



Aprendizaje significativo con herramientas TIC para potencializar el conocimiento de Economía

Significant Learning with TIC Tools to enhance the Knowledge of Economics

 [Patricia Pinilla Perez](#)

patriciapinillap@gmail.com
Universidad Industrial de Santander



Palabras clave: TIC; *app* académica; aula virtual; juegos económicos.

Keywords: ICT; academic app, virtual classroom; economic games.

Introducción: la transformación del aprendizaje en un mundo globalizado permite que el docente universitario esté actualizado en procesos de enseñanza, que propicie el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) e implemente en su quehacer pedagógico varias herramientas TIC como el aula virtual, *apps*, trabajo colaborativo en la nube, juegos gerenciales a través de *software* libre, video foros, simuladores y juegos académicos, entre otros, que ayudan a formar al estudiante en competencias digitales en su aprendizaje. Con el objetivo de formar integralmente a los futuros profesionales en los programas de las ciencias socioeconómicas, se debe fomentar la creación de proyectos transformadores de vida con el uso alterno de herramientas TIC.

Metodología: esta experiencia se realizó para apoyar el aprendizaje de los estudiantes de primer semestre del programa de Economía, en donde se inició con una prueba diagnóstica sobre la experiencia del uso de las TIC. Dicha prueba permitió evidenciar que algunos bachilleres llegan a la vida universitaria con insuficientes conocimientos sobre este tipo de herramientas y *apps*, es por esto que resulta necesario reforzar a los estudiantes en varias materias para que se pueda generar el conocimiento de forma didáctica tecnológica en las ciencias económicas. Como ejemplo de *apps* y *software* libre pedagógico se tuvo como referencia: nubes de palabras WordArt, mapas mentales y conceptuales, el *software* Canva para infografías, *posters*, presentaciones y volantes, la aplicación Additio. y la creación de *e-learning* para PowerPoint.

Resultados: se comprobó que el uso significativo de estas herramientas, brindó excelentes resultados en la evaluación del aprendizaje, ya que algunos estudiantes llegaron a la universidad con falencias en el uso de estas herramientas y, al culminar la materia utilizada, obtuvieron en forma aplicada una buena aceptación del aula virtual como un espacio de trabajo autónomo independiente en la formación por competencias.

Este proyecto logró identificar la formación en competencias digitales de los estudiantes y el uso de *apps* académicas como una estrategia de innovación educativa, diseñado como una aplicación o programa informático para llevar a cabo o facilitar una tarea en un dispositivo inteligente. El uso de estos medios hizo eficiente, interesante y llamativos los contenidos de materia, a través de aulas extendidas por medio de la virtualidad, en donde se exigió un aprendizaje autónomo, con una planeación de actividades académicas, con contenidos y recursos como Webinar, videos del docente, *apps* académicas y diagramas creativos que les facilitó el aprendizaje sobre la materia.



Conclusiones y recomendaciones: en conclusión, se evidenció que por medio del aprendizaje significativo apoyado en el uso de *apps* y de las TIC, el estudiante reforzó su conocimiento de la materia (estructura cognitiva ya existente). Además, se invitó a participar en la investigación para participar en debates y foros con argumentos sobre una temática específica y se evaluó el trabajo colaborativo utilizando estas *apps*, en donde pudieron expresar sus ideas de forma creativa y concreta. Asimismo, no solo se debe aplicar el uso de *software* específico en las materias cuantitativas, sino que la ofimática, la gamificación con teoría de juegos, la virtualización y el uso de medios tecnológicos como archivos con contenidos audiovisuales, hacen que el estudiante aprenda y comprenda los conceptos de una manera práctica y significativa. Para terminar, los retos que se deben vencer con el uso de TIC consisten en mejorar las relaciones entre el maestro y el estudiante, aumentar el trabajo colaborativo con técnicas actualizadas para el aprendizaje y establecer que la realimentación de la evaluación sea precisa y a tiempo.

Resumen gráfico:

