

7 Ejemplos del Uso de las TICs en Educación

Por **Yolanda Cristina Sánchez Sánchez**

Algunos de los **ejemplos del uso de las TIC** en educación son la pizarra digital, las tablets, las mesas interactivas, los libros digitales, las aplicaciones educativas y las plataformas de enseñanza digital.

La incorporación de las nuevas tecnologías a nuestra vida ha cambiado el mundo en el que vivimos por completo. Entre esas modificaciones encontramos las que se han producido en el ámbito educativo, en el cual en la actualidad, es extraño ver una clase en la que no se utilicen para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Ejemplos del uso de las TIC en la educación

1- Pizarra digital interactiva

La pizarra digital interactiva es una herramienta formada por un ordenador, un proyector y una pantalla que permite ser controlada por un puntero. Existen diferentes tipos de pizarra aunque la más utilizada es la que estamos presentando aquí, está surgiendo otra, la pizarra digital interactiva táctil. Se diferencia de la anterior en que nos permite controlar la pantalla con nuestros dedos.

La pizarra digital nos permite realizar muchísimas actividades dentro del aula. A

Utilizamos cookies para que tengas la mejor experiencia de navegación. Si sigues navegando entendemos que aceptas nuestra política de cookies.

- Podemos proyectar cualquier información que provenga del portátil ya que la pizarra se convierte en un gran monitor en el que podemos oír y ver de forma ampliada los contenidos de éste.

Entre esos contenidos los más comunes suelen ser: programas generales y educativos, vídeos, música, páginas web, presentaciones, documentos, etc. Además, se puede interactuar con ellos de la misma manera que lo haríamos con el ordenador sin pizarra digital.

- También podemos proyectar en ella contenidos de las herramientas multimedia que presentaremos más adelante si lo conectamos adecuadamente mediante un cable: CD, DVD, cámara de fotos...
- Las pizarras incorporan sus propias herramientas y recursos didácticos que van destinados a todas las edades y áreas. Por otro lado, también podemos utilizar los bancos de imágenes, sonidos y música o si lo preferimos utilizar los portales y webs que existen con el fin de [cumplir nuestros objetivos](#).

2. Mesas interactivas

Las mesas interactivas son otra herramienta que aunque están menos extendida, se puede utilizar con grupos de niños en la etapa infantil. Una de sus ventajas es que dado su diámetro de 27pulgadas puede ser utilizado hasta los seis niños, los cuales trabajarán con contenido digital como si de una pizarra digital se tratara.

Ésta ha sido diseñada para que los alumnos tengan un momento de reflexión y debate entre ellos gracias al contenido digital que van trabajando. Les suele gustar mucho porque pueden tocar la pantalla y todos los juegos que incorpora son interactivos.

Sus funciones son las mismas que las de cualquier otra herramienta digital. La diferencia se encuentra en que para facilitar su uso su altura está adaptada a la de los más pequeños.

Por otro lado, también incorpora juegos educativos con los que los niños podrán aprender mientras se divierten de forma intuitiva y utilizando los dedos. Sin embargo, debido a su alto precio y a que sólo tiene aforo para seis personas, no está muy generalizada.

3. Tableta

Utilizamos cookies para que tengas la mejor experiencia de navegación. Si sigues navegando entendemos que aceptas nuestra política de cookies.

él en algunas asignaturas debido a su diseño, más ligero e intuitivo que los portátiles.

Por otro lado, tampoco necesitan complementos ni accesorios lo que a diferencia del portátil hace que los centros se ahorren dinero.

Las funciones de esta herramienta son las mismas que las de cualquier dispositivo. La diferencia está en la interactividad mediante la pantalla, que se puede manejar con un lápiz electromagnético.

Para aquellos alumnos que tengan alguna discapacidad visual, puede ser una herramienta muy útil, ya que puede trabajar sobre ella pudiendo adaptar de esta forma las letras y el entorno del dispositivo a sus necesidades e incluso si lo requiere utilizar los programas que existen para este tipo de discapacidad.

Para los alumnos de los últimos cursos de Educación Infantil y los primeros de Educación Primaria es muy útil la función de la escritura sobre la pantalla, porque les permite el aprendizaje de la escritura en un medio tan motivador como es el mundo digital.

4. Libros digitales

Son herramientas con contenido de tipo textual digital para las que se debe de utilizar una pantalla. Normalmente su uso en el aula va acompañado de otro tipo de contenidos como es el audiovisual o incluso el online.

Su incorporación en el aula ha traído consigo mucha polémica en el entorno educativo, ya que algunas personas pensaban que su uso dentro del aula iba a sustituir al papel en todos los sentidos y que por ende, iba a perjudicar a los niños en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Sin embargo, al igual que otras herramientas ofrecen grandes beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. Portátiles

Como ya sabemos, se podría decir que fueron las primeras herramientas que llegaron al aula después del cañón, la televisión, el vídeo... Al igual que las demás herramientas, permite el trabajo tanto individual como en grupo y motiva a los estudiantes de forma excelente en las actividades que realizan en él.

Por otro lado, es un buen complemento de aprendizaje para que los niños interioricen lo que han aprendido sobre cualquier tema en concreto o incluso para ampliarlo si así lo prefieren.

Por ser un instrumento lúdico, los niños no saben distinguir si están jugando o trabajando con el ordenador, pero jueguen o trabajen, lo que sí es cierto es que aprenden a utilizarlo y adquieren nuevos conocimientos, de modo que en las escuelas se dispone cada vez de más programas y aplicaciones pedagógicas de alta calidad para ofrecerles.

6. Software específico de aplicaciones online o actividades online

Con la llegada de las nuevas tecnologías también nos ha sido posible utilizar diferentes programas, plataformas educativas o páginas en las que existen actividades de tipo online que podemos utilizar para trabajar las diferentes áreas de conocimiento.

De esta forma podemos hacer que el aprendizaje de aquellas asignaturas que puedan resultar más aburridas o difíciles de entender se conviertan en algo muy divertido.

Aunque siempre se recomienda que este tipo de actividades se utilicen una vez que se les ha explicado el contenido principal, algunos profesores ya las están incorporando también

Utilizamos cookies para que tengas la mejor experiencia de navegación. Si sigues navegando entendemos que aceptas nuestra política de cookies.

Por otro lado, también se pueden utilizar como apoyo a los deberes que se les manda a los niños en formato papel.

En muchas ocasiones, nuestros alumnos adquirirán mejor el aprendizaje si manejan algún dispositivo para realizar este tipo de actividades por ser más interactivo y dinámico el procedimiento.

7. Los multimedia

Los recursos multimedia son aquellas herramientas que siempre se han utilizado en el aula para hacer menos monótono el aprendizaje. Es decir, las que hemos utilizado desde siempre antes de que llegaran aquellas más modernas como las que hemos estado mencionando anteriormente.

Algunos ejemplos son: la televisión, el vídeo, DVD, el cañón... Actualmente, éstas se utilizan como complemento a las otras herramientas más modernas, sin embargo, he creído conveniente mencionarlas porque han sido la base para el desarrollo de todas las demás.

8. Plataformas de enseñanza virtual

Otra herramienta bastante conocida en el campo educativo por la cantidad de beneficios que brinda a los estudiantes son las plataformas de enseñanza virtual, entendida como aquella herramienta que permite al alumno [estudiar la materia a distancia](#) sin la necesidad de desplazarse al centro de formación.

Esto ha permitido diferentes modalidades de estudio como el e-learning o aprendizaje electrónico en español o el b-learning o aprendizaje semipresencial.

Ventajas y desventajas

Todas las herramientas que hemos presentado anteriormente se caracterizan por tener unas desventajas y ventajas propias al usarlas en el ámbito educativo. Sin embargo, de forma general coinciden en muchas de ellas, por ello a continuación, os presentamos las más importantes.

Ventajas

Utilizamos cookies para que tengas la mejor experiencia de navegación. Si sigues navegando entendemos que aceptas nuestra política de cookies.

- **Su uso en el aula incrementan la motivación de los alumnos.** Es un hecho que desde que se comenzaron a utilizar en las aulas los alumnos se encuentran más motivados en las diferentes áreas que estudian.
- **Renueva los métodos de aprendizaje y los procesos.** En la actualidad, todos los profesionales de la educación han tenido que reciclarse para utilizar estas herramientas en las aulas y cambiar la forma en la que enseñan.
- **Permite utilizar nuevos recursos educativos.** Gracias a la continua evolución de las nuevas tecnologías poco a poco se van incorporando en las aulas nuevos dispositivos que aumentan la calidad de la enseñanza.
- **Se aprovecha más el tiempo en clase.** Con la multitud de actividades online que existen, los alumnos pueden aprender más contenido en menos tiempo.
- **Implica al alumno en las tareas.** Los alumnos aprenden jugando y sin darse cuenta los contenidos que se trabajan en clase.
- **Fomentan la colaboración entre los alumnos.** Algunas herramientas como las mesas táctiles permite que los discentes colaboren en la resolución de problemas.
- **Alfabetización digital y audiovisual.** Permiten a los alumnos adquirir las competencia digitales y audiovisuales necesarias para su futuro.
- **Otra de las ventajas son:** [Estimula la creatividad](#), respeta el ritmo de aprendizaje de los alumnos, crean curiosidad y espíritu de investigación, pueden experimentar y manipularlos.

Desventajas

- El **precio** de algunas de estas herramientas es muy elevado e impiden su generalización.
- Algunos sólo pueden colocarse de una determinada forma dentro del aula como es el caso de la pizarra digital.
- Por las **características del aula** puede existir falta de luminosidad si hay luz en el aula o si el proyector no es suficiente potente.
- También se pueden proyectar las **sombras** sobre la pizarra por parte de alumnos y profesores.
- Pueden existir **problemas técnicos** con el acceso a internet, los ordenadores o el software de la pizarra digital, por ejemplo.
- Supone una **inversión de tiempo** inicial mayor en la preparación de las actividades en los docentes.
- Se necesita cierto **grado de conocimiento** para la elaboración de actividades propias, por lo que si el profesorado no está reciclado y no sabe manejarlas adecuadamente puede ser un gran problema.
- Puede existir un **exceso de información** para los alumnos en el uso de estos dispositivos.
- En algunas ocasiones puede **distraer a los alumnos** si no se sabe llevar la clase mientras se usa este tipo de tecnología.

En resumen

Existen muchas herramientas TIC que se pueden utilizar en el aula para motivar a los alumnos y mejorar su aprendizaje. Sin embargo, no porque las utilicemos todas seremos buenos profesionales y éstos aprenderán más contenidos.

Tenemos que ser capaces de saber elegir qué herramientas vamos a utilizar y para qué y con qué fin, ya que todas no serán igual de eficaces y efectivas para la comprensión de un determinado contenido por parte de nuestros discentes.

En este artículo os hemos presentado algunas de ellas, sin embargo existen muchas más que pueden ser útiles dentro del aula por las características de vuestro alumnado.

Y tú, ¿Qué otros ejemplos de tics conoces?

Utilizamos cookies para que tengas la mejor experiencia de navegación. Si sigues navegando entendemos que aceptas nuestra política de cookies.