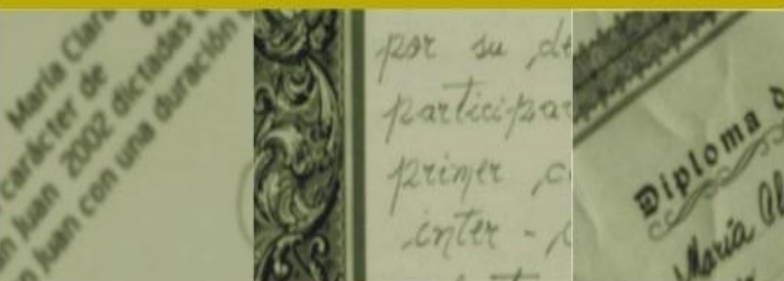


Boletín de Enseñanza en Educación Superior



11
número
2016

DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS DE LA ENSEÑANZA EN EL NIVEL SUPERIOR



Universidad Católica de Cuyo
Editorial Universitaria UCCuyo

ISSN 2422-7765

Compiladora: Rita Quiroga

Índice

Introducción.....7

Investigaciones

La educación superior a distancia en unidades penitenciarias. Evaluación y proyección de un modelo.....11

Pablo Javier Antonetti

Supuestos teóricos de los modelos de enseñanza y evaluación que subyacen en la práctica educativa en la promoción de competencias profesionales en la educación superior.....47

Valeria Quiroga

Formación docente y complejidad: una lectura crítica a los trayectos de formación de futuros profesores en ciencias sociales.....79

Graciela Mirta E. Quiroga Tello

El laboratorio y las TIC en la formación docente y su uso en el secundario.....113

Sandra Carrizo

Patricia Tejo Riquelme

Artículos y Ensayos

*Desafíos para la enseñanza en la sociedad actual del conocimiento: incorporación de herramientas y recursos tic en el aula.....*144

Pamela Alicia Femenía Alcaráz

*Educación superior. Algunos desafíos.....*165

Jorge Yunes

Reseñas

*Volver a enseñar. Padres y maestros ante Un desafío urgente.....*183

Marcela Fabiana Andino Atencio

*Saber y saber hacer en Ciencias Sociales. El método científico como recurso didáctico.....*188

Cecilia Vanesa Henriquez

DESAFÍOS PARA LA ENSEÑANZA EN LA SOCIEDAD ACTUAL DEL CONOCIMIENTO: INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC EN EL AULA

Pamela Alicia Femenía Alcaráz¹

Resumen

Debido a los grandes cambios que la sociedad actual ha atravesado en los últimos tiempos por el increíble avance tecnológico, los responsables en educación se han encontrado ante la imperiosa necesidad de replantear las prácticas tradicionales de enseñanza. Educar con las nuevas tecnologías no sólo implica lograr competencias en la gestión de la información,

¹ Profesora de Inglés para Nivel Inicial, E.G.B., Polimodal y Nivel Superior egresada de la Facultad de Filosofía Humanidades y Artes de la Universidad Nacional de San Juan en 2011. Especialista Docente de Nivel Superior en Educación y TIC, título otorgado por Ministerio de Educación de la Nación en 2014. Actualmente desempeñándose como docente en colegio Fray Mamerto Esquiú en nivel secundario. Becaria de CONICET cursando actualmente Doctorado en Educación en Facultad de Educación, Universidad Católica de Cuyo. E mail: pamelasj_15@hotmail.com

sino que conlleva a la necesidad de innovar y actualizarse de manera permanente. La presente comunicación tiene como finalidad guiar a los lectores hacia una reflexión profunda acerca del valor y la relevancia de incorporar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las aulas de esta era globalizada. Finalmente se brindarán ideas y sugerencias útiles respecto a diversos recursos y herramientas TIC para incorporar en las clases de inglés como lengua extranjera.

Palabras clave: TIC – educación – aprender – enseñar – innovar

CHALLENGES FOR TEACHING IN TODAY'S KNOWLEDGE SOCIETY: INCORPORATION OF ICT TOOLS AND RESOURCES IN THE CLASSROOM

Pamela Alicia Femenía Alcaráz¹

Summary

Due to the great changes that society has undergone in recent times by the incredible technological advancement, education managers have been faced with the urgent need to rethink traditional teaching practices. To educate with new technologies not only involves making skills in information management, but leads to innovate and continuously update. This communication aims to guide readers into a deep reflection about the value and importance of incorporating new information and communications

¹ Pamela Alicia Femenía Alcaráz is an English teacher at Initial Level, EGB, Polimodal and Higher Education, degree from the Faculty of Humanities and Arts of the Universidad Nacional de San Juan in 2011. She is Higher Level Specialist in Education and ICT, title granted by National Ministry of Education in 2014. Currently she is working as a teacher in Fray Mamerto Esquiú High School. She is Fellow CONICET, currently pursuing PhD in Education Faculty of Education, Universidad Católica de Cuyo. E mail: pamelasj_15@hotmail.com

technology in the classrooms of this global era. Finally we will provide ideas and useful suggestions on various resources and tools to incorporate ICT in English classes as a foreign language.

Keywords: ICT - education - learning - teaching – to innovate

DESAFÍOS PARA LA ENSEÑANZA EN LA SOCIEDAD ACTUAL DEL CONOCIMIENTO: INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS Y RECURSOS TIC EN EL AULA

Pamela Alicia Femenía Alcaráz

Introducción

Si nos ponemos a pensar en las características particulares de la sociedad actual, en los alumnos que concurren hoy en día a la escuela y en el vertiginoso avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los últimos años, se hace indiscutible la necesidad de replantear y modificar las prácticas de enseñanza existentes en torno a nuevos requerimientos educativos. Muchos son los interrogantes e incógnitas que surgen al respecto y grandes son, además, los desafíos que se plantean en educación en el contexto de esta sociedad del conocimiento.

Cuando se cuestiona qué implica la introducción de las TIC al aula, es importante tener en claro que ello

no supone dejar de lado totalmente los procesos de enseñanza y aprendizaje previos, sino que estas herramientas ofrecen la posibilidad de: enriquecer las experiencias áulicas con nuevas competencias, imaginar nuevos horizontes, advertir y experimentar nuevas formas de enseñar y a su vez nuevas formas de aprender, es decir, de construir conocimiento. Cada educador debe apuntar al empleo de esta herramienta como apoyo a los procesos de enseñanza y de aprendizaje y reflexionar sobre los cambios que esto conlleva en la construcción de saberes.

Los miembros de esta sociedad digitalizada cumplen con diferentes tareas, persiguen diversos objetivos, su manera de interactuar con el medio ha sido redefinida debido al increíble avance de la tecnología. Es por este motivo que poder participar activamente en esta sociedad implica redefinirse como sujetos activos y críticos en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. La institución educativa, como ente responsable en la formación de ciudadanos, ha de ser el principal medio donde los alumnos aprendan

y desarrollen procesos y estrategias en el uso de las TIC, y donde, a su vez, puedan desarrollar su pensamiento crítico y reflexivo con el fin de poder participar en la sociedad a la que pertenecen.

Desarrollo teórico-conceptual

Coll (2008) asegura que es incuestionable la aparición de nuevos escenarios educativos, así como es indudable que los espacios educativos tradicionales están experimentando profundos procesos de transformación desde hace tiempo. Teniendo en cuenta los cambios que están ocurriendo en diferentes ámbitos sociales con las nuevas tecnologías, resulta inminente que la escuela tome acción en vías a satisfacer las actuales necesidades formativas de los alumnos como ciudadanos. Por lo tanto, se requiere asumir un rol responsable en estos procesos de cambio profundo, con el objeto de transformar las prácticas tradicionales de enseñanza y enriquecer el aprendizaje de los estudiantes con las ventajas y posibilidades que nos brindan las TIC.

Es importante entender claramente que la simple incorporación de las tecnologías al aula no implica innovación en lo absoluto. Coll (2008, p. 125) asegura: *“No se trata de utilizar las TIC para hacer lo mismo pero mejor, con mayor rapidez y comodidad o incluso con mayor eficacia, sino para hacer cosas diferentes, para poner en marcha procesos de aprendizaje y de enseñanza que no serían posibles en ausencia de ellas.”*

Para que haya innovación realmente se requiere más que sólo implementar instrumentos tecnológicos en las clases. Innovar ha de entenderse como un cambio radical en las prácticas y creencias educativas de acuerdo con las características particulares y el momento histórico de cada sociedad. La innovación no se basa en las características específicas de las herramientas digitales, sino en la capacidad de docentes y alumnos para hacer uso efectivo y creativo de dichos instrumentos. Un docente emplea TIC de manera eficaz cuando es capaz de diseñar propuestas pedagógicas que las incluyan, y que promuevan

situaciones y experiencias de aprendizaje significativo. Un educador también usa las TIC eficazmente cuando esas propuestas contribuyen al desarrollo de conocimientos por parte del alumnado de forma creativa, crítica, autónoma y a la vez colaborativa.

Surgen en este contexto algunos conceptos que vale la pena mencionar. Como por ejemplo: *computación ubicua* y *aprendizaje ubicuo* (Cope y Kalantzis, 2009). Es fácil apreciar el hecho de que los estudiantes que asisten a las instituciones educativas hoy son, como Prensky (2001) los describe, *nativos digitales* y, como tales, han crecido rodeados y en permanente contacto con las tecnologías. “La presencia generalizada de estos dispositivos es la manera más tangible y práctica en que la computación se ha hecho ubicua” (Cope y Kalantzis, 2009, p. 4). Las computadoras y demás dispositivos electrónicos (laptop, tablet, Ipod, Ipad) se han vuelto parte integral de la vida social hasta el punto tal que si alguien no

dispone de acceso a estas herramientas puede considerarse que no forma parte del mundo digital.

Dado que la computación ubicua es un hecho, es imprescindible e inevitable el cambio en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que estos constituyen la base de nuestra participación activa en la sociedad. Es preciso recordar, como se menciona anteriormente, que el empleo de equipos no significa que el aprendizaje ubicuo sea una realidad. Si bien, como sostienen Cope y Kalantzis (2009, p. 4), “el aprendizaje ubicuo representa un nuevo paradigma educativo que en buena parte es posible gracias a los nuevos medios digitales”, esta transformación en el ámbito de la enseñanza no depende solamente de la disponibilidad de estos medios, sino de los usos prácticos que se hagan a partir de ellos para favorecer el aprendizaje de los alumnos.

La incorporación de las nuevas tecnologías a las propuestas educativas implica replantearse las actividades tradicionales de enseñanza, para ampliarlas y complementarlas haciendo uso de los

nuevos recursos y posibilidades de aprendizaje que ofrecen las TIC. La incorporación de nuevo hardware a las aulas promueve la motivación de los estudiantes, su continua actividad intelectual y el desarrollo de la iniciativa y de la creatividad. El empleo de TIC en clase también potencia el aprendizaje a partir de errores, el trabajo colaborativo y la educación intercultural ya que propicia la creación de entornos virtuales. Finalmente, es importante resaltar que la introducción de instrumentos tecnológicos en educación promueve un alto grado de disciplinamiento, individualización y aprendizaje autónomo (García y González, 2006).

En lo que respecta al rol del docente en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la era digital, es fundamental reconocer que el profesor ha dejado de ser el centro de atención y el único depositario de conocimiento. El protagonismo se ha centrado en los alumnos quienes son incentivados cada vez más a asumir un papel activo, crítico y participativo, y a apropiarse de una mayor autonomía y responsabilidad

en su propio proceso de construcción de conocimientos. Esta realidad suscita en los docentes la necesidad de reflexionar constantemente sobre sus prácticas educativas y adoptar un rol de facilitador que actúe como guía en la construcción de saberes por parte de los alumnos. Siguiendo a Sagol (2012), *“en un mundo donde el conocimiento se construye de manera diferente hay que enseñar y aprender de manera diferente”*.

Finalmente, es relevante recordar que si bien la introducción de herramientas y recursos TIC al aula representa grandes beneficios y mejoras en educación, ésta además requiere una infraestructura costosa que no está al alcance de muchas instituciones y un saber, que en algunos casos, los docentes no poseen (García y González, 2006). Por otro lado, las condiciones de acceso a esas tecnologías por parte de los alumnos son muy diferentes, al igual que su disposición psicológica y cultural para utilizarlas y darles sentido. En este momento, las nuevas tecnologías se usan relativamente poco y a menudo

para hacer lo mismo que se venía haciendo. Sin embargo, como afirma Coll (2008, p. 124): “...*hay que ser optimistas en el sentido de esperar que, a medida que subsanen las carencias de equipamiento y de infraestructura, y se incrementen los recursos de formación y apoyo, tanto el profesorado como el alumnado irán incorporando progresivamente las TIC a las actividades de enseñanza y aprendizaje en el aula.*”

Resulta imprescindible mantener una actitud de optimismo frente a esta realidad desafiante que se ha generado en torno a las nuevas tecnologías en educación. Es preciso que los establecimientos educativos sigan avanzando en el equipamiento de las instituciones con elementos digitales que estén a su alcance. Pero también es indispensable progresar en términos de formación docente, para que todos los educadores se encuentren capacitados y puedan proponer tareas productivas y creativas, enriqueciendo los aprendizajes de los alumnos mediante el uso de TIC en el aula.

Recursos TIC para incorporar en la clase de inglés como lengua extranjera

Teniendo en consideración algunas experiencias áulicas de inclusión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC), se proponen a continuación algunas ideas y sugerencias en cuanto a herramientas y recursos que pueden ser fácilmente incorporados por docentes en sus prácticas educativas. Es importante mencionar que las siguientes propuestas están estrechamente relacionadas con la clase de inglés como lengua extranjera, sin embargo, su aplicación puede adoptarse sencillamente en otras áreas.

Voki

Es una herramienta educativa que permite la creación de personajes que hablan. Dichos personajes pueden ser modificados de modo tal que se vean como una figura histórica, una caricatura, un animal o incluso pueden asemejarse a su propio creador. Estos *avatars* pueden hablar lo que el alumno tipea o bien es posible grabar la propia voz o cargar un archivo de audio.

Luego, estos personajes Voki se pueden compartir por e-mail, en blogs, o redes sociales. Esta aplicación puede emplearse para realizar un trabajo final como conclusión de temas abordados o para presentar un nuevo contenido o producción personal.
<http://www.voki.com/>

Make Beliefs Comix

Este sitio brinda la oportunidad de crear historietas en las que el alumno elige: libremente sus personajes, las emociones y expresiones de los mismos, el fondo de cada panel, además se pueden agregar elementos, pensamientos o diálogo, colores, etc. Esta herramienta constituye definitivamente otra aplicación que alienta el desarrollo de la creatividad del estudiante mediante la exploración de nuevas posibilidades. Además constituye un recurso muy apropiado y útil para desarrollar tareas de lectura y post producción. <http://www.makebeliefscomix.com/>

Movie segments

Movie segments es un blog de acceso libre donde encontramos fragmentos de películas en inglés y propuestas de trabajo para realizar con ellos en todos los niveles de instrucción. Tanto el video como la actividad se pueden descargar previamente y guardar para su posterior uso sin necesidad de acceso a internet. Además, utilizando herramientas del software de la pizarra interactiva (por ejemplo: marcadores, sombra de pantalla, etc.) podemos llevar a cabo tareas donde los alumnos participen activamente.

<http://moviesegmentstoassessgrammargoaals.blogspot.com.ar/>

Voicethread

Esta es una herramienta poderosa disponible en la web que promueve el intercambio, la creatividad y el trabajo colaborativo. Esta aplicación permite que los usuarios carguen y compartan documentos, imágenes, presentaciones, videos, sobre los cuales es

posible comentar e intercambiar opiniones y pensamientos a través de diversas opciones: empleando micrófono, cámara web, texto, archivos de audio, entre otras. <https://voicethread.com/>

Windows Movie maker

Es un software de edición de video diseñado para películas domésticas (presentaciones o videos) de corta duración. El mismo contiene características tales como efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, etc. Este software permite capturar audio y video desde una cámara y a continuación utilizar el contenido capturado en la creación de películas propias. También se puede importar audio, video o imágenes fijas existentes en el equipo a Windows Movie Maker. Al editar el contenido se puede agregar: títulos, transiciones, efectos diversos, y finalmente guardar la película final que luego puede ser compartida.

Cmap tools

Cmap tools es un programa gratuito, viene instalado en las netbooks entregadas en el marco del plan Conectar Igualdad. Esta es una herramienta de aprendizaje visual empleada para la elaboración de mapas conceptuales. Permite crear esquemas conceptuales de manera muy sencilla e intuitiva estableciendo relaciones entre toda clase de objetos. Se pueden enlazar a cada uno de los conceptos o nodos del mapa prácticamente todo tipo de archivos: imágenes, video, texto, sonidos, páginas web, presentaciones, etc.

Pivot Animator

Esta es una aplicación que permite a los usuarios crear animaciones con figuras de palo y guardarlas en formato GIF (Formato de Gráficos Intercambiables) utilizado en páginas web. La misma puede ser fácilmente descargada e instalada en las computadoras, no requiere de conexión a internet para ser utilizada. Las animaciones también pueden

ser convertidas a vídeo utilizando otros programas como por ejemplo Windows Movie Maker. En el caso de la clase de lengua extranjera, es posible trabajar con la representación de movimientos, acciones, contar historias breves mediante la animación creada, entre otras ideas. <http://pivotanimator.net/>

Conclusión

A modo de conclusión se puede decir que es inminente la necesidad de que docentes, desempeñándose en instituciones educativas donde dispongan de herramientas tecnológicas, exploren diversas posibilidades e incorporen dichos instrumentos en sus propuestas pedagógicas. Existe variedad de posibilidades para trabajar con TIC, solo se requiere creatividad y practicidad, predisposición para desarrollar tareas simples de modo que tanto el docente como sus alumnos trabajen en torno a sus capacidades y características particulares. A pesar de las posibles dificultades y obstáculos que aparecen en el proceso de implementación de tecnologías en clase,

es innegable su favorable contribución al aprendizaje de los alumnos en el sentido de que incentiva tanto la motivación como el interés en el proceso de construcción de saberes. Es indudablemente innegable que la utilización de TIC en el aula brinda importantes aportes y beneficios a las prácticas educativas y al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Bibliografía

- Coll, C. (2008). *Leer Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*.
- Cope, B. y Kalantzis, M. (2009). *Aprendizaje Ubicuo. Ubiquitous Learning*. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media, Champaign, University of Illinois Press. Trad: Emilio Quintana.
- García, A. y González, L. (2006). *Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC*. Universidad de Salamanca, Segundo Congreso TIC en Educación, Valladolid.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*, On the Horizon. NCB University Press. Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.

Recibido: 18/08/15

Aprobado: 7/11/15