



EDITORIAL

Con esta nueva entrega, Meidi tiene como objetivo central examinar, analizar la estrecha relación que existe entre la Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TAC), la Neurociencia y la Gamificación en los contextos educativos.

Es de suma importancia señalar que las TAC tiene dos acepciones y una de ellas se refiere a que integran o arropan a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que, soportadas estas últimas en componentes metodológicos permiten generar, expresadas en el rendimiento académico, procesos educativos exitosos. Analizando el vínculo entre TAC y las TIC observamos que las primeras van mucho más allá que las TIC; en otras palabras, tienen una orientación mucho más didáctica, pedagógica que las TIC, pues no solo se limitan a aprender el uso de estas utilizándolas sino que, además, hace que las TIC colaboren o cooperen con el procesos de enseñanza- aprendizaje al facilitar la adquisición del conocimiento.

Las TAC, en las que se incluyen las TIC y sus componentes metodológicos, abren las puertas o se combinan con la Gamificación, la Robótica Educativa en el ámbito de la metodología STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) y con otros recursos didácticos (verbigracia el empleo de las App), para apalancar y potenciar los procesos de formación académica. La Gamificación o la Ludificación, como también se le denomina, no es más que el empleo de las reglas del juego, (acciones muy puntuales), que orientan la interacción del alumno con su entorno virtual, lo cual hace que el aprendizaje sea mucho más eficaz, agradable, cooperativo e interactivo. Con las TAC, incluyendo las TIC, no solo hacen posible un aprendizaje motivante y significativo sino que, además, y es aquí donde la Gamificación juega un papel esencial, permiten la atención del estudiante considerando sus diferencias individuales o particulares.

La Neurociencia y la Neurodiversidad tienen mucho que ver con esto último; es decir, con el logro de un aprendizaje significativo independientemente del funcionamiento cerebral del alumno. La Neurociencia se enfoca en los procesos cognitivos, mientras la Neurodiversidad se encarga de la “diversidad” del funcionamiento cerebral y en el cómo ayudar o promover ese aprendizaje significativo a sabiendas de que los alumnos tienen diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, formas muy particulares de procesar la información y diferentes formas de pensar e interactuar con sus pares y su entorno.

Por último, sabemos de antemano que, dentro de su ámbito, las TIC contempla una amplia variedad de herramientas y materiales como, entre otros, software educativos, aplicaciones móviles (App) los cuales, combinados en su momento y de ser necesario con la Gamificación y la Neurodiversidad, también pueden coadyuvar con un aprendizaje significativo, ameno y eficiente.

Gustavo Velasco

Editor General

gustavovelasco1011.gv@gmail.com