



Octubre 2019 - ISSN: 1989-4155

INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN JÓVENES DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR EN ACTIVIDADES DE OCIO Y DE EDUCACIÓN

Diana Laura Cervantes Benítez¹

Universidad Interamericana para el Desarrollo, sede Tejupilco
diany3008@hotmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Diana Laura Cervantes Benítez (2019): "Influencia de la tecnología en jóvenes de educación media superior en actividades de ocio y de educación", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (octubre 2019). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/10/influencia-tecnologia-jovenes.html>

RESUMEN

Las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel muy importante en cualquier ámbito de la vida diaria, pero cuando se trata de jóvenes, este mundo de las tecnologías es un tema abordado de manera práctica, llevándolos a desarrollar por sí mismos habilidades tecnológicas en el manejo de dispositivos móviles, aplicaciones y programas tecnológicos de una manera muy eficiente sin la necesidad de explicaciones profundas, es preciso señalar, que esas habilidades y competencias son desplegadas de acuerdo a los fines que persiguen con su utilización, puesto que es latente el hecho que cuando su finalidad son actividades recreativas, de ocio o socialización, son generadas de manera espontánea, no siendo así cuando se trata del uso de la tecnología en ámbitos educativos, por lo cual con la información planteada en lo subsecuente, se analiza la influencia de la tecnología en la sociedad, pero mas aún en la sociedad educativa, con jóvenes de Educación Media Superior, donde de distintas maneras impacta de determinada forma en su desenvolvimiento escolar, lo cual en consecuencia, influye también directamente en la labor de los docentes, puesto que al generar y desarrollar estrategias para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea significativo en los alumnos, la innovación y creatividad es el ingrediente preciso para no caer en estrategias monótonas y ordinarias que orillen a los alumnos a ver la educación como una actividad aburrida y no un motor que impulse su aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Tecnología, Influencia, Estudiantes, Internet, Herramientas digitales

CLASIFICACIÓN JEL IOO, I20, I21

¹ Licenciada en Derecho, Maestrante en Ciencias de la Educación, con experiencia en la formación de alumnos de licenciatura en Derecho y alumnos de Educación Media Superior, con estudios de especialización en argumentación jurídica y dominio de la palabra en juicios orales y participación en la realización del Plan de mejora de Telebachillerato comunitario.

ABSTRACT

The information technologies and communication play a very important role in any field of daily life, but when it comes to young people, this world of technologies is a topic addressed in a practical way, leading them to develop by themselves technological skills in the management of mobile devices, applications, and technology programs in a very efficient manner without the need for deep explanations, it is to be noted, that these skills and competencies are deployed according to the purposes pursued with its use, since it is latent in the fact that when your goals are recreational activities, entertainment, or socialization, are generated spontaneously, not being so when it comes to the use of technology in educational contexts, by which with the information proposed in the subsequent, we analyze the influence of technology on society, but even in the educational society, with young people of Upper secondary Education, where in various ways it impacts in a certain way in your academic performance, which in turn, influences also directly in the work of the teachers, since they generate and develop strategies for the teaching-learning process is meaningful to students, innovation and creativity is the ingredient necessary to not fall into drab strategies and ordinary or illen pupils to see education as an activity that is boring and not the engine that drives your learning.

KEYWORDS

Tecnología, Influencia, Estudiantes, Internet, Herramientas digitales

CLASSIFICATION JEL I00, I20, I21

INTRODUCCIÓN

Influir, es un concepto un tanto general, sin embargo, en su sentido mas óptimo, dicha acepción se encuentra presente cuando la voluntad humana actúa de un modo distinto a su propia autodeterminación, impulsado claro está, por situaciones que no le pertenecen, llevando al ser humano a tomar decisiones condicionadas.

Es menester señalar que de todas estas novedades el "**INTERNET**" es el que ha tomado mayor relevancia como medio de comunicación mas importante, tomando en consideración que es la RED DE REDES, también denominada red global o red mundial. Es básicamente un sistema mundial de comunicaciones que permite acceder a información disponible en cualquier servidor mundial, así como interconectar y comunicar a ciudadanos alejados temporal o físicamente. (Belloch, C. 2012). Donde obviamente los jóvenes y adolescentes son los primeros en apropiarse en el manejo de esta red de comunicación, sumergiéndonos en una era digital de continuo crecimiento.

Con el paso del tiempo, la sociedad en general se ve comprometida a introducirse en el mundo de las Tecnologías, resaltando esta influencia con mayor impacto en las ultimas décadas, presentándose como nuevos retos para toda la sociedad, como menciona Meneses (2007), la utilización de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, la gestión de los nuevos entornos de aprendizaje, y el cambio metodológico, necesariamente implican un cambio de mentalidad, de prácticas docentes, y de nuevos roles del profesorado.

DESARROLLO

Conocer el concepto de las TIC'S (Tecnologías de la Información y la Comunicación), comprende no solo el hecho de definirlas como "el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Incluyendo las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes" (ServiciosTIC, 2006). Sino que conlleva también, el

darles una funcionalidad de manera adecuada, y relacionarla de acuerdo al contexto en el que nos desenvolvemos, ya que como individuos podemos acceder a ellas de manera muy rápida.

Puede considerarse que los jóvenes de la generación actual son unos nativos digitales que se adaptan de manera rápida al uso de las nuevas tecnologías, tal es el caso de que aplicaciones como Facebook, WhatsApp, Instagram y demás redes sociales y aplicaciones de edición de fotografías, no necesitan ser explicadas por lo que respecta su funcionamiento para ser entendida por los mismos, despertando en los jóvenes competencias digitales para el uso y manejo de dichas aplicaciones.

Ahora bien, tratándose de plataformas digitales con fines educativos, como lo es el caso de Edmodo, los jóvenes ponen resistencia al indagar sobre su funcionamiento, puesto que les resulta poco interesante para ellos el desarrollar actividades escolares de esta manera.

Por lo cual es menester considerar pertinente realizar un análisis cualitativo de las relaciones que los jóvenes establecen con las nuevas tecnologías, pero que dicho análisis vaya encaminado a comprender cómo es que estas tecnologías se incorporan en la vida cotidiana de los jóvenes.

Los docentes frente a grupo de jóvenes de Bachillerato y Licenciatura, tienen responsabilidad mayor, toda vez que se debe actualizar y estar al tanto de esas tecnologías con las que se empiezan a relacionar los alumnos, estar al día de las actualizaciones para poder implementar estrategias de enseñanza que ayuden a que los jóvenes desarrollen competencias y habilidades digitales, para que aprendan a localizar información verídica, compartirla, y de esta manera puedan generar conocimiento realmente productivo.

Asimilar y comprender con los jóvenes que ese espacio digital trabaja como cualquier ecosistema que poco a poco se desarrolla, dejando de ser una comunicación de manera unilateral, en la que una fuente comunica mensajes a muchos destinatarios, para pasar a ser en todas las direcciones, por lo que la complejidad inicial en la formación del discurso se ve, a partir de las nuevas tecnologías, ampliado por el incremento de las fuentes de mensajes.

La tecnología educativa entonces, es el resultado de las aplicaciones de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y al aprendizaje. (Vidal Ledo, 2008). Debido a ello, hoy en día, las actividades de la sociedad son cada vez más mediadas digitalmente. El acceso a los contenidos culturales es mediatizado por dispositivos electrónicos. Se están utilizando objetos digitales con más frecuencia. Los avances tecnológicos se incorporan a la vida cotidiana con un ritmo acelerado de versiones y nuevas prácticas. El modelo de comunicación ha cambiado significativamente.

Con esto tenemos como resultado que representa un reto para la sociedad y obviamente mas aun para los docentes y estudiantes, adaptarse a esta manera de comunicación sin perder el sentido del papel que se desempeña. Puede ser que el alumno con apoyo de herramientas digitales se vuelva mas activo y esto es bueno porque es quien representa el principal rol en el proceso de aprendizaje, dejándonos como docente el papel de orientar sobre una eficaz selección de información y de esta manera impulsar ese proceso de aprendizaje.

CONCLUSIÓN

Partiendo de lo que menciona Luisa Torres (2005) que la sociedad ha cambiado considerablemente en un corto periodo de tiempo y continúa haciéndolo apresuradamente. Es la razón por la que los docentes debemos estar en constante actualización.

La tendencia indica que los medios tradicionales están adoptando la idea de que los usuarios colaboren en la producción de contenidos. Los llamados a la participación enviando fotos y documentos por correo electrónico o por telefonía móvil se han multiplicado.

Los medios están ensayando múltiples estrategias para capturar a los usuarios que desean participar, he ahí la importancia de generar una cultura digital en los jóvenes, puesto que cuentan con una diversidad de información y su tarea será la de saber seleccionar y procesar para generar conocimiento, para que en determinado momento cuando sean parte y tengan que colaborar, lo hagan con un pensamiento crítico y que la información que se pretende compartir sea verídica, productiva y sobre todo útil.

Referencias Bibliográficas

Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. *Recuperado el, 25.*

Lorente, S. 1999. «El tema. Introducción», en Revista de estudios de Juventud, 46, pp. 6-9.

Meneses, E. L., & Velasco, M. J. M. (2007). Influencia de la tecnología de la información en el rol del profesorado y en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*, 10(1), 51-60

ServiciosTIC (2006). *Definición de TIC*. [ONLINE] Disponible en: <http://www.serviciostic.com/las-tic/definicion-de-tic.html>. Consultado 05 de junio 2019.

Vidal Ledo, M., & del Pozo Cruz, C. R. (2008). Tecnología educativa, medios y recursos de enseñanza-aprendizaje. *Educación Médica Superior*, 22(4), 0-0.