



REVISTA DE DIFUSIÓN ACADÉMICA

ISSN 2718-6318

Año II | Número 4 | Marzo 2021

Volviendo a las bases: fundamentos para incorporar tecnologías digitales en las programaciones curriculares

Lucía Belén Soriano García ¹

luciabsoriano@gmail.com

¹ Profesora de Inglés (Instituto Superior Santa Trinidad, San Isidro), Licenciada en Educación (Universidad Nacional de Quilmes) y maestranda en Enseñanza en Escenarios Digitales por la Asociación de Universidades Sur Andinas.

Introducción

Históricamente, la tecnología integrada a la clase fue pensada como una herramienta de ayuda para el docente (Litwin, 2004). Los televisores disponibles, los grabadores y proyectores, incluso tecnologías más allá de lo digital como las pizarras con marcador, colaboraban y enriquecían la tarea áulica en la que el docente era el protagonista. Las casas no contaban con televisores, acceso a internet o incluso libros: era la tarea del docente mostrar el mundo a través de esos dispositivos. Hoy en día el acceso a los dispositivos tecnológicos es mayor, nos encontramos ante un nuevo escenario formativo, y en lugar de falta de información, existe un exceso de ella en todo momento y todo lugar, y es necesario formar estudiantes con otros saberes y competencias necesarios para la nueva sociedad, llamada por algunos la “sociedad de la información, del conocimiento o de redes (Cabrero, s/f). Es por ello que es necesario incorporar tecnologías digitales en todas las programaciones curriculares. El rol del docente está cambiando y la clase ya deja de estar centrada en aquel, se reduce el tiempo expositivo y se comienzan a materializar las aulas taller; los estudiantes no van a la escuela a escuchar y memorizar, sino a experimentar y a hacer. La tecnología actualmente debería ayudar no sólo a los docentes a crear experiencias de aprendizaje más potentes y significativas, sino también a la construcción de nuevos saberes que serían casi imposibles de adquirir sin ella. Incorporar tecnología en el aula es estar en sintonía con los modos de aprender fuera de ésta. “La tecnología limita o enmarca, potencia o banaliza la propuesta pedagógica y didáctica” (Litwin, 2004, p.15).

Desarrollo

Con el cambio de paradigma educativo actual, no sólo cambian los roles de docentes y estudiantes, sino también los modos de aprender. El aprendizaje basado en proyectos no es una estrategia nueva, sin embargo, cobró importancia porque intenta que el aprendizaje esté impulsado por la curiosidad genuina y las ganas de hacerse y responder preguntas. Varias instituciones educativas están optando por esta metodología de trabajo, que

toma como punto de partida los intereses y curiosidad de los estudiantes, y que no es una sucesión de actos inconexos, sino una actividad coherentemente ordenada, en la que el conjunto de las mismas significa mucho más que las partes (Anijovich y Mora, 2010).

La incorporación de las TIC en la metodología didáctica del aprendizaje basado en proyectos “transforma en profundidad la realización del mismo en dos aspectos: el acceso y la gestión de la información de contenido, y la comunicación del estudiante con el profesor, y entre alumnos” (Badía y García, 2006, p. 44). Anteriormente mencionamos que la tecnología presente en el aula era funcional para el docente, sin embargo, Badía y García (2006) reconocen que las herramientas tecnológicas dan soporte al docente, a los estudiantes, al contenido, y a la interrelación entre el docente y el contenido, el docente y los estudiantes, y los estudiantes y el contenido.

En el caso de los docentes, Blumfeld *et al* (1991) denominan “entorno de apoyo al docente” (Citado en Badía y García, 2006) a la integración de las TIC como un sistema de información hipermedia que les proporciona infinitas posibilidades para recoger información sobre sus clases, aportar al diseño didáctico y a la construcción de planes para llevar a cabo proyectos diseñados especialmente para sus contextos educativos. Incorporar tecnología en la metodología didáctica también abre la posibilidad de compartir sus trabajos con otros, y trabajar colaborativamente en pos de mejorar sus prácticas.

La integración de las TIC en las programaciones curriculares también beneficia a los estudiantes, no sólo en su desempeño individual, también en el grupal. En donde antes había un solo libro de texto para todos los alumnos como material de consulta, el mundo del conocimiento se abre ante los estudiantes. Habilidades como la búsqueda y selección de la información relevante, análisis, autonomía, gestión del tiempo, uso de base de datos, uso de programas para sintetizar la investigación se ponen en juego en donde de otro modo sólo se reduciría a buscar la respuesta en un libro. Asimismo, las herramientas que están en la nube pueden permitir que los estudiantes trabajen colaborativamente no importa en dónde se encuentren.

La interacción educativa docente-estudiantes también se vería potenciada por la incorporación de las TIC. El andamiaje educativo se vería impulsado por las posibilidades que brinda las TIC: creación de aulas virtuales con seguimiento personalizado, bases de datos construidas automáticamente por medio de las plataformas educativas a elección, monitoreo de los trabajos en grupo, mayor comunicación entre docentes y estudiantes, y también familias, a través de casillas de mail o aulas virtuales, una retroalimentación mayor facilitada por el rápido intercambio de trabajos entre docentes y estudiantes. Además de propiciar el andamiaje y la ayuda pedagógica, también se genera una relación más horizontal entre docentes-estudiantes: el docente ya no es quien posee el saber supremo, sino que es una guía para que los estudiantes construyan ese saber a través de la tecnología.

En la sociedad del conocimiento, los usuarios se convierten en prosumidores, personas que consumen y también producen y aportan a la red de distintas maneras. Scolari, Lugo Rodríguez y Masanet sostienen que los “contenidos generados por usuarios” son uno de los fenómenos más relevantes y destacados que emergen de la nueva ecología mediática” (2019, p. 118). Entender a los estudiantes como prosumidores invita a la incorporación de las TIC, que, acompañada de consignas significativas y proyectos de investigación diseñados cautelosamente, permiten que los estudiantes contribuyan a la red con sus producciones en marco de las distintas materias.

La sociedad del conocimiento también trae consigo una nueva forma de narrar: el concepto de Jenkins (2003) de “narrativa transmedia” (Como citan Scolari, Lugo Rodríguez y Masanet, 2019, p. 118). Las narrativas transmedia se caracterizan por un relato expandido en muchos medios y plataformas, y la presencia de los prosumidores anteriormente mencionados. Llevar esta concepción al aula y a las programaciones curriculares llama a la revisión de los modos de conocer planificados. Utilizar distintas plataformas mediáticas, distintos soportes y lenguajes multimedia, curar la información que circula en internet para traerla a la clase y asegurarse de transmitir a través de más de un modo de expresión, para propiciar mejores aprendizajes. Imaginemos aprender sobre el espacio a partir de un [tour virtual con imágenes 360°](#),

[imágenes reales tomadas por satélites](#) de la NASA, analizando la [primera canción grabada en el espacio](#), entrando en el mundo de [Star Wars](#) y una vez que los saberes se han adquirido, contribuir con producciones propias como por ejemplo historias que suceden en galaxias similares a la nuestra, en forma de docuserie.

No sólo los aprendizajes y los modos de enseñar se modifican a la luz de las nuevas tecnologías integradas a las programaciones curriculares, también los modos de evaluar. La evaluación no es indiferente al cambio de paradigma, lo acompaña y contribuye a aportar a su construcción. En palabras de Cristobal Cobo,

El paradigma de lo digital ha traído consigo nuevas reglas que incluyen profundos reajustes en la cultura educativa. Es aquí donde hay mucho camino por avanzar” (2016, p. 106). La evaluación tradicional también queda puesta en tela de juicio: contar con tecnología en el aula y en los procesos de aprendizaje es tener la biblioteca universal en nuestras manos. Pierde sentido evaluar conocimiento memorístico y cobra importancia la habilidad de pensar y procesar información, no sólo repetir información. (Cobo, 2016)

La evaluación en una programación curricular mediada por las TIC evalúa tanto los conocimientos formales, como otros saberes contextuales.

Un instrumento de e-evaluación por excelencia a considerar en la programación son los portfolios, herramientas que permiten a los estudiantes seleccionar evidencias de aprendizaje y acompañarlas con una presentación personal y reflexiones surgidas de la metacognición (Barberá *et al*, 2006). Con herramientas como [Padlet](#) o [Wakelet](#), incluso Google Sites, los estudiantes pueden coleccionar evidencias de aprendizaje y socializarlas con sus docentes y otros compañeros, quienes aportan a la retroalimentación y contribuyen a la evaluación 360.

La relación entre las TIC y la mejora de las prácticas educativas sin embargo no siempre es lineal. Es cierto que son una ventana de oportunidad para mejorar los procesos formales de enseñanza, aprendizaje, y evaluación de los procesos, pero incorporarlas al diseño no garantiza que todo el trabajo ya

esté hecho. Su incorporación invita a repensar el camino recorrido y evaluar principalmente si ésta sigue reforzando el modelo centrado en el docente o reproduciendo prácticas ligadas a la escuela tradicional, en lugar de propiciar nuevas formas de conocer, interactuar con el contenido y contribuir al capital cultural (Onrubia, s/f). Integrar las TIC en la programación curricular incita a reflexionar sobre nuestras preconcepciones de aprendizaje, enseñanza, el rol de los sujetos pedagógicos en la sociedad del conocimiento, y a repensar las prácticas antiguas. Repensar el diseño para convertirlo en uno técnico-pedagógico es potenciar los aprendizajes, los vínculos entre los actores educativos, y acompañar a los modos de conocer fuera de la escuela.

Bibliografía

[Badía, A. y García, C \(2006\). Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol 3. \(Nº2\) Págs 42-54.](#)

Barberà, E. (2006). Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación. RED: Revista de Educación a Distancia. Obtenido de <https://www.um.es/ead/red/M6/>

Barberà, E., Bautista, G., Espasa, A., & Guasch, T. (2006). Portfolio electrónico: desarrollo de competencias profesionales en la red. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 3(2), 55-66. Obtenido de <http://rusc.uoc.edu/rusc/ca/index.php/rusc/index.html>

[Cabero J., Estrategias para la formación del profesorado en TIC. Archivo](#)

Cobo, C. (2016). Nuevas Formas de Evaluar: La innovación pendiente. En La Innovación pendiente: Reflexiones (y provocaciones) sobre Educación, Tecnología y Conocimiento. Montevideo: Colección Fundación Ceibal. Debate.

Coicaud, S., & Serón, M. (2014). Ampliando la mirada sobre la evaluación de los aprendizajes en propuestas mediadas por tecnologías. En M. y. Bianchi, Habitar la Red. Comunicación, cultura y educación en entornos tecnológicos enriquecidos. Comodoro Rivadavia: Edupa, GT, UNPSJB.

Coicaud, S. (s/f) Propuestas alternativas de e-evaluación (evaluación de aprendizajes en entornos virtuales) [Diapositiva de PowerPoint]. Repositorio Material MEED - AUSA <https://ausa.unpabimodal.unpa.edu.ar/mod/resource/view.php?id=9513>

Lipsman, M. (27 de Abril de 2020). El desafío de la Evaluación en tiempos de distancia social. Catamarca: EAD - UNCA. Obtenido de <https://youtu.be/r90lppRqsrl>

[Onrubia, J. \(s/f\) Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento.](#) *Revista de Educación a Distancia.*