

RESUMEN

En el medio educativo actual la tecnología está tomando un papel muy importante y aunque su uso no es nuevo en la educación, las TIC están transformando los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles. Y esto ha hecho que se presenten nuevos escenarios que condicionan todos y cada uno de los elementos propios de cualquier proceso formativo (Duart, 2005). Las TIC han llegado en distintas formas al aula de clase y los docentes han buscado formas de llevar esa tecnología hasta los estudiantes de tal forma que ésta ayude a desarrollar las diferentes competencias, en este caso la argumentativa, la propositiva y la interpretativa.

En esta experiencia se desarrollaron formas de ayudar a los docentes a determinar sí tecnologías como los clickers, cámaras digitales, juegos de luces y tablero interactivo aportan al desarrollo de las competencias argumentativa, propositiva e interpretativa. Mediante un trabajo de campo con docentes de la materia Lengua Castellana, se buscó la mejor manera para desarrollar las competencias. Para ello se utilizó una metodología en la que la planeación, ejecución, observación y evaluación de las actividades fueron los elementos que ayudaron a conformar unos escenarios finales de uso para las cuatro tecnologías seleccionadas.

Los escenarios finales reflejan ideas importantes que son la base para que el uso de las tecnologías en mención sea un apoyo para el desarrollo de competencias en el aula. Una vez definidos los escenarios finales, estos se aplicaron en el aula nuevamente sin tener que recurrir a todo el proceso inicial establecido. Con esto se verificó que cada escenario final creado es verdaderamente valioso para el docente que quiera apoyar el desarrollo de competencias de sus alumnos usando

las tecnologías ya sea los clickers, las cámaras digitales, el juego de luces o el tablero interactivo.

PALABRAS CLAVE:

EDUCACIÓN, COMPETENCIAS, TECNOLOGÍA, TECNOLOGÍA EDUCATIVA, CLICKERS, TABLERO INTERACTIVO, CÁMARA DIGITAL, JUEGO DIDÁCTICO, JUEGO DE LUCES, TIC EN EL AULA, CARACTERIZACIÓN DE ESCENARIOS, ARGUMENTACIÓN, PROPOSICIÓN, INTERPRETACIÓN, ACTUALIDAD EDUCATIVA.

