



Título del trabajo

“EL CALEIDOSCOPIO DE LAS EXPERIENCIAS PEDAGÓGICO- DIDÁCTICAS DE LAS TIC”

Autores: **CAÑETE, Tania; IBAÑEZ, Cintia; FROENER, Carmen y HAUSER, Silvia.**

Los contextos socioculturales han ido cambiando vertiginosamente y presentan una brecha digital enorme en la vida cotidiana del siglo XXI. Esta situación nos impulsa a explorar terrenos educativos desconocidos, situaciones cognitivas desafiantes, móviles para enfrentar las complejidades de estos tiempos, a través del fortalecimiento de la cultura de pensamiento, donde el papel de la producción del conocimiento, implica anticipar lo que las personas necesitarán comprender y actuar en consecuencia.¹ Las tecnologías y las herramientas digitales conllevan a nuevas prácticas socioculturales que impactan en los procesos de enseñanza y aprendizaje como un *calidoscopio*; en el sentido de que los estudiantes son participes de sus conocimientos creando sus propias realidades a partir de diferentes matices y transformaciones mediadas por las tecnologías.

De ese modo, la práctica docente se configura de acuerdo con “la capacidad de intervención y de enseñanza en contextos reales complejos” (Davini, M: 2015) teniendo en cuenta distintas dimensiones, la toma de decisiones reflexivas y argumentadas tendientes a favorecer el aprendizaje situado.

“Enseñar es menos que nunca “aplicar” o “bajar” lo aprendido (...) enseñar hoy es poder pensar y decidir en contextos de cambio”(Alliaud, A: 2017). Las respuestas únicas no alcanzan sino que es necesario construir distintas acciones que van desde el planteo, análisis, comprensión hasta la resolución de problemas de manera coherente y creativa.

¹Castañeda, Manuel Moreno. (2012) Veinte Visiones de la educación a distancia. UDG Virtual. México.



En relación con el sujeto que aprende “como "red de experiencias" nos referimos a esta compleja unión entre modos de ver el mundo y modos de actuar sobre él” (Caruso M. y Dusell I: 1999). En este sentido, ¿qué red de experiencias les ofrecemos a los estudiantes de la escuela hoy?

Teniendo esto presente, la formación de niños, adolescentes, jóvenes requiere producir estudiantes hábiles y competentes que hayan aprendido el juego del aprendizaje, saber abordar y entender la naturaleza humana, las raíces de los conflictos, indagación científica y tecnológica e involucrarse en la creatividad y la crítica.²

La sociedad basada en el conocimiento solo puede darse en un contexto mundial abierto e independiente con un fuerte desarrollo tecnológico. En este sentido, la educación superior intenta dar respuestas desde la complejidad y los conocimientos transdisciplinarios. Desde el Proyecto Compromiso Social: “Enseñar a Aprender con TIC II”, en parte hemos contribuido a construir entramados particulares que invitan a formas de pensamiento relacional, complejo, de interpretación del conocimiento, de revisión y diálogo constante con las necesidades que plantean los cambios.

Además, reconocemos la necesidad de crear nuevas plataformas que representen a la cultura y medios digitales socialmente significativos basados en el fortalecimiento del auto aprendizaje en línea para propiciar el aprendizaje de contenidos significativos y descontextualizados. Adaptando así una pedagogía centrada en el estudiante basado en la resolución de problemas y en la formulación de proyectos. Y finalmente recuperar la faz creativa del descubrimiento o hallazgo afortunado de manera accidental.³

Los contextos socioculturales actuales interpelan las prácticas docentes y en esta oportunidad queremos compartir algunas experiencias que dan cuenta de nuestra preocupación en relación con la enseñanza y el aprendizaje con las tecnologías de la comunicación y la información.

²Castañeda, Manuel Moreno. (2012) Veinte Visiones de la educación a distancia. UDG Virtual. México.

³Neri, Carlos y Zalazar Fernández Diana. (2008). Telarañas de conocimiento : educando en tiempos de la Web 2.0. Ed. Libros & Bytes. Buenos Aires. ISBN 978-987-1426-01-0



Experiencias didáctico-pedagógicas de las TIC en contextos actuales

Proyecto Compromiso Social: “Enseñar a Aprender con TIC II (2017)

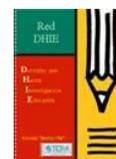
1. Contexto Escolar: Nivel Primario y Medio. Escuela Normal Superior N°3 “José Manuel Estrada” (Puerto Rico. Misiones)



En este contexto, el primer momento se caracterizó por la presentación del equipo y la contextualización del Proyecto Compromiso Social: “Enseñar y aprender con TIC II”. Se inició un diálogo con los estudiantes de dos cursos acerca de qué son las TIC y su incidencia en las redes; las respuestas fueron variadas y todos querían hablar y comentar algo sobre las nuevas tecnologías en sus usos cotidianos.

Posteriormente se negoció la manera de trabajar; se formaron seis grandes grupos, donde se distribuyeron sombreros de un determinado color a cada grupo y se explicó la consigna de trabajo al grupo total; estas estaban expuestas en un papel afiche en el pizarrón frente del salón multimedial. Si bien al principio costó organizar al grupo de estudiantes adolescentes que se mostró inquieto, ávido de lo novedoso, curioso y una vez que entendieron lo que debían hacer se concentraron en la tarea.

Los grupos de los diferentes colores (Verde, Negro, Rojo, Naranja, Azul y Amarillo) se dispusieron a resolver las consignas dadas por los voluntarios del equipo; quienes, fueron guiando la participación, las dudas, en el proceso del quehacer.



Seguidamente cada grupo expuso sus conclusiones y una de las Voluntarias fue entretejiéndolas como un *calidoscopio*⁴, con el marco teórico vinculado al buen uso de las TIC, de las redes sociales con sus ventajas y desventajas. Este momento del desarrollo fue muy enriquecedor dado que se caracterizó por un importante feedback entre voluntarios y estudiantes. Se destacan los aportes del grupo verde, que debió ser creativo y proponer incluir aplicaciones para personas con discapacidad visual y auditiva en las redes sociales.

A modo de cierre se compartió el audiovisual: “*Las diez claves para utilizar internet con seguridad*”; donde los estudiantes identificaron cuál/es de los 10 consejos que se presentaron en el cortometraje no fue/ron tenidos en cuenta por los grupos. En ese sentido han resaltado la importancia del diálogo con los padres o adultos de confianza ante algún peligro o problema con los que se pueden enfrentar en el uso de internet, TIC, redes sociales u otros. La observación audiovisual fue significativa porque los estudiantes miraron en silencio y pusieron mucha atención. Es decir, la elección del audiovisual fue apropiada al nivel, a la temática y, sobre todo a los intereses del grupo de adolescentes de la ENSN^o3. Los estudiantes, docentes y directivos se retiraron agradecidos, con respeto y alegría por lo compartido.

2. Contexto de Formación Docente Universitaria:

a).- Cátedra: Didáctica, Currículum y Aprendizaje II(3er año: Profesorados en: Historia- Letras, Portugués y Ciencias Económicas)

El taller desarrollado se denominó “El uso de las TIC en las clases”. Las Profesoras de la cátedra con los voluntarios, que además forman parte del proyecto desplegaron el taller el cual tuvo como eje central: El uso de las TIC “Tecnología de la información y la comunicación” en las prácticas de enseñanza. Las mismas, comenzaron preguntando a los estudiantes sí ¿Utilizan las TIC? La mayoría de los estudiantes sostuvieron que sí utilizan las tecnologías, pero muy poco ya que no todos los docentes de las cátedras manejan las herramientas tecnológicas.

⁴ Caamaño Carmen y Heuguerot Cristina Compiladoras (2016) Caleidoscopio y docencia Historia de un espacio de formación y voces de los estudiantes. FHycE. UR. isbn: 978-9974-0-1443-5



A medida que se desplegaba el taller, los voluntarios conformados por estudiantes avanzados y graduados de la carrera del Profesorado en Ciencias Económicas, observaron y registraron el taller; en dichos registros se pudo observar que en el aula solamente seis (6) estudiantes contaban con computadoras, pero que prácticamente la totalidad de los mismos contaban con celulares móviles.



En un segundo momento del taller, las coordinadoras comenzaron a explicar el modelo TPACK, compuesto por Conocimiento tecnológico, conocimiento pedagógico, y conocimiento disciplinar.

Una de las coordinadoras realiza preguntas como ser ¿Qué herramientas utilizan? Y ¿Sí conocen algunas aplicaciones? Por lo cual un estudiante de Historia comparte un juego que se puede utilizar en las clases. La coordinadora explica que se pueden utilizar en algunas clases dichos juegos, pero lo que faltaría es profundizar la intencionalidad pedagógica de la clase.

Además, las coordinadoras preguntan cuántas personas cuentan con celulares; a los que la mayoría responden que sí. Entonces les pregunta ¿Qué uso puede darse en una clase? Los alumnos sostienen que se puede armar videos, o construir líneas de tiempo on line, para problematizar por ejemplo: el pensamiento económico. Otros estudiantes comparten que conocen otros juegos que se pueden incorporar a las prácticas de enseñanza como ser: el preguntado, la búsqueda del tesoro, y otros.

En un tercer momento las coordinadoras explican qué es el aula aumentada y el aprendizaje ubicuo. Y Para finalizar el taller se realizó una actividad que consistió en formar pequeños grupos, y realizar un plan de clase aplicando el modelo TPACK dónde el conocimiento disciplinar, el pedagógico y el tecnológico estén presentes y elaborar un video.



Como conclusión resaltamos la importancia del taller, ya que el aporte de los estudiantes en cuanto a las herramientas, permitió construir conocimientos significativos; además las diferentes miradas y perspectivas de los mismos en las distintas áreas de conocimiento. Generó debates, y sobre todo la producción de distintos videos, que tuvo como objetivo la realización de una clase incorporando las TIC.

b).- Cátedra: Tecnologías Gestionales. (3er Año: Profesorado en Ciencias Económicas)

En dicho taller se desarrolló el Modelo Aula Invertida, el cual consiste básicamente en utilizar el tiempo fuera de clase para construir aprendizajes que tradicionalmente se hacen dentro del aula.



Es decir que con este modelo el profesor remite a sus estudiantes los materiales teóricos y prácticos con anticipación a su clase; mediante algún recurso ya sea un video, una presentación, un mural, un infograma u otros; los mismos deben visualizarlo y realizar alguna actividad predeterminada por el docente, el cual podrá ser algún cuestionario, un test de actividades de autorrealización u otros. Para alcanzar el objetivo de poder intervenir, los mismos tienen que haber tenido acceso a los materiales de lectura.

Por otra parte las clases presenciales se utilizan para potenciar y facilitar otros procesos de adquisición y prácticas de conocimientos, problematizándolos. En este caso, el docente adquiere un papel de guía, modelador en esas actividades prácticas que plantea en sus clases presenciales, las cuales requieren mayor interacción y participación con los compañeros.



Con estas metodologías empleadas los estudiantes logran construir aprendizajes significativos, mediante la participación de un docente guía en dicho proceso, y la interacción constante entre estudiantes con mayores grados de conocimientos. No solamente hablamos de un nuevo modelo pedagógico en la educación, sino que algunos autores ya hablan de un cambio de paradigma, en los cuales las nuevas metodologías transforman los métodos tradicionales empleados habitualmente en las prácticas de enseñanzas.

Teniendo en cuenta lo expuesto, el taller tuvo como propósito que los futuros docentes logren incorporar las TIC “Tecnología de la información y la comunicación” en sus planes de clases; ya que somos conscientes que las mismas han invadido las aulas, por lo cual comenzamos a utilizarlos no sólo como herramientas, sino también, como una estrategia de enseñanza y también de aprendizaje.

Para finalizar dicho taller se solicitó a los estudiantes que inviertan una clase, para ello debían relacionar con lo aprendido en la Cátedra de Didáctica Currículum y Aprendizaje “Planificación anual, y plan de clase”, adjuntando algunos de los videos realizados por los estudiantes.

3. Contexto de Postítulo:

“Diplomatura Superior en Gestión de la Tecnología y la Innovación como Estrategia Educativa”⁵

En dicho taller también desarrollamos el modelo de aula invertida con el objetivo de brindar herramientas a los Docentes, para que puedan ser incorporadas a las prácticas de enseñanza. Los voluntarios compartieron sus experiencias siendo estudiantes de la Universidad, y recalcaron la importancia de actualizarse, y especializarse constantemente en las nuevas herramientas que propone la era digital como también los dispositivos curriculares.

⁵Coordinador de la “Diplomatura Superior en Gestión de la tecnología y la Innovación como estrategia Educativa” Res. HCD 007/07 el Prof. Britez, Marcos. FHCS.



En esta instancia los voluntarios y la coordinadora del voluntariado explicaron algunos programas como el MovieMaker, Cmaptools, Gmail, y sobre todo las aplicaciones que cuenta el Gmail como: el Drive, que se utiliza para la realización de documentos compartidos, como también la creación de un Blog.

Aquí los participantes tuvieron como desafío la planificación de un plan de clases con el modelo de aula invertida. Donde los objetivos fueron diferenciar la clase tradicional de una clase con el aula invertida; distinguir cuándo las tecnologías son parte de los contenidos y no mero recursos y formular propuestas pedagógicas utilizando el aula invertida.

Como cierre les solicitamos a los participantes que en grupos de 4 (cuatro) integrantes de los distintos campos de conocimiento, elijan un área y planifiquen una clase con el modelo de aula invertida. Dicha clase debía contar con los mismos pasos de un plan convencional, pero con la incorporación de las TIC, para ello, debían realizar la creación de un video propio. El mismo podría ser creado con celulares móviles, cómo también algunos programas como ser: MovieMaker, powtoon u otros.



Los dos últimos talleres, desarrollados en la cátedra de “Taller de tecnologías Gestionales” y en la “Diplomatura a Superior en Gestión de la tecnología y la Innovación como estrategia Educativa”, tuvieron como propósito brindar herramientas significativas a los docentes y futuros docentes ya que consideramos sumamente importante que dichos recursos se incorporen a las prácticas pedagógicas y que sirvan para problematizar temáticas consideradas relevantes y prioritarias de la escuela contemporánea.



La apuesta es que la incorporación de los recursos visuales y audiovisuales no sean relegados al uso ilustrativo de los contenidos curriculares, entendiendo que las imágenes no son meras ilustraciones o anexos de las palabras escritas, sino que constituyen modos particulares de ver y mostrar la realidad.

En síntesis, las distintas experiencias nos permitieron resignificar el rol docente porque resulta central la inclusión significativa de las TIC en los espacios de enseñanza, y fortalecer la capacitación que parece ser el camino. Los desafíos que se plantean son muchos y las instituciones necesitan estar preparadas para repensar espacios alternativos y generar ámbitos de confianza y trabajo colaborativo⁶.

Bibliografía

Caamaño Carmen y Heuguerot Cristina Compiladoras (2016) Caleidoscopio y docencia Historia de un espacio de formación y voces de los estudiantes. FHyCE. UR. isbn: 978-9974-0-1443-5

Cassany Daniel y Ayala Gilmar. Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. Universitat Pompeu Fabra (Barcelona).

Castañeda, Manuel Moreno. (2012) Veinte Visiones de la educación a distancia. UDG Virtual. México.

Cope y Kalantzis. (2009) "Aprendizaje Ubicuo" p.7 Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media. Edited by Bill Cope and Mary Kalantzis. University of Illinois Press, 264 pp.

Dussel Ines. Más allá de la capacitación. Pp210

Litwin Edith en "las nuevas tecnologías en las instituciones educativas" disponible en: http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD4/contenidos/capacitacion/modulo-2/cd_art1.html

Neri, Carlos y Zalazar Fernandez Diana. (2008). Telarañas de conocimiento: educando en tiempos de la Web 2.0. Ed. Libros & Bytes. Buenos Aires. ISBN 978-987-1426-01-0

Piscitelli Alejandro. (2007). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de participación.

TPACK. Presentación general de la teoría. Síntesis traducida y adaptado de la información disponible en la página <http://www.tpck.org>

Ubiquitous Learning. (2009) Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media. Edited by Bill Cope and Mary Kalantzis. University of Illinois Press, 264 pp.

⁶ Universidad Nacional de Misiones. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Secretaría de Investigación y Posgrado (2015). *Proyecto de Investigación 16H417. La enseñanza y la integración de las TIC en el campo de las ciencias económicas* Posadas: UNaM-SIyP.



Video: Judi Harris explica el modelo TPACK. Mp4

Universidad Nacional de Misiones. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Secretaría de Investigación y Posgrado (2014). *Proyecto de Investigación 16H352. Desconstrucciones de didáctica, currículum y aprendizaje en los profesados de Ciencias Económicas, Historia, Letras y Portugués. Territorios y Fronteras*. Posadas: UNaM-SIyP.

Universidad Nacional de Misiones. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Secretaría de Investigación y Posgrado (2015). *Proyecto de Investigación 16H417. La enseñanza y la integración de las TIC en el campo de las ciencias económicas* Posadas: UNaM-SIyP.