

Desarrollo metodológico y de habilidades docentes basadas en las TIC para potenciar el nivel de educación en zonas marginales del Ecuador

PROBLEMA

El uso de tecnologías de la información y comunicación introduce cambios en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, puede generar temores por parte de los docentes al sentirse desplazados o con poca preparación para manejar estas tecnologías o la disponibilidad de dichos recursos en zonas marginales.

OBJETIVO GENERAL

El objetivo de la investigación es validar la pertinencia de la preparación de los docentes que educan en escuelas ubicadas en zonas marginales preparándolos en habilidades transversales utilizando las TIC dentro de su planificación académica para mejorar su quehacer académico, aplicando nuevos saberes y herramientas tecnológicas en el entorno educativo.

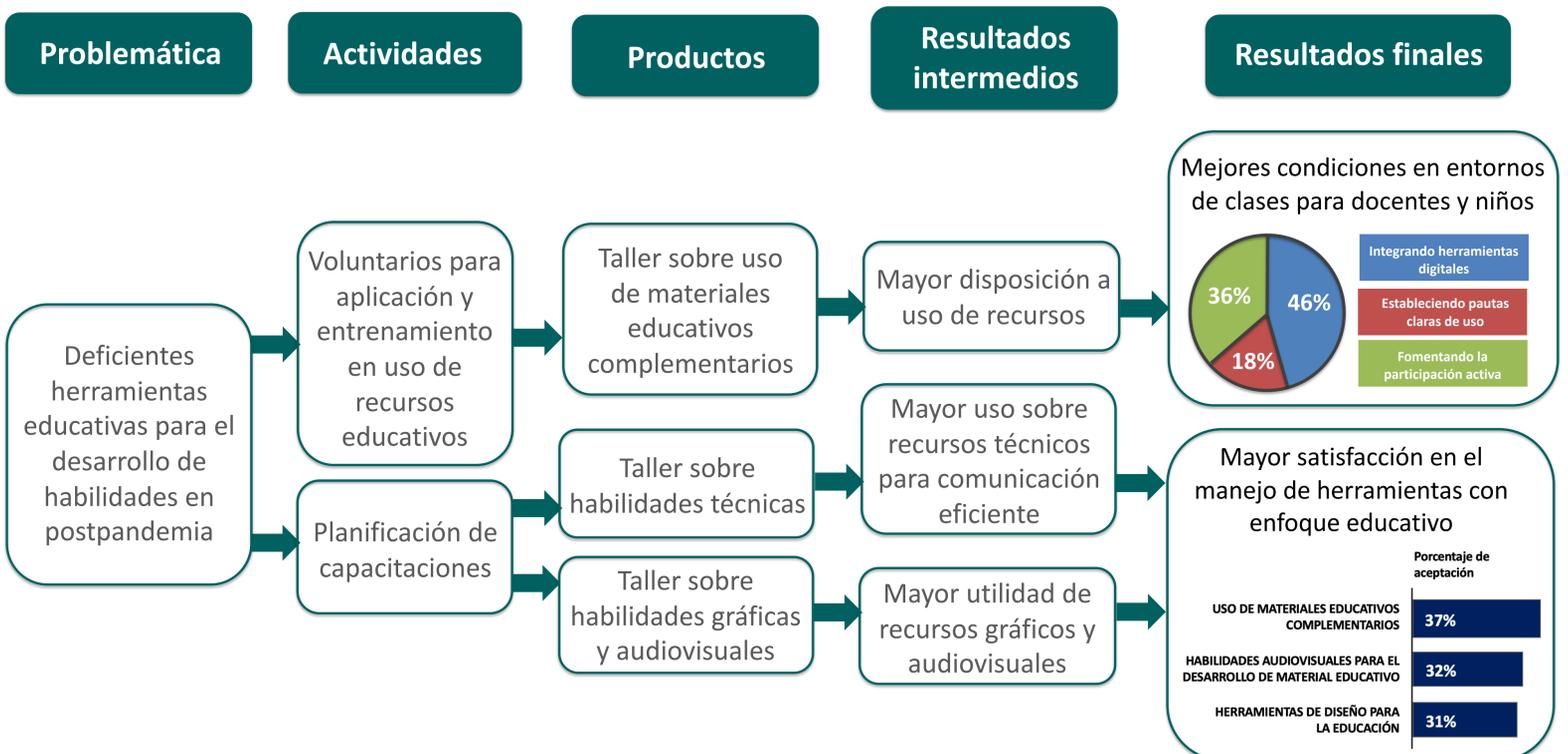
PROPUESTA

En la propuesta, de carácter mayormente cualitativo, de Acción Intervenido, se aplica la Teoría de Cambio como una herramienta para diseñar evaluaciones de impacto de programas sociales. En este estudio se aplicó un FODA para identificar las áreas a priorizar en las capacitaciones; luego se dictaron las capacitaciones y, durante ellas, se midió grados de interés y satisfacción de los docentes; y finalmente se evaluó la pertinencia de las actividades de la intervención.



RESULTADOS

Se dictaron capacitaciones sobre: habilidades técnicas enfocadas en educación, herramientas de diseño para la educación, habilidades audiovisuales para el desarrollo de material educativo y uso de material educativo complementario (gamificación). Se obtuvo que la mayor satisfacción y aceptación fue con el uso de gamificación, donde manejaron videojuegos serios de la línea MIDI-am. También indicaron que tiene una dificultad moderada el utilizar las herramientas aprendidas. Sin embargo, representan una herramienta valiosa, por lo que estarían dispuestos a integrarlos a sus actividades.



CONCLUSIONES

- Las capacitaciones sentaron las bases de cómo potenciar el uso de recursos tecnológicos en ambientes educativos limitados, tanto dentro como fuera de clase.
- El uso de gamificación tuvo buena acogida para la planificación curricular, al igual que el uso de recursos audiovisuales y edición de video. Estas habilidades permitirán mejorar las condiciones en el entorno de clases y la satisfacción de sus estudiantes.

RECONOCIMIENTOS

- Agradecimiento a la organización “Fe y Alegría” y su institución educativa miembro “Hogar de Nazareth” por su apertura en la planificación de las capacitaciones.
- Agradecimientos al programa de vinculación de FADCOM y los estudiantes practicantes involucrados en el desarrollo del contenido de las capacitaciones y recolección de datos.