



## **Recursos Tecnológicos: Transformando el quehacer educativo en el aula**

### **Escuela Los Ángeles**

**Nombre de las autoras:**Alexandra Vargas Sibaja [alexvarsi@gmail.com](mailto:alexvarsi@gmail.com)

Glorieta Marchena Rosales[glorieta\\_marchena@hotmail.com](mailto:glorieta_marchena@hotmail.com)

Sonia Bolaños Venegas[sonita0263@gmail.com](mailto:sonita0263@gmail.com)

### **INTRODUCCIÓN**

Hoy en día son muchos los estímulos que reciben nuestros estudiantes a través del uso frecuente de juegos digitales, celulares, Tabletas, Internet, entre otros; por lo que el docente está obligado a buscar estrategias o metodologías que sean novedosas y atractivas para captar la atención del estudiante, y si lo que más está captando su atención son los recursos tecnológicos, entonces porque no aprovecharlos y hacer uso de ellos para desarrollar actividades en el aula, de tal forma que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más ameno, entretenido, atractivo, de fácil comprensión; todo esto con el apoyo de videos, juegos e imágenes, que es precisamente lo que se puso en práctica en la escuela Los Ángeles.

La propuesta para incentivar el uso de los recursos tecnológicos en el aula, inició en el año 2015, cuando el Programa Nacional de Informática Educativa MEP-FOD, invitó a un grupo de docentes de Informática Educativa a formar parte de las Redes de Aprendizaje y Colaboración (RAC). En esta oportunidad se invitó mediante mensajes, en reunión de personal y circulares, a los docentes colegas a inscribirse en la plataforma UPE (Entorno virtual de aprendizaje de la Fundación Omar Dengo) que ofrece oportunidades de actualización permanente para todos los docentes mediante una diversa oferta de cursos. Es en este momento cuando realmente inicia la gran aventura y varias colegas de la institución se mantienen actualizadas matriculando diversos cursos, que le brindan la oportunidad tanto de enriquecer su proceso de enseñanza aprendizaje como crecer profesionalmente.

A lo largo de estos dos años también se ha compartido variedad de recursos a través de una comunidad Virtual en Upe, donde se han visto beneficiados gran cantidad de colegas que visitan la comunidad. Específicamente en esta ponencia queremos compartir prácticas pedagógicas muy sencillas, fáciles de realizar, pero con resultados muy significativos en los estudiantes, que hemos puesto en práctica en el Centro Educativo Los Ángeles, institución que se ubica en el cantón de Goicoechea de Guadalupe, distrito de Ipís, San José, Costa Rica.

## **OBJETIVO**

Compartir las estrategias didácticas desarrolladas con estudiantes que requieren tanto apoyo académico como apoyo emocional y de conducta en la escuela Los Ángeles.

## **DESARROLLO**

La población que asiste a la escuela Los Ángeles se caracteriza por ser estudiantes provenientes de diferentes estratos sociales, principalmente de bajos recursos y de familias disfuncionales, por lo que una gran mayoría no cuentan con el apoyo de sus padres para realizar sus actividades académicas.

Estratégicamente las prácticas educativas se realizaron en el aula de los estudiantes de Aula Edad y en el Aula de Apoyo Emocional y de Conducta. Se seleccionó a esta población, ya que en determinado momento se vio la necesidad, particularmente de apoyar dos casos que a continuación se describen.

El trabajo colaborativo con la docente de Trastornos Emocionales y de Conducta se viene dando desde el 2015, cuando la docente muestra gran interés en matricular cursos virtuales de Upe. Se le brinda asesoría para que matricule algunos cursos de su interés y luego continuamos trabajando en conjunto y compartiendo tanto estrategias metodológicas como recursos educativos. Concretamente en el 2017, las prácticas educativas apoyadas con videos, audios, imágenes, fueron muy significativas con todos los estudiantes. Sin embargo, en el caso de la estudiante Rachel, se pudo visualizar una mejoría muy importante, ella es una estudiante que viene recibiendo ayuda desde hace cuatro años, por presentar conductas propias de un niño con Síndrome de Asperger y Déficit Atencional. El trabajo conjunto con el equipo interdisciplinario de la Clínica de

Coronado, la familia y la escuela, ha dado excelentes resultados, dado que la niña ha logrado los objetivos cognitivos y afectivos satisfactoriamente, muchos de ellos con herramientas tecnológicas. Al inicio del curso lectivo Rachel experimentó la pérdida de su abuela paterna, quien era un referente emocional importante y fue esta otra oportunidad, para hacer uso de la tecnología. En este caso de internet. Se buscó información sobre “Cómo tratar el tema del duelo con los niños” por lo que se utilizaron específicamente dos cuentos digitales: “No es fácil pequeña ardillita de Elisa Ramón y Rosa Osuna”, así como también “Vacío de Anna Llenas”, Mediante la visualización de estos videos se trabajó con Rachel el tema de cómo superar el duelo, comprensión de lectura, ortografía, redacción, expresión oral. Nos dimos cuenta que el objetivo se cumplió cuando en una reunión de personal la docente de Rachel dijo:

***“En tantos años de trabajar con Rachel, hasta este año estoy viendo los frutos de mi trabajo y todo con la ayuda de la tecnología”***

El caso de Aula Edad, el trabajo realizado también se dio por la necesidad de la docente de buscar actividades que motivaran o lograrán captar la atención de sus estudiantes, ya que esta población presenta características muy particulares (Aula Edad, es un grupo conformado por estudiantes que cursan diferentes niveles y edades, estos estudiantes por diversas circunstancias, llámese migración de un lugar a otro, repitencia de años, ausentismo, se van quedando rezagados en el nivel que les correspondía estar de acuerdo con su edad, por lo que cada uno de ellos tiene su propia historia y diferentes intereses)

Al observar la docente de grado el trabajo que realizan sus estudiantes de quinto grado en las lecciones de informática, expresa: ***“esto le puede servir a mis estudiantes de Aula Edad, para estudiar”***. Los Estudiantes de quinto programan una ruleta semejante al juego “Quién quiere ser Millonario” con temas de su interés o un contenido curricular que les sirva para repasar un determinado tema, la idea es que el jugador gana puntos o premios de acuerdo con el número de aciertos que tenga al responder las preguntas del juego.

La coordinación entre la docente de informática y la docente de grado, empezó por idear cómo buscar espacios y temas para utilizarse en el juego, que permitiera capturar el interés del estudiante de Aula Edad y a la vez motivarlo a estudiar o repasar algunos contenidos curriculares que se le dificultan o no les gustan. La docente planificó los temas

que le interesaba repasar con los estudiantes y una alumna de quinto grado le explicó a la docente cómo crear listas en el entorno de programación Scratch, para que la docente introdujera la lista de preguntas y respuestas, y que los estudiantes al poner en práctica el juego les salieran las preguntas de temas que debían repasar o interiorizar. Se seleccionaron 2 lecciones por semana y espacios libres en el Laboratorio de Informática para realizar repasos, no sin antes comunicarles a los estudiantes la fecha en que se iba a llevar a cabo el juego “Quién quiere ser Millonario”, de manera que los estudiantes se prepararán y estudiarán con antelación determinado tema ya fuera de ciencias, español, matemática, o estudios sociales. Se les comunicó las reglas del juego (levantar la mano si conocían las respuestas, si ya habían participado le dieran oportunidad al compañero, prestar mucha atención, porque eran posibles preguntas para el examen, sino sabían la respuesta a una pregunta la próxima vez podían contestar si prestaban atención, porque algunas preguntas se volverían a repetir.

## RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Con la puesta en práctica de estas estrategias no se soluciona del todo los problemas tanto académicos como emocionales que arrastran muchos de nuestros estudiantes, pero se les está apoyando, para que la interiorización de algunos contenidos que por sí solos son aburridos para ellos, se vuelvan más atractivos y divertidos y por ende reducir la apatía que muestran muchos estudiantes en las aulas.

Lo expuesto en los renglones anteriores, se comparte porque son dos casos muy particulares, en donde las estrategias que se utilizaron son sencillas, fáciles de llevar a cabo y se pudo comprobar que son estrategias que nos pueden ayudar a todos los que estamos involucrados en el campo educativo, considerando que a cualquier docente le puede llegar en determinado momento una Rachel o le corresponda atender un grupo de estudiantes de Aula Edad, puede implementar estas estrategias que ya han sido probadas y han demostrado lograr los objetivos de motivar a los estudiantes y contribuir a mejorar el rendimiento académico.

El uso de estas estrategias han logrado que los estudiantes sean más participativos, más felices y obtengan aprendizajes más duraderos con la ayuda de recursos tecnológicos; de manera

que  
motivam



os a otros docentes a ponerlas en práctica y a atreverse a innovar e inventar otras estrategias utilizando todo el recurso tecnológico que esté a nuestro alcance.