

OBJETIVOS

- Generar entornos más amigables para trabajar con los adolescentes en los espacios curriculares de matemática.
- Formar a estudiantes del profesorado en el diseño y gestión de un entorno virtual de aprendizaje, con el propósito de que adquieran competencias en la creación, organización y administración de recursos en entornos digitales de aprendizaje.

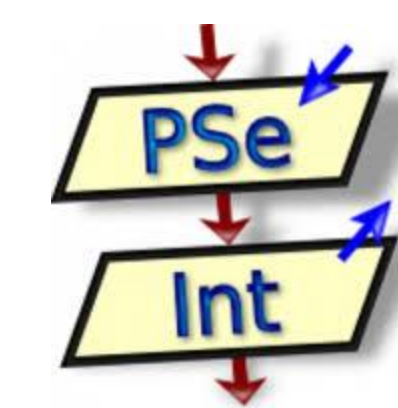
INTRODUCCIÓN O ENCUADRE

En el marco de la asignatura Elementos de Computación, dictada en el primer año de las carreras de Licenciatura y Profesorado en Matemática de la Facultad de Ciencias Exactas, Naturales y Agrimensura, se implementó el uso de entornos digitales como estrategia para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la matemática. Esta propuesta se centra particularmente en la utilización del blog como herramienta didáctica, simulando un aula virtual que permite ampliar el acceso a contenidos, fomentar la participación activa y fortalecer el vínculo pedagógico entre docentes y estudiantes. Propuesta que no solo facilita el acceso a explicaciones, ejercicios, contenidos teóricos y materiales de apoyo, sino que promueve aulas físicas en entornos amigables para los alumnos de la escuela media favoreciendo una didáctica más flexible, actual y cercana a los adolescentes y jóvenes que pertenecen a las nuevas generaciones digitales.

En esta experiencia, el blog se consolida como un canal de interacción que humaniza la enseñanza remota de las matemáticas, favorece la autonomía del estudiante y refuerza el vínculo pedagógico.

DESARROLLO

- Para lograr realizar esta propuesta los alumnos deben trabajar con anterioridad en otros software para elaborar los contenidos, que posteriormente, se incrustan en el blog. Generando como por ejemplo guías con fórmulas matemáticas con la sección “Insertar Ecuación” en Word.



Con Pseint software que permite incursionar en los primeros conceptos básicos de pseudo código y la lógica de programación, deben programar algunas series matemáticas muy conocidas, luego codificar en lenguaje C. Como por ejemplo un problema codificado en C de los números imaginarios

Elaborado el material que luego serán incluidos en diferentes secciones de blog, se continúa con el diseño y estructura del entorno para dar forma al sitio web que conjugará lo anteriormente desarrollado.



Los espacios que resulta luego de seguir las secuencias de actividades que se desarrollan en el cuatrimestre son creativos evidencia el interés y la participación de los alumnos y pueden considerarse una herramienta valiosa para la educación, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades digitales y de comunicación efectiva mientras aprenden contenido matemático de manera innovadora y atractiva.

Con el diseño de estos espacios se puede apreciar las actividades trabajadas en la asignatura, este espacio aborda contenidos de los números imaginarios: se observa que desde una barra de menús que pueden acceder al Marco Teórico, también ofrece actividades de ejercitación sobre el mismo tema.



Fig.4

En la sección Problemas de algoritmo y su resolución en código C, hay secciones lúdicas con Curiosidades y Chistes que dinamizan y motivan a los visitantes y otras secciones con Ejercitación en general para que los alumnos / entre a visitar otras secciones.

CONCLUSIONES

La tecnología digital ha transformado la forma en que trabajamos y nos comunicamos en las aulas, el diseño de un espacio pedagógico utilizando la plataforma Blogger como herramienta para crear una página web, en la que deben desarrollar y exponer contenidos de temas de matemática con una impronta innovadora aplicando y articulando los conceptos desarrollados en la asignatura.

Como resultado, se observa interés en la participación, comprensión conceptual y la apropiación activa del contenido matemático y de las herramientas digitales. Se logró promover procesos de retroalimentación pedagógica, fortaleciendo la comprensión conceptual [3], la participación activa y la continuidad en las trayectorias educativas a través del uso de herramientas digitales.

Los beneficios que se han logrado a lo largo del cursado y la implementación han sido de un aporte más que significativo para ir modelando en otro rol a los estudiantes y futuros docente; además del hecho que con esta dinámica se estimula la responsabilidad, la creatividad, la flexibilidad y personalización en la creación de contenido facilitando la evaluación y retroalimentación efectiva.

REFERENCIAS

- [1] Sitio oficial de la herramienta digital: <https://blogger.com>
- [2] Área, M. y Adell, J. -2009 “eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales.” Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pág. 391-424.
- [3] Sitio oficial de la oficial del software PseInt <https://pseint.sourceforge.net/>
- [4] Gros Salvat, B. “La evolución del e-learning: del aula virtual a la red” Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, vol. 21, núm. 2, 2018