professores, eles foram capazes de identificar dois tipos de problemas: Tecnologia e Ensino. Com relação ao mencionado pela primeira vez, que os recursos tecnológicos -quando qualquer, precisa estar em boas condições de prestar o serviço adequado, o que está diretamente relacionado a recursos financeiros. A instituição é a responsabilidade de ensinar o workshop computador mantê-los em boas condições. Referindo-se ao ensino, educadores dizem que existe uma subutilização dos recursos de tecnologia e tecnologias de preparação para qualificar como pobres.

A este respeito, deve notar-se que, embora a maioria dos professores percebem as TIC como ferramentas auxiliares, não incorporada no processo de aprendizagem, Colly Monereo (2008) relatam que cerca de:

... Não em TIC ou as suas próprias características específicas, mas as atividades que levam a professores e alunos realizam graças às possibilidades de comunicação, intercâmbio, acesso e tratamento da informação proporcionada pelo ICT, devemos buscar as chaves para entender e avaliar seu impacto na educação escolar, incluindo o efeito nos resultados da aprendizagem (p.79).

Além disso, os professores que são usuários regulares precisam de tecnologias, mas reconhecem que precisam de treinamento relevante. Além disso comentário

é bom uso e manuseio, mas não esclarecer como, só não determinar exatamente quais seriam os benefícios diretos para eles e para os alunos / as derivadas de uso comum e racional da tecnologia.

Em conexão com os alunos é relevante mencionar que, derivada de condições sócio-econômicas da maioria dos ex-alunos / as da instituição, muito poucos têm a oportunidade de usar o computador constantemente 23%, enquanto quase todos os outros estados que dificilmente ocupa 72%.

No entanto, os estudantes que mostram uma frequência de uso regular, nota que é de 35% do tempo estamos habituados a jogar e estar em contato com seus amigos, enquanto que para as questões que poderiam ser considerados mais na escola é o descansar com a pesquisa e trabalhos de casa de 31% para 34%. Trazendo o uso de equipamentos de informática entre os jovens da instituição é bem equilibrada entre as três principais atividades, divertimento, trabalhos de casa e pesquisa.

No que diz respeito ao local onde o estudante usa o computador na maioria das vezes, 49%, afirma que ele está em casa; seguindo-lhe o café, com 46%, ea sala de escola ou de mídia com apenas 5%.

Eles também manifestar forma relevante que é motivador para eles trabalharem com tecnologias de 88%, embora haja um número significativo que não se sentem motivados a trabalhar com eles 12%. No entanto, uma constante presente em cada ocasião que fala com os jovens sobre tecnologia, é a opinião da maioria que simplifica as coisas que quer trabalhar ou investigação, enquanto intelectualmente desafiador para eles sem saber qualquer programa ou aplicação e tem que usá-lo para resolver uma necessidade, que é incentivada pela facilidade de utilização das novas interfaces gráficas

Embora não seja considerado muito deles como especialistas em uso do computador são reconhecidos como usuários regulares de tecnologia, e isso mostra que manter uma atitude positiva para o aumento do uso do mesmo.

Como pode ser visto, é evidente que os jovens na área de tecnologias são desenvolvidas em conjunto com os seus professores sobre o uso e gestão das TIC, não há nenhuma evidência de que os professores geralmente tomar as medidas necessárias para tentar salvar o fosso tecnológico mencionado acima.

Com base no exposto, pode ser corroborado no ato de ensino onde o primário e levando à realização dos objectivos propostos nos planos e programas de estudo é parte aplicável. Atualmente os professores enfrentam o desafio de utilizar as TIC, a fim de proporcionar aos seus alunos / as as ferramentas que eles precisam neste século. É imperativo, então, implementar um conjunto de atividades de intervenção, a fim de trazer mudanças e conhecimento educacional na educação realidade presente.

O processo de intervenção pedagógica

O objectivo geral que norteou a intervenção educativa proposta consistia em implementar o uso pedagógico das TIC na sala de aula, através da aplicação de estratégias de aprendizagem para melhorar o desempenho acadêmico e construção do conhecimento.

Além disso, ele foi destinado:

Projetar, implementar e avaliar um conjunto de estratégias de aprendizagem cooperativa através de dispositivos eletrônicos que podem acessar o aluno / a; e promover uma maneira educativa o desenvolvimento e aperfeiçoamento de competências no alumni / ae de utilizar as TIC.

Deste modo, os objectivos que foram levantadas para a intervenção do projecto estavam essencialmente qualitativa, e é constituído preponderantemente de duas maneiras:

a) Cumprir a fins oficiais b) Contribuir para a aprendizagem significativa, a utilização das TIC pedagogicamente, para dizer:

- Cumprir com a específica de aprendizagem esperados no currículo, bem como contribuir para a formação do perfil de pós-graduação dos alunos / ae das escolas secundárias
- Contribuir para a melhoria da qualidade de ensino e aprendizagem.
- Alfabetizando Digital / a, devem adquirir competências básicas na utilização e gestão das TIC.
- Inovar nas práticas de ensino, a fim de aproveitar o potencial da tecnologia.

- Converter a oficina de carpintaria em um espaço mais eficiente e produtiva.

A metodologia proposta é parte de uma abordagem pedagógica construtivista, ou seja, os alunos / as a construir a sua aprendizagem a partir de seu conhecimento e inter-relacionados interagindo com seus pares. Com as atividades propostas foi destinado a favorecer o diálogo, a participação ativa e igualitária e contextualização dos conteúdos do currículo, para colocá-los no ambiente imediato dos alunos.

Todo o processo foi conduzido com quatro estratégias de intervenção:

Estratégia 1 "Proposta Grupo"

Esta estratégia aumenta o objectivo de envolver e integrar todos os alunos / as na criação de um projeto na oficina tecnologia relacióncon, que terá lugar durante o trimestre. Este, através da escrita, por alunos e professor / ae, conjunto de ofa de propostas de projetos para escolher, tendo como critério para a cobertura das eleições tanto ou todos os tópicos e subtópicos para o programa.

Estratégia 2 "cenários tecnológicos"

Discuta com os alunos as possibilidades que a tecnologia atual fornece comunicação e informação, principalmente, que têm à sua disposição, a fim de avaliar os usos que são dados, e propor uma forma renovada de uso, tentando incentivar acima criatividade do aluno na tecnologia da informação e comunicações, levando-o a desenvolver o pensamento independente ea capacidade de analisar e criticar os usos que o grupo de alunos dá as tecnologias atuais.

Estratégia 3 "Digital Literacy"

Formar os estudantes na utilização e gerenciamento de ferramentas tecnológicas, o computador primeiro e depois no uso eficiente do software aplicativo de mapas conceituais e organizadores gráficos, para se comunicar de forma eficaz tanto como um gráfico de forma esquemática.

Estratégia 4 "busca inteligente"

Orientar o aluno / a sobre o uso adequado dos motores de busca da Internet, para que eles possam procurar forma bem sucedida e orientada, a escolha de locais onde as informações são desejadas e também possui os critérios de fiabilidade destinados a ele.

Da mesma forma as ferramentas utilizadas como suporte tecnológico dele foram:

a) A Tecnologia Novel

Esta ferramenta consiste em ensaio escrito sobre o mesmo tema em três ou mais partes usando um dispositivo para capturar informações. A importância desta ferramenta reside na possibilidade de redigir textos na oficina, sem a necessidade de utilizar um computador convencional, ao mesmo tempo diversificar o uso de telefones celulares.

b) O conteúdo Podcast

Esta ferramenta é para gravar um mp3 via dispositivo eletrônico, a voz dos alunos / as. Uma das principais razões para a utilização desta ferramenta é principalmente na alavancagem de estudantes de tecnologia / as trouxe para a escola, independentemente dela Telefone celular como leitores de MP3, dispositivos de arquivos MP4.

c) Negociações no YouTube

Estudantes / asse gravadas em vídeo usando qualquer dispositivo portátil eletrônico (telefone celular, câmera de vídeo, etc.) realizar uma atividade de ensino, de preferência relacionados com a ênfase do workshop.

d) publicações educativas

Esta ferramenta envolve a digitalização geração, digitalização e de documentos, além da produção destes em formato PDF. A primeira permite que o aluno / a expressar as suas opiniões sobre um tópico, por escrito e entregues por documentos de referência publicados na Internet, um elemento importante aqui é a seleção adequada de fontes de informação, critérios a serem discutidos na íntegra o grupo, e servirá de base para uma maior fundamentação da seleção por ex-alunos / as de seus próprios sites de referência.

Os resultados da intervenção

Ao desenvolver a estratégia de um aumento significativo no interesse dos jovens em participar de equipes, como evidenciado pela forte participação no grupo e entusiasmado em equipes, ficou evidente também percebeu uma mudança no uso tradicional equipamentos de informática quando estiver trabalhando em uma investigação de escola (por alguns jovens), que está à procura de alguns assuntos relacionados, copiar o texto da tela e colá-los em uma folha de um processador de texto, neste caso não era um alvo pesquisa e um desejo de propor um projeto que foi escolhido

pelos colegas. O objetivo transcendeu o uso da tecnologia, que era visto apenas como um meio para um fim, sobre Cebrián de la Serna diz:

1. Há evidência positiva quando as tecnologias são usadas principalmente na motivação e atitude dos estudantes, e também especialmente para criar uma variedade de estratégias metodológicas para o ensino. Da mesma forma, os percentis [colheita] são maiores quando elas estão sendo usadas tecnologias no ensino: os alunos aprendem mais em menos tempo.

2. Há evidência em alguns estudos de como a tecnologia de aprendizagem é menos eficaz ou mesmo ineficazes quando os objetivos de aprendizagem são claras e tecnologia surge de forma difusa. Da mesma forma, para muitas áreas diferentes estudados não mostraram efeitos positivos por causa do uso ou não de computadores (2009, p.21).

A percepção geral de como essa estratégia foi boa, porque a intenção inicial era captar o interesse dos alunos / ae, uma situação reflecte-se nas fotografias tiradas durante as apresentações dos projetos -onde o foco na relator evidenciado A quantidade ea qualidade das perguntas durante o mesmo ienes a quantidade de sites acessados de informação, em média, 18 por equipe. Tecnologia foi utilizada de forma diferente, aumentando grupo chuch produtividade e obtenção de diferença resultados.La aqui foi a criatividade demonstrada pelos jovens, através da busca de novas práticas, mais criativas e adaptáveis ao contexto. Neste sentido Cebrián de la Serna diz: "... por trás de cada boa prática aparentemente simples com tecnologia há também uma rede de variáveis sócio-cultural, histórico, psicológico ... em usuários" (2009, p.27).

Na segunda estratégia (Cenários Technology), e fez a lista de recursos de seus dispositivos móveis, observou-se que a maioria dos jovens são usuários freqüentes de sua tecnologia, ou seja, eles apresentam as suas capacidades funcionesy, usá-los quando têm oportunidade , o que dá regularmente fora da escola, no compartilhamento de arquivos de música, eles gravar seus próprios vídeos, jogar e entreter, entre outros; precisamente estas actividades que estão a tentar trazer para a escola com um objetivo pedagógico.

Derivado de conversas entre alunos / ae, que expressaram alguns não autorizado por usos educacionais desses dispositivos, como auxiliar nos exames, em exposições ou pesquisas na internet de conceitos desafiados, os professores usou a situação para solicitar o grupo de

desenvolvimento de uma reflexão escrita, onde manifesta que os aspectos positivos e negativos de ter a liberdade de usar essas tecnologias na oficina, com acesso gratuito à Internet e com a autorização do professor. Resultante da anterior, que expressam opiniões surgiram:

"Eu acho que é bom, é positivo, já não têm de ir ao cyber o tempo todo, e esperamos que nos dê a chance de usá-lo durante todo o dia", HRCA, scratchpad

"É uma boa idéia, e espero que poderia ser feito em outros materiais ..." BOD, scratchpad

"Seria ótimo para usar aqui na loja, isso é progresso como seres humanos, a tecnologia precisa ser usado" HCMA, scratchpad

O que dá uma idéia clara de que a maioria dos jovens têm uma opinião positiva sobre o uso da tecnologia e uma atitude permanente e tentar manter perto de suas ações e vida. Al estilo tecnologia integrada à vida pessoas, de se apropriar dos espaços de tempo disponíveis, quando usado como uma ajuda na vida do estudante ou de trabalho, é então que se torna comum, algo todos os dias e começa a passar despercebido; É o ponto do impacto real na vida das pessoas de partida:

Alterações cognitivas não são rápidos. Temos tido muitos séculos para determinar a influência da escrita e pensamento não é possível saber como a tecnologia da informação e comunicações vai alterar a nossa cognição. O que parece claro é que a alteração não irá para o fato de usar computadores ocasionalmente, mas quando houve uma dotação de (2000, p.32, 33 Gros) tecnologia.

Outra interessante durante o desenvolvimento desta estratégia foi a fase em que os alunos de informações entre seus dispositivos móveis compartilhada porque foi percebido naquele momento que a tecnologia não era o alvo ou foco da alumni / ae mas apenas um meio, a partilha de informação ea qualidade era central. Isto foi evidenciado quando, para detectar algumas transferências falharam, porque os dispositivos tiveram protocolos com algumas diferenças de versão (que resultam em arquivos de baixa resolução, vídeos sem som), a atitude de quase a maioria dos jovens compartilhada arquivos defeituosos; Eles tentaram de várias maneiras, fazendo transferências diferidos para outros dispositivos, download para computadores, usando programas de conversão de formato, incluindo a investigar as características dos formatos de áudio e vídeo para "saber mais" (FJJA, Journal of Teacher), comprometendo- com a tarefa de troca de informações, deixando de lado a possibilidade de outras actividades, uma vez que a

oportunidade era bastante real. Em conexão com os Hernández (1988) (2008) Comentários Bruner acima:

"...compreender os processos educacionais como <fóruns culturais>. Isto é, como espaços em que professores e alunos negociar, discutir, compartilhar e ajudar a reconstruir códigos e currículos em seu sentido mais amplo: o conhecimento em que incluem não só o conhecimento do conceito, mas também habilidades, valores, atitudes, normas, etc. (P.230) ".

Neste sentido César Coll (2008) observa:

"... No entanto, as TIC e, especialmente, alguns aplicativos e conjuntos de aplicações TIC, têm características de um número específico que se abrem novos horizontes e possibilidades para o ensino e aprendizagem e são susceptíveis de gerar, quando devidamente explorado, ou seja, quando utilizado em certos contextos de uso, dinâmica

inovação e impossível ou muito difícil de obter na ausência (p.84) melhoria ".

Na segunda estratégia, a literacia digital, uso de mapas conceituais, utilizando as CmapTools aplicação despertado devido à curiosidade natural dos alunos / as usando um programa diferente para aqueles que já conhecem um grande interesse em explorar o seu capacidades e limitações.

Esta atividade ocorreu envolvendo alunos / ae que conseguiram identificar as funções e / ou novos recursos, que mostraram um aumento das detenções extrajudiciais de-los no desenvolvimento da classe.

Ao compartilhar experiências de trabalho, tanto no desenvolvimento de mapas conceituais, eo uso da ferramenta, os alunos mostraram:

"No começo eu não o entendia, mas depois de Graciela explicou, eu entendi um pouco, e pela classe média tornou-se mais fácil para mim" (professor BMDL Journal).

"No começo eu estava confuso, para mim mapas conceituais foram de outra forma não estar nas máquinas (computadores) que me ajudou" (professor JRDA Journal).

É importante ressaltar que o programa aplicativo utilizado para ter uma interface gráfica facilita o uso da dotação também organizou para apresentar informações visualmente, esclarece o pensamento, o que levou a maior participação, reforçando a compreensão e melhor estruturação e conceptosprincipales subseqüentes. Além de ser uma ferramenta de auto-avaliação, onde os

mesmos se formaram / e pode acompanhar o processo de compreensão e constitui uma prova disso.

De acordo com Novak em Ontoria (2003) do mapa conceitual é consistente com um modelo educacional que tem as características:

- Com foco no aluno e não o professor
- Que serve o desenvolvimento de competências e, não contente com repetição mecânica de informações pelos alunos.
- Ele afirma que o desenvolvimento harmonioso de todas as dimensões da pessoa, e não apenas o intelectual (p.93).

Da mesma forma para Boggino (2009) mapas conceituais indicam:

- Organização unidades de conhecimento holístico ou grupos, ou seja, quando um dos exemplos é ativado, o resto vai ser accionado.
- Segmentação de representações holísticas subunidades inter-relacionados.
- Estruturação de série e hierárquica das representações. Em mapas conceituais, destacando especialmente a hierarquia, da mesma forma que ignora característica importante como a ordenação temporária

Estratégias "Pesquisas Inteligentes" e "Cenários Tecnologia" o diálogo e a troca de opiniões sobre as possibilidades oferecidas pela Internet, apenas por saber onde procurar e como escrever corretamente a solicitação de pesquisa é promovido. A informação chamou a atenção dos estudantes eram operadores booleanos¹ que estão integrados em palavras de busca, que refinam e arquivos sites consultados. A este respeito, eles manifestaram-se que:

"Para mim é como um processo ou experimentos que revolucionaram nossas vidas" (SPR estudante notepad / A).

¹ operadores binários são usados para combinar palavras ou frases e refinar a busca, como e (y), ou (o), perto (perto), não (no).

"Com um pouco de esforço e entusiasmo pode conseguir muitas coisas, apenas tem que saber como" (ITG Student Book / a).

Esta situação mostrou o nicho de oportunidade que tem para treinar os alunos / as mais crítico, mais bem informados e fazer melhor uso da tecnologia, para tomar conta da sua própria aprendizagem, que pode distinguir o que é informação relevante no momento que eles precisam e tomar como sua própria responsabilidade de construir o seu conhecimento, de modo que eles são capazes de minimizar as dificuldades peculiares aos alunos / AE (Rivas, 2008) aquisição.

Em suma, através desta estratégia irá influenciar o tipo ea qualidade de solicitações para a rede, ou seja, o conhecimento adquirido serviu de base para a investigação de conhecimentos adicionais, com a consequente qualidade do processo mejorade e lucro a própria aprendizagem.

Dos quais Begoña Gros (2000) menciona:

"Os alunos usam os computadores para praticar com exercícios destinados a aumentar a fluidez de uma nova habilidade ou lembro de um que já possui. Usando essa abordagem significa que os alunos já receberam algum treinamento sobre o conceito, princípio ou procedimento a ser praticado.

Recursos

- Fornece uma prática básica para melhorar a memória e manter habilidades de atenção.
- Você também pode aplicar no caso de aquisição de estratégias psicomotoras (p.172)

Outra meta alcançada através da estratégia, é que estes resultados de pesquisa aprimorados de informação incentivar os jovens a aumentar

tempo gasto em pesquisa e / ou trabalhos de casa, portanto, ser de uso mais gratificante e produtivo seus dispositivos móveis ou computador.

Da mesma forma, com a realização de vídeo em dispositivos móveis, a grande quantidade de conhecimento que os jovens têm demonstrado seus dispositivos, além de trocar ideias para resolver problemas, que mostraram que os principais usos que dar tecnologia são brincalhão, por causa das atividades que mais praticados como forma de entretenimento é a gravação de vídeo, coincidindo com a informação inicialmente diagnosticada.

A troca de informações permitiu que o movimento se formaram / ae do abstrato para o concreto, que era importante para equipá-los com as ferramentas cognitivas para ser capaz de refletir a sua

realidade e alcançar uma melhor compreensão do mesmo elemento. Para que Valdes (2000) observa:

“A sociedade do conhecimento, suas demandas iminentes no mundo do trabalho, no desenvolvimento alcançado pelas ciências, profissionais e de vida social em geral, requer indivíduos criativos, para espírito crítico e auto-crítico, capacidade de pensar, de aprender, de trabalhar em equipe, para enfrentar a mudança com flexibilidade para assumir a responsabilidade por suas decisões profissionais e pessoais. Este tipo de capacidade não pode ser transmitido, são parte de uma nova atitude que é o resultado de um processo educativo projetado para essas mudanças, então simplesmente instalar muitos computadores como novo recurso de ensino (p. 127) ”.

Além disso, queremos salientar que a utilização das TIC no âmbito das estratégias promoveu a colaboração entre alunos / as do grupo de intervenção, utilizando dispositivos móveis e computadores com um objectivo específico na sala de aula-oficina. Além disso, os alunos tiveram a oportunidade de explorar diferentes aspectos de alguns programas que tinham usado para manipular, com um

finalidade diferente, a experiência com programas aplicativos que não tinham sido usadas, além de troca de experiências e informações em conexão com a operação dos programas com os seus pares. Outro benefício percebido foi o uso de redes sociais por parte dos alunos, não só em atividades sociais, trabalho colaborativo também proposto.

Da mesma forma, através desta intervenção, aspectos foram tratados em relação à socialização, a disponibilidade de informações para todos os membros do grupo contribuíram para reduzir os obstáculos de individualidade, promover o trabalho colaborativo, porque a rede e sua conteúdo eram acessíveis e estavam disponíveis para permitir que eles compartilhem informações obtidas, bem como a sua própria, texto, slides, arquivos de vídeo, áudio, etc., particularmente durante a implementação dos chamados "cenários tecnológicos", mesmo que serviu de plataforma para o intercâmbio de dados , pontos de vista e informações sobre os temas de tecnologia, entre o ex-alunos / as e seus pares. O que não diminui a qualidade da relação, com o facto de que a tecnologia mediada só são interagindo de uma dimensão diferente; observou-se uma transformação nas formas de interação entre os jovens, que passou de uma atitude passivo-receptivo para outra proposital-ativa com deobtener informações humor relacionado ao assunto

de processamento, para produzir e socializar, transcendendo esta no relações interpersonales y inthe melhoria do processo de aquisição de conhecimento. Esse respeito Pozo (2008) diz:

Portanto, em um sentido amplo, toda a nossa aprendizagem é social e culturalmente mediada, na medida em que surgem em contextos de interação social, tais como relações familiares, profissionais da escola ou ambientes de trabalho e. Aprender é uma atividade social que exige boa educação, como comer, vestir etiqueta ou dançar com outra pessoa que não a si mesmo [...] alguns resultados de aprendizagem podem ser considerados direitos sociais e culturais específicos, para ser

Originou-se em mecanismos de transmissão social de conhecimento (p.412).

Para também ser integrados em uma dinâmica de trabalho de forma diferente, envolvendo todos os membros da equipe, motivando a trabalhar de forma autónoma e colaborativa, permitindo ao mesmo tempo e se for caso disso, melhorar os aspectos personales. Del incentivados Da mesma forma, sentindo-se parte de um grupo, uma equipe, uma comunidade integrada na dobra e ajudar a consolidar as suas aspirações e relações promoveu um sentimento de pertença, que foi um elemento-chave para o trabalho cooperativo. Ferreiro (2009) menciona:

A aprendizagem cooperativa é uma forma de organização do ensino em pequenos grupos [...] para promover o desenvolvimento de cada um deles com a ajuda de outros membros da equipe.

Intercâmbio de aprendizagem, como também é chamado, ele aumenta a interação dos alunos em um grupo, para que todos aprendam o conteúdo atribuído, e por sua vez, garantir que todos os membros da equipe fazer, mas este é reduzido para Mere aprendizagem de conhecimentos (informação) também é considerado como habilidades, atitudes e valores (p.26).

Finalmente, em relação às estratégias implementadas pode-se dizer que a integração das TIC na sala de aula é possível, guiado pelo professor, que devem conhecer os seus riscos e / ou benefícios ao integrar, também você tem que avaliar se a integração ela agrega valor à aprendizagem, a fim de uma distração que possa alterar os objectivos das actividades. E você também deve conhecê-los-o uso professor-de-para satisfazer as suas orientar os alunos de ensino / bem como aceitar que esta integração vai exigir mais esforço em comparação com um ensino sem a tecnologia, formação e renovação. Bem sabendo que isso vai lucrar incorporação (incluindo a riqueza da informação disponível).

CONCLUSÕES

É oportuno refletir sobre o papel a ser desempenhado pelos professores em toda essa evolução tecnológica, uma das principais missões é orientar e promover a interação do aluno com os colegas sobre como trabalhar juntos, ele também deve apoiar e desenvolver ambientes melhores aprendizagem através de planejamento educacional e endereçamento de conteúdo.

Temos de tomar uma postura autocrítica que ajuda a ilustrar o que as áreas têm deficiências, amarrar com essa visão institucional, com o objetivo de apropriar-se de um novo modelo educacional e estar em o direito de promover o desenvolvimento integral dos alunos.

Estamos imersos em uma evolução que não pode ser revertida, é imperativo que nosso sistema escolar, as instituições e os próprios professores, se adaptar às mudanças, a nossa sociedade está exigindo que os jovens são formados integralmente por sua vez, eles devem de ter conhecimento suficiente e abordagem adequada para resolver muitos problemas e nossa própria ainda.

Atualmente, temos tecnologias que não tenham trabalhado com profundidade suficiente ou com o compromisso exigido, por exemplo, a televisão. Isto significa que há uma quantidade suficiente de informações relevantes e para preencher os espaços educacionais com programas de qualidade. O vídeo; Neste momento documentários, filmes ou curtas-metragens que têm grande valor educativo, que não estão sendo utilizados em nossas instituições.

Da mesma forma, é fácil cair na crítica ou imobilidade fácil, simplesmente por não ter equipamentos adequados às necessidades de cada espaço. Ferramentas tecnológicas são, finalmente, que; ferramentas. Mesmo a tecnologia mais primitiva é susceptível de ser maximizado. É precisamente neste momento que a ingenuidade dos professores, o conhecimento de como os alunos aprendem, preparação de aulas e uma verdadeira preocupação para os jovens, é altamente significativo.

Contribuições atuais e potenciais da tecnologia, presente um sério desafio não só para os educadores, incluindo professores, pais, gestores, etc. A nível institucional, de pertencer a um sistema de educação formal são evidentes ações efetuadas por órgãos públicos, para tentar áreas funcionais ou espaços que são ocupados ou devem ser ocupados por computador, sem obter os resultados desejados .

O papel do professor como agente de mudança que promove a utilização das TIC, será decisivo, também cumprem funções de mentoria com o objetivo de que o aluno ao uso e manejo

adequado, de modo que você pode conhecer quando há uma necessidade de informação identificar essa necessidade, a capacidade de trabalhar com diferentes fontes, controle de sobrecarga de informações, avaliar, discriminar qualidade, a capacidade de organizar e expressar seus pensamentos.

Isto implica que, como professores, nos tornamos líderes em escolas e jogar com inovação, criatividade e risco, não tenha medo e confusão que geram mudanças. E com estes novos horizontes do papel dos professores tem de ser configurado de forma diferente do conceito tradicional - virada para o desempenho de algumas práticas mais significativas, principalmente como um mediador de situações de aprendizagem, tutor, conselheiro virtual, entre outros.

Assim, a utilização bem sucedida das TIC não vai ser um acidente, mas por meio de análise, reflexão e trabalho vai obter resultados na aprendizagem. Também deve ser canalizada para as also-alunos, envolver-se com a sua própria aprendizagem, ajudando-os a ser mais independente e responsável.

BIBLIOGRAFIA

Área Moreira, Manuel. (2009) Introducción a la Tecnología Educativa. España: Editorial Manual Electrónico.

Barberá, Teresa y Cols. (2008) Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC: Pautas e instrumentos de análisis. Barcelona España: Editorial Graó.

Boggino, Norberto. (2009) Cómo elaborar mapas conceptuales: Aprendizaje significativo y globalizado. Rosario Argentina: Editorial Homo Sapiens.

Bromberg, Abraham. (2007) Formación profesional docente: Nuevos enfoques. Buenos Aires Argentina: Editorial Bonum.

Cabero, Julio. (2007) Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid España: Editorial McGraw – Hill.

Cassany, Daniel (2009) Para ser letrados. Barcelona España: Editorial Paidós.

Cebrián de la Serna, Manuel (2009). El impacto de las TIC en los centros educativos. Madrid España: Editorial Síntesis.

Coll, César y Monereo, Carles. (2008) Psicología de la educación virtual. Madrid España: Editorial Morata.

Dede, Chris. (2007) Aprendiendo con tecnología. Buenos Aires Argentina: Editorial Paidós.

Díaz – Barriga, Frida. (2010) Metodología de diseño curricular para educación superior. México: Editorial Trillas.

Ferreiro Gravié, Ramón. (2008) Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo. México: Editorial Trillas.

Ferreiro Gravié, Ramón. (2009) El ABC del aprendizaje cooperativo. Trabajo en equipo para aprender y enseñar. México: Editorial Trillas.

Fierro, Cecilia. (2008) Transformando la práctica docente: una propuesta basada en la investigación – acción. México: Editorial Paidós.

García Aretio, Lorenzo. (2007) De la educación a distancia a la educación virtual. Barcelona España: Editorial Ariel.

Garza, González Beatriz. (2012) Modelo didáctico para el diseño de objetos de aprendizaje. México: Díaz de Santos Editores

Gimeno Sacristán, José. (2008) Comprender y transformar la enseñanza. Madrid España: Editorial Morata.

Lacasa, Pilar. (2011) Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales. Madrid España: Editorial Morata.

Lacueva, Aurora. (2006) Ciencia y tecnología en la escuela. Madrid España: Editorial Popular.

Lankshear, Colin. (2008) Nuevos alfabetismos, su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula. Barcelona España: Editorial Morata.

Melaré, Daniela. (2007) Tecnologías de la inteligencia: Gestión de la competencia pedagógica virtual. Madrid España: Editorial Popular.

Ogalde, Isabel. (2008) Nuevas tecnologías y educación, diseño, desarrollo, uso y evaluación de materiales didácticos. México D.F.: Editorial Trillas.

Pozo Municio, Juan Ignacio. (2008) Aprendices y Maestros, La psicología cognitiva del aprendizaje. Madrid España: Alianza Editorial.

Pujolás, Pere. (2008) 9 Ideas clave para el Aprendizaje cooperativo. Barcelona España: Editorial Graó.