



POTENCIAR LA ENSEÑANZA CON TECNOLOGÍAS DIGITALES

Cuestionar la clase y cuestionarnos como docentes son hechos fundamentales a la hora de entrar con tecnologías al aula. Se advierte la necesidad imperiosa de revisar los usos de las tecnologías al servicio de presentar contenidos

**Por Marcela Agulló,
Mariana Ferrarelli,
Silvia Reboledo Zambonini y
María José Sabelli**

Basta con observar cualquier escena en un bar, un medio de transporte público o la plaza de un barrio, para advertir el nivel de presencia que las tecnologías digitales tienen en la vida cotidiana de las personas, y comprobar el predominio de pantallas y dispositivos móviles en manos de niños, jóvenes y adultos. Los nuevos medios y plataformas se han impuesto con fuerza en todos los ámbitos de la vida social y personal, y ello suscita interrogantes respecto del lugar de estas tecnologías en el aula. En este contexto resulta necesario encontrar caminos para que las nuevas tecnologías sean aprovechadas pedagógicamente en los procesos educativos de todos los niveles.

El artículo que presentamos busca identificar las características que adquiere la enseñanza en el nivel superior cuando es puesta en diálogo con las oportunidades que ofrece la tecnología, en particular la interactividad de la web 2.0 y los diseños participativos propios de los entornos educativos enriquecidos con tecnología. Nos proponemos generar reflexiones e ideas en torno a una serie de interrogantes:

■ ¿Cuál es el papel de las tecnologías digitales en la construcción de un rol más protagónico en los estudiantes?, ¿cómo favorecer la participación y el involucramiento activo de los estudiantes en las propuestas que diseñamos?

■ ¿Cómo virar de utilizar tecnologías en clase al servicio de la transmisión de contenidos hacia una utilización de las tecnologías

desde y para los aprendizajes de los estudiantes? Entonces, ¿qué hacemos con tecnologías como el PowerPoint que refuerzan el modelo unidireccional de la clase magistral?

■ ¿Qué características debe asumir el diseño didáctico para que el aprendizaje se convierta en una experiencia significativa y relevante para nuestros estudiantes universitarios?

Digitalización y después

Dentro de los fenómenos que identificamos en el nuevo escenario se destaca el potencial de la digitalización como elemento disparador de nuevas experiencias. La posibilidad que facilitan las tecnologías de manipular imágenes, sonido, video y textos otorga al usuario un rol clave en la generación de nuevos contenidos en la sociedad red (Castells, 1997).

A la par de los desarrollos de aplicaciones que permiten editar imagen y sonido, aumentan las posibilidades que tienen los usuarios de crear sus propios contenidos. Así, convertir fotos, música y textos impresos en papel en material digital genera infinitas oportunidades de transformación

Marcela Agulló es licenciada y profesora en Ciencias de la Educación, magíster y especialista en didáctica. Es Coordinadora del Profesorado Universitario de la Universidad ISALUD.

Mariana Ferrarelli es licenciada y profesora en Ciencias de la Comunicación, maestranda en Metodología de la Investigación y profesora de Tecnología Educativa del profesorado universitario de ISALUD.

Silvia Reboledo de Zambonini es licenciada en Psicología y magíster en Organización y Gestión Educativa. Es vicerrectora académica de la Universidad ISALUD.

María José Sabelli es licenciada y profesora en Ciencias de la Educación, especialista en docencia en entornos virtuales y magíster en Educación Superior. Es directora del profesorado universitario y secretaria académica de ISALUD.

y adaptación de elementos que ahora pueden reutilizarse en contextos diversos y para otros fines, entre ellos el educativo.

La maleabilidad de los materiales digitales genera movimientos en varias direcciones y crea condiciones para el diseño de propuestas participativas (Ferrarelli, 2017). ¿Por qué decimos esto? Por dos motivos: en primer lugar, desde el punto de vista del *docente* permite adaptaciones y resignificaciones de materiales a los que antes sólo se podía acceder mediante el texto escrito. Aprovechando la multiplicidad de lenguajes presentes en la web los profesores pueden crear sus propios materiales o adaptar los que ya existen para los propósitos de su clase, reagruparlos, re-editarlos o pensar en nuevas combinaciones para otros contextos.

En segundo lugar, puestas en manos de los *estudiantes* y con el diseño didáctico acorde, las aplicaciones y plataformas digitales los convierten en creadores de nuevos materiales que pueden ser puestos a disposición de sus compañeros o de futuras cohortes, a modo de reservorio de recursos para futuros grupos de alumnos.

La digitalización entonces permitiría que tanto estudiantes como profes-

sores manipulen los materiales con mayor facilidad y los adapten para los fines específicos que requieren los procesos de enseñanza y aprendizaje. Dado que esto ya ocurre en el ámbito de la cultura popular en donde los usuarios generan y circulan sus propios contenidos, es preciso pensar la relevancia y potencial de estas prácticas de *recreación* en el interior de las instituciones educativas.

Las tecnologías han entrado a las aulas, por la puerta o por la ventana... ¡pero allí están! Respecto de las consecuencias de las tecnologías en la tarea docente, nos pone en un lugar potencial de creación, de construcción del conocimiento original donde muchas voces se conjugan en una obra única. Por sus atributos específicos para conectar usuarios a la distancia y permitirles compartir contenidos de diversos tipos, las plataformas digitales favorecen la interacción a través de la web. Esto permite afirmar que la interactividad se halla íntimamente relacionada con las posibilidades técnicas que habilitan los nuevos medios.

Sumerjámonos por un momento en una posible clase en alguna universidad, con un profesor en el frente del aula con una presentación de Power

Point (ppt) de “telón” al cual el docente se refiere (o mira) en vinculación a los conceptos o ideas que expone. Es decir, un grupo de estudiantes mirando y oyendo lo que en el frente se expresa, posiblemente con algunas preguntas en algunos momentos por parte de los estudiantes. ¿Qué implica lo que estamos planteando? Una forma de enseñanza centrada en la transmisión docente, donde el camino está planteado por él o ella, podríamos decir un recorrido lineal y homogeneizante en tanto todos hacen lo mismo y en un orden único de la presentación de contenidos.

En este contexto, introducir tecnologías digitales, por ejemplo mediante el uso de una presentación en PowerPoint, Prezi o videos para ilustrar o guiar la clase (videos que cambian la voz del profesor por el audio de un locutor) pero sin modificar el formato expositivo, no permite a los estudiantes aprovechar el potencial participativo de lo digital, ni cambiar la escena tradicional en la que uno habla y muchos escuchan.

Cuestionar la clase y cuestionarnos como docentes son hechos fundamentales a la hora de entrar con tecnologías al aula. Advertimos la necesidad imperiosa de revisar los usos de



ATENCIÓN AMBULATORIA INTERDISCIPLINARIA DE PACIENTES CON DISCAPACIDAD

AV. RIVADAVIA 4684 CABA / 4901-9081

AV. CORDOBA 3534 CABA / 4862-0204

AV. PTE. PERON 1045 - SAN FERNANDO - PROV. DE BS. AS.

DR. EIZAGUIRRE 2431 - SAN JUSTO - PROV. DE BS. AS.

Web: www.cermisaludsa.com.ar

Mail: info@cermisaludsa.com.ar

las tecnologías al servicio de presentar contenidos. Entendemos que proponer que los estudiantes asuman un rol activo dentro del aula implica invitarlos no sólo a ver y escuchar sino también a manipular ellos mismos las tecnologías para crear materiales y recursos que les permitan demostrar comprensión y que en el futuro puedan funcionar como materiales para que otros, sus pares, accedan al conocimiento.

Propuestas abiertas y participativas

Un debate que se viene dando hace un tiempo dentro del ámbito educativo reclama la urgencia de conectar las propuestas de enseñanza ofrecidas a los estudiantes con situaciones del mundo real y de la vida cotidiana que ellos transitan diariamente, en especial en relación con el uso de dispositivos y plataformas digitales.

Entre los aportes provenientes del estudio de los nuevos medios (Scolari, 2018; Piscitelli, 2010; Manovich, 2006; Jenkins *et al.*, 2016) distinguimos al menos cuatro características predominantes de los escenarios enriquecidos con tecnologías a partir de los cuales se puede construir una mayor centralidad de los estudiantes en las propuestas que desarrollamos:

- No intermediación: dado que son ahora los propios usuarios quienes generan materiales y los circulan, no es necesaria la figura del editor o del medio que decide qué se publica o no. Cualquiera puede compartir fotos, información o producciones propias.
- Contenido expandido: Las producciones no se hallan limitadas a un sólo medio o lenguaje, sino que se difunden en múltiples formatos y por canales variados.
- Manipulación: Como señalamos más arriba, la digitalización con-

vierte los productos en material maleable y susceptible de apropiación por parte de estudiantes/ usuarios.

- Estructura de red: Como resultado de la interactividad que poseen las plataformas digitales, los usuarios crean en permanente colaboración con otros, ya sea que se trate de una interacción planeada, o espontánea, fruto de un interés común y conectado a través de las redes.

A partir de estos atributos de la cultura digital, podemos entender que en los diseños pensados desde el inicio como abiertos y participativos, se visibiliza una “inclusión genuina” de la tecnología educativa la cual, al decir de Maggio (2012), “adquiere su mejor expresión en la propuesta didáctica cuando emula en este plano de la práctica el entramado de los desarrollos tecnológicos en los procesos de producción de conocimiento en el campo al que esté refiriendo”. Entendemos que enriquecer las propuestas de enseñanza en el nivel superior es una tarea compleja que requiere que renovemos la mirada sobre el rol docente y comprometamos nuestra creatividad. Creemos que no basta con integrar tecnologías digitales interactivas en el diseño de propuestas dado que su sola presencia no asegura la verdadera participación de los estudiantes.

Referencias

- Castells, M. (1997). *La era de la información. Tomo 1*. Madrid: Alianza.
- Ferrarelli, M. (2017). “Modo descentrados de autoría a la era de la web participativa y social: el impacto de los nuevos medios en la producción y circulación de conocimiento académico”. *Revista perspectivas metodológicas*, Número 20, Volumen 2, Noviembre 2017.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer La Enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2018). 12-11-18. “Reinventar la clase como experiencia que queremos vivir” Disponible en: <https://www.nodal.am/2018/11/reinventar-la-clase-como-experiencia-que-queremos-vivir-mariana-maggio-en-la-unahur/>
- Jenkins, H; Ito, M. & Boyd, D. (2016). *Participatory culture in a networked era*. New York: Polity.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Piscitelli, A. (2010). *Nativos digitales*. Buenos Aires: Santillana.
- Scolari, C. (2012). “Ecología mediática, evolución e interfaces”. *Hipermediaciones*. Disponible en: <https://hipermediaciones.com/2012/04/23/ecologia-mediatica-evolucion-e-interfaces/>

Alentamos a una transformación en la enseñanza que habilite niveles de *participación* de los estudiantes que los conviertan en creadores de contenidos para representar su pensamiento y demostrar comprensión. Por ejemplo al final de una unidad didáctica podemos pedirles que organicen los contenidos ellos mismos en una presentación, infografía o video para explicarle el tema a sus compañeros. También podemos solicitar que sinteticen lo visto en clase en cinco tuits o en una imagen intervenida digitalmente. Si pensamos en el comienzo de una unidad podemos pedirles que busquen imágenes o saquen fotos, por ejemplo sobre lo que significa para los ellos “el cuidado”, “el movimiento”, “la salud” o la categoría que se quiera abordar, para luego compartirla en un muro virtual donde se pueden compartir imágenes, audio, etc. Además podrían agregar un audio o texto justificando la elección de su imagen o foto. Así se verían todas las imágenes reunidas, para posteriormente realizar conceptualizaciones a partir de la bibliografía requerida.

De lo que se trata es de construir oportunidades para que nuestros estudiantes utilicen las aplicaciones y dispositivos (que ya usan en su vida cotidiana) para aprender y compartir el conocimiento con otros. 