



CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y DEL CONOCIMIENTO

Influencia de
Simuladores y Factores
Determinantes en el
Bachillerato Virtual para
Elegir una Carrera STEM

VII  CIVTAC



PONENTE: Gpe. Jeanette González Díaz

Hola!



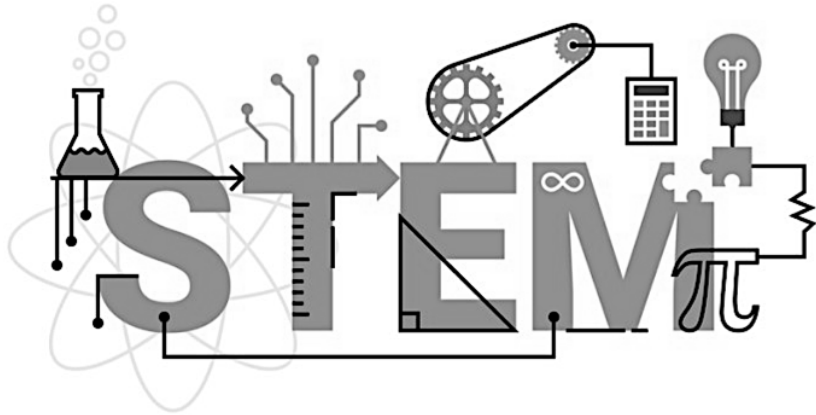
**Mi nombre es Gpe. Jeanette
González Díaz**

Yo soy Docente, Coordinadora de
posgrado y Jefa del CIE del SUV UDG

Mis redes sociales son:

 @jeanetteglz

 /jeanettegonzález-00633752



La educación STEM fue acuñada por la National Science Foundation (NSF) y tomo impulso en los años 90.

Menos del 40% de los hombres seleccionan una carrera de las áreas STEAM, en el caso de mujeres descende a menos del 10%.



Practica en entornos seguros

Aplicación de práctica de conocimientos

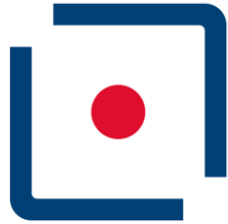
Promueven el trabajo multidisciplinario



Fuente: Zonzora Martinez, E.(2016)

INVESTIGACIÓN

TECNOLOGÍA



GESTIÓN

ACADÉMIA



Diseño Instruccional



Mediación docente
personalizada



Comunidad de aprendizaje



Flexibilidad curricular

MÉTODO

El tipo de investigación presentada es descriptiva y su diseño es no experimental de tipo transversal.

UNIVERSO

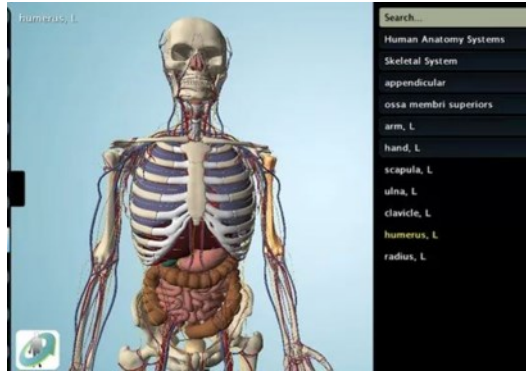
La muestra está integrada por 411 egresados, de un universo total de 1,215 egresados del Bachillerato General por Áreas Interdisciplinarias, del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara.

METODOLOGÍA

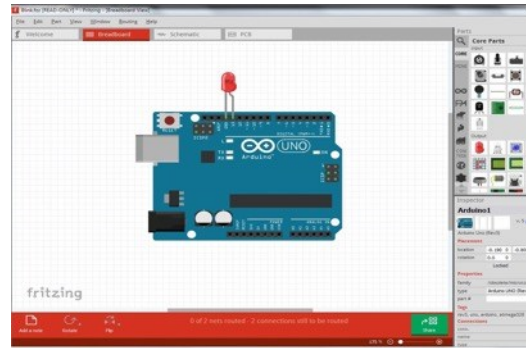
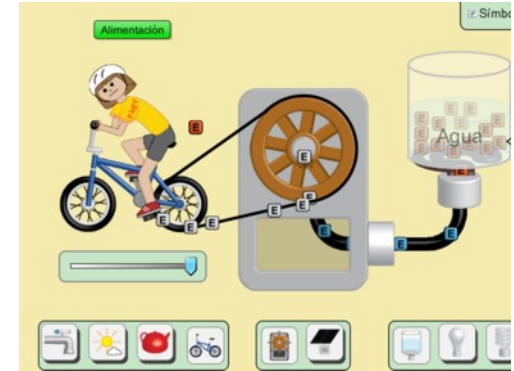
La técnica utilizada fue el instrumento y la recolección se realizó mediante la herramienta Google forms.

ANÁLISIS

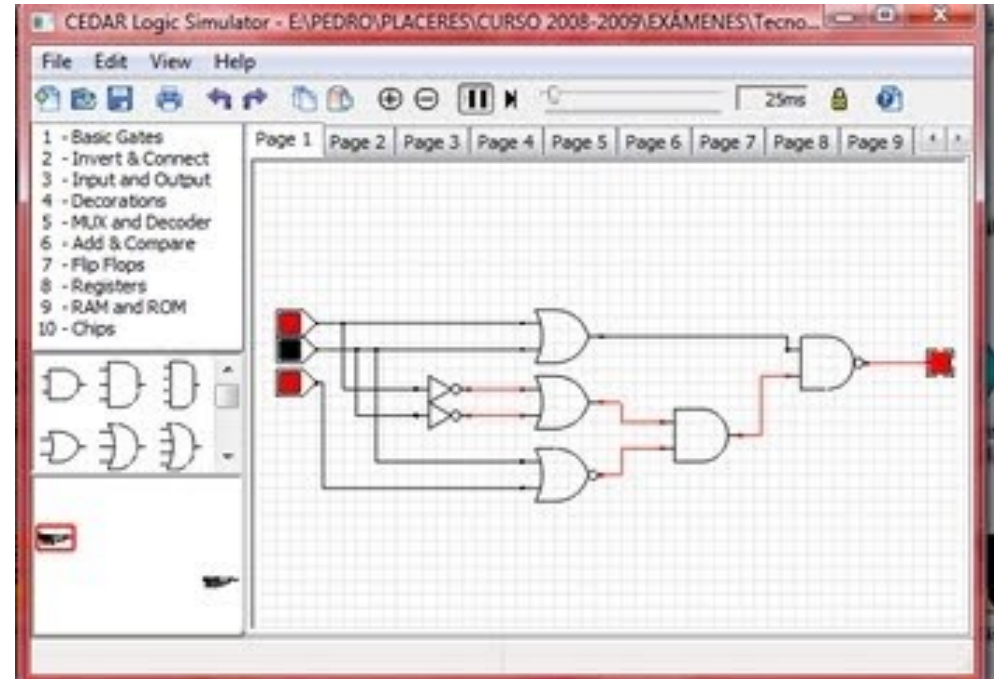
Se realizó un análisis multi-variable con el *software* SPSS 25



USO DE
TECNOLOGÍA Y
SIMULADORES
COMO NUEVO
MODELO
DISRRUPTIVO
EN LA
EDUCACIÓN

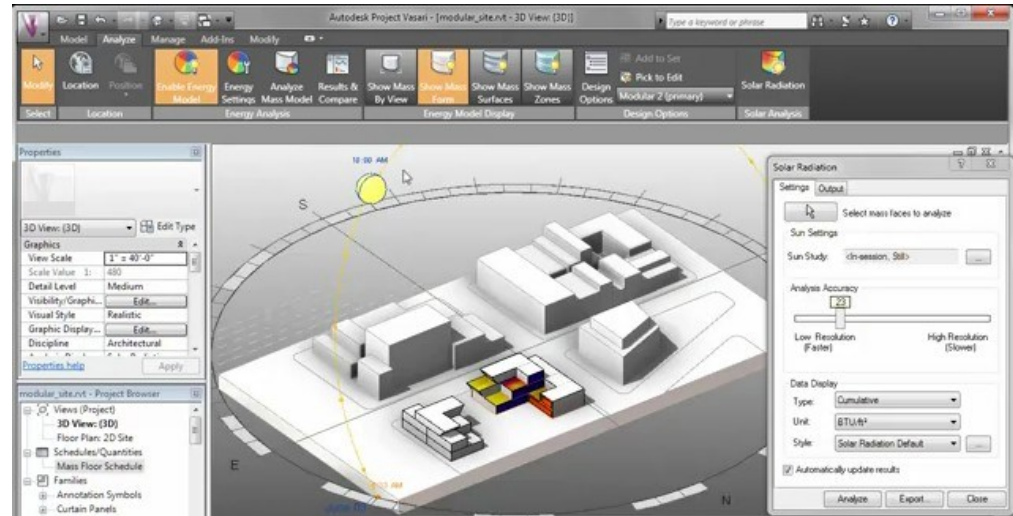


El 98% de los egresados considero que el aprendizaje de las materias con dificultad se hubiera facilitado con simuladores.



Imágenes: UDGVirtual (2020)

Solo el 2% de los egresados que cursan una licenciatura usa actualmente simuladores de diversas disciplinas aún en la pandemia.



Imágenes: UDGVirtual (2020)



Clases Extracurriculares



Estereotipos fijados en la infancia



Referentes familiares



Aplicación practica de los conocimientos



Matemáticas como un mito

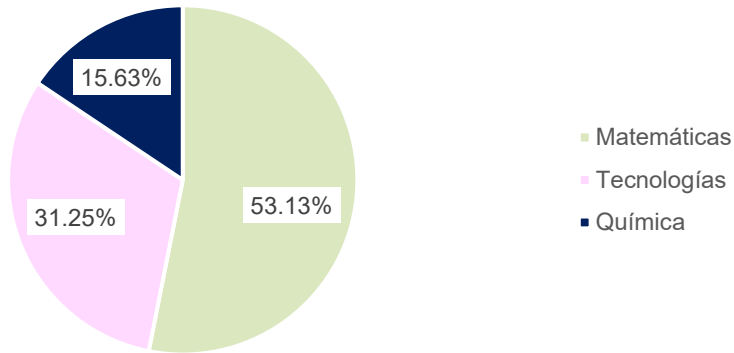


Influencia de la modalidad virtual



Nivel educativo de los padres

Asignatura que represento mayor dificultad

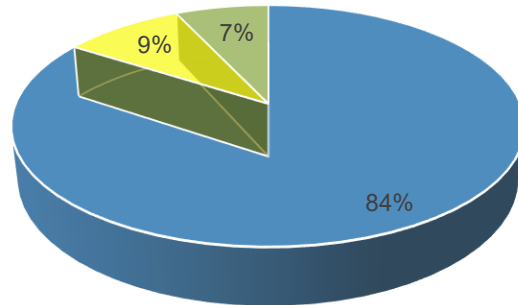


El 90% de los egresados siguen presentando dificultades con las Matemáticas.

CARRERA	EGRESADOS
NO ESTUDIA	207
TECNOLOGÍAS	76
LIC. MATEMÁTICAS	8
CIENCIAS	39
OTRA CARRERA	81

Solo el 14% de los egresados estudiando una carrera STEM tuvo clases extracurriculares durante sus estudios de bachillerato.

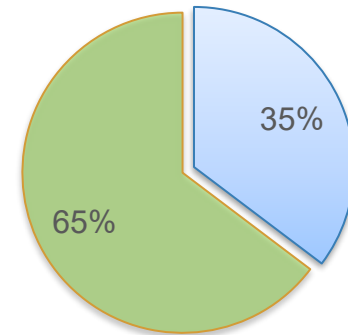
Asignaturas detonantes



- Tecnologías de la información
- Matemáticas y Ciencia
- Física y razonamiento científico

Fuente: González, G. (2021)

Continuidad de estudios



- EN LINEA
- PRESENCIAL

Fuente: González, G. (2021)

El 98% tiene un referente familiar en una profesión STEAM, en un 60% es el padre o un hermano.

El 86% tienen una madre cuyo nivel académico mínimo es de bachillerato, resultando no relevante el del padre.



Gracias!

Alguna Pregunta?

Me puedes contactar a través de:



@jeanetteglz



ggonzalez61@alumnos.uaq.mx

- Area, M., & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la web 2.0. *Comunicar: revista científica de comunicación y educación*, 38, 13-20. DOI: 10.3916.
- Avendaño Rodríguez, K. C., Magaña Medina, D. E., & Flores Crespo, P. (2020). Influencia familiar en la elección de carreras STEM (Ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) en estudiantes de bachillerato. *Revista de Investigación Educativa*, 38(2), 515–531. <https://doi.org/10.6018/rie.366311>
- Cabero Almenara, J. (2015). *Las TIC y las Universidades: retos, posibilidades y preocupaciones*. Revista de la Educación Superior. <http://www.redalyc.org/pdf/604/60413505.pdf>
- Casablanca, S. (2014). *De las TIC a las TAC, un cambio significativo en el proceso educativo con tecnologías. Virtualidad, educación y ciencia*, 5(9), 106-109. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/9926>
- Chan, M. (2012). *Educación a distancia y virtualidad: hacia una visión ecosistémica de los entornos digitales* (pp. 351-395). En M. Moreno (código.). *Veinte visiones de la educación a distancia*. Universidad de Guadalajara.
- Cortés, A. (2016) *Prácticas innovadoras de integración educativa TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente*. Tesis doctoral no publicada. Universidad Autónoma de Barcelona-
- Delgado, E. C. C. y González, I. I.C. (2014). *Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica*. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, (12). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&pid=S20077467201800010026700007&lng=en
- Erwin, H. (2017). *Full STEAM ahead in physical education*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 88 (1), 3-4. <https://doi.org/10.1080/07303084.2016.1249759>