

Consejo de Formación en Educación

Instituto de Formación Docente
"Brigadier General Juan Antonio Lavalleja"
Minas

Análisis Pedagógico de la Práctica Docente

Ensayo académico

"De la inmovilidad al clic... Despertar el interés de aprender"



Estudiante: María Concepción Beracochea
Profesora: Verónica Gutiérrez
Tutora: Alda Pérez De Simone
Grupo 4ºB de Magisterio
Fecha:
Año 2020

Índice

1. Introducción.....	pág 5
2. Marco teórico.....	pág 9
2.1 Sociedad del conocimiento.....	pág 9
2.1.1 Sociedad de la información.....	pág 9
2.1.2 Sociedad red.....	pág 10
2.1.3 Generación z.....	pág 11
2.2 Nuevas tecnologías.....	pág 11
2.3 Motivación.....	pág 13
2.3.1 Motivación intrínseca.....	pág 13
2.3.2 Motivación extrínseca.....	pág 14
2.4 Vínculo.....	pág 14
2.4.1 Vínculo educativo.....	pág 15
2.5 Nativos digitales.....	pág 16
2.5.1 Inmigrantes digitales.....	pág 18
2.6 Gamificación.....	pág 19
2.7 Tecnología en Uruguay.....	pág 20
2.8 Pedagogías emergentes.....	pág 23
3. Conclusiones.....	pág 29

4. Referencias bibliográficas.....pág 31

5. Anexo 1.....pág 34

5.1 Anexo 2.....pág 36

**“Es un milagro que la curiosidad sobreviva a la
educación formal.”**

Frase atribuida a Albert Einstein

Introducción general

Los recuerdos de mi vida escolar de la modalidad y estrategias aplicadas por los docentes en la clase son los bancos varelianos ubicados tradicionalmente mirándonos las nuca con los compañeros, una pizarra, los cuadernos, distintos libros, lápices para escribir y de colores, tengo un recuerdo vago de una clase con proyector en sexto de escuela ese sería mi primer contacto con la tecnología.

Mi experiencia con la tecnología empezó como estudiante liceal ya que en mi etapa escolar en las aulas todavía no había computadoras, el Plan Ceibal todavía no existía y el Proyecto INFED 2000 no había prosperado..

Si por los años 2000 las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Tic) hoy conocidas también como Tecnologías Digitales (T.D.) se hubieran aplicado a la educación en cualquiera de sus manifestaciones, Plan Ceibal, u otro proyecto educativo, la forma de aprender y los motivos para hacerlo, hubieran sido distintos.

Ya en el liceo, cuando cursaba tercer año me entregaron la Ceibalita Magallanes, pero no la utilicé ya que los profesores, no sé el motivo, no incursionaron en sus aplicaciones educativas. Recién cuando inicié ¹ bachillerato en UTU pude utilizar la computadora para realizar trabajos o mirar videos de alguna temática específica a sugerencia de los profesores.

Ese primer contacto abrió un mundo desconocido ante mis ojos y, aunque a la luz de la experiencia y el conocimiento adquirido en estos años fue de un valor pedagógico discutible, nunca podré olvidar el impacto de tener

¹ Proyecto INFED 2000 los objetivos fueron entre otros, el aprendizaje integral de la persona con la aportación del uso de recursos informáticos la generación de recursos humanos que incorporados a su medio se transforman en factor de desarrollo, la integración de la informática Educativa a la educación pública Primaria y Secundaria y la incorporación de la computadora como una nueva herramienta tecnológica.

entre mis manos aquellos colores, formas, movimientos y sonidos nunca antes percibidos tan próximos, como si fueran parte de mí.

Con el recuerdo de esa experiencia en mi mochila ingresé como alumna del Instituto de Formación Docente. Es en esta Institución donde he podido incursionar y profundizar en la utilización y conocimiento de la tecnología digital como estudiante o practicante en distintas actividades, software educativo, bibliotecas virtuales, plataformas y otros recursos tales como Entornos Personales de Aprendizaje (PLE). Esta experiencia ha sido enriquecedora y constructiva siendo un elemento determinante para la elección del tema a desarrollar en este ensayo.

En la práctica, como mencioné anteriormente, he visto la utilización de Tecnologías digitales (T.D.) las he implementado como, por ejemplo, en quinto año trabajando con un video sobre la Revolución Francesa sus causas y consecuencias para luego colectivamente, potenciando lo aprendido, construir un relato a partir de diferentes registros de lo visualizado, analizándolo y recreándolo.

Durante mi primer año de práctica pude vivir la experiencia de cómo realizaban actividades dos clases juntas de primer nivel como parte del proyecto áulico para trabajar la comunidad local y su relación con otras comunidades. Para dar cumplimiento al proyecto realizamos una videoconferencia con los niños de la localidad de José Pedro Varela con el fin de intercambiar ideas y construir nuevos conceptos acerca de las ciudades y sus características.

Junto a estas experiencias muy positivas sobre la mediación de la tecnología en los procesos de enseñar y aprender también hay recuerdos de otras. Viene a mi memoria el niño "X" de quinto año, que estaba todo el día con su computadora, mirando videos, jugando, no participaba en la clase y la

maestra tampoco sabía cómo motivar para que lo hiciera; tampoco existía un buen vínculo entre ambos. Como consecuencia el niño se quedaba en su mundo absorto, en la pantalla todo el tiempo que duraba la jornada escolar, sin aprender y sin participar activamente dentro de la clase . Pero un día, sucedió algo imprevisto, como practicante me quedé muy contenta, no podía creer el cambio que veía en ese alumno siempre indiferente o ausente.

Ese día tenía a cargo una actividad sobre Blanes, el pintor de la Patria, comencé a plantear la actividad que incluía el visionado de un material audiovisual con reproducciones de los cuadros más famosos del pintor y características de los personajes principales así como su entorno y costumbres. Al aparecer en pantalla el óleo “Un episodio de la fiebre amarilla en Buenos Aires”, el alumno al que hacemos referencia dejó su mundo y levantó la mano para hacer una pregunta, de ahí en más, se sintió motivado y en tanto se desarrolló la actividad, participó como nunca lo había hecho.

Aún asombrada cuando volvía a casa me interrogaba por la razón de aquel cambio y las respuestas que me iba dando a mí misma unían todos los recuerdos que he narrado los que me llevaban de la inmovilidad de un cuaderno y un pizarrón a la inquieta movilidad de un clic.

En ese momento surge la duda instigadora de este ensayo:

¿Influyen las nuevas tecnologías en la forma de aprender y en la motivación para hacerlo?

Duda que fue acompañada por otras tantas como:

Si la tecnología influye en la forma de aprender y los motivos para hacerlo: ¿En qué se fundamenta esta influencia?

¿Desarrolla nuevas habilidades y competencias en los usuarios?

Si influye en la forma de aprender ¿qué influencia tienen en la forma de enseñar?

Su utilización en el aula ¿puede ayudar a un mejor vínculo docente-alumno?

¿Puede funcionar como una estrategia para lograr una convivencia armónica de respeto y colaboración en el aula?

El propósito del presente estudio, a partir de la pregunta disparadora , es indagar el rol de la tecnología como herramienta y estrategia áulica. Entiendo vital para mi futuro desarrollo profesional tener una opinión fundada sobre el tema para poder construir sobre ella mi accionar docente en los años que vendrán.

Como hipótesis planteo que la mediación de las T.D. en el aula es un poderoso recurso que, dada su profunda compatibilidad con los nativos digitales, despierta la motivación de los alumnos y, por lo tanto, genera aprendizajes de calidad. Esta potencialidad provoca en forma concomitante el surgimiento o profundización de competencias así como cambios de conducta deseable en la mayoría de los alumnos. Para corroborar la misma, o no, centraré mi estudio en el campo educativo de Educación Primaria consultando para ello un marco teórico amplio de autores nacionales e internacionales, así como también pondré en práctica distintas metodologías para consultar la opinión de profesionales e idóneos sobre el tema en cuestión.

Palabras claves: T.D. (Tic), motivación, aprendizaje, enseñanza, competencias, conducta.

2. Marco teórico

El abordaje del tema “De la inmovilidad al clic... Despertar el interés de aprender” implica un recorrido previo por conceptos que conforman la esencia misma del tema a desarrollar. Por lo tanto se vuelve imprescindible comenzar exponiendo los mismos.

2.1 Sociedad del conocimiento

Este concepto resume los cambios sociales que están sucediendo en la sociedad moderna y sirve para el análisis de estas transformaciones.

La idea de sociedad del conocimiento tiene su comienzo en los años 1960 cuando se analizaron los cambios en las sociedades industriales y se acuñó la noción de la sociedad post-industrial. Este tipo de sociedad está caracterizada por una estructura económica y social en la que el conocimiento ha reemplazado al trabajo, a las materias primas y al capital, como fuente más importante de la productividad, crecimiento y desigualdades sociales. (Drucker 1994).

Este concepto transmitió el cambio de una economía que produce productos a una economía basada en servicios. Este tipo de sociedad está abocado hacia el avance tecnológico y la valoración de la tecnología y se caracteriza por la creación de una nueva tecnología intelectual como base de los procesos de decisión.

Por supuesto que el concepto de sociedad del conocimiento no fue el único que se utilizó para explicar las transformaciones sociales en las sociedades actuales. También se utilizan otras nociones como, por ejemplo, la “sociedad de la información” y la “sociedad red”.

La noción de la “sociedad de la información” se utiliza sobre todo cuando se tratan aspectos tecnológicos y sus efectos sobre el crecimiento económico y el empleo.

Este debate tiene como punto de inicio la consideración de que la producción, la reproducción y la distribución de la información son el principio constitutivo de las

sociedades actuales. Pero en los distintos ámbitos se observa que este término es cambiado por el de “sociedad del conocimiento”, lo que involucra un cambio conceptual de la información al conocimiento considerándolo como principio estructurador de la sociedad moderna y resaltando su importancia para la sociedad actual para los cambios en la estructura económica y en los mercados laborales, para la educación y para la formación.

Otra noción alternativa es la de la “sociedad red”, noción fomentada por M. Castells (1996). Se trata de un concepto que está situado entre la “sociedad de la información” y la “sociedad del conocimiento”.

Castells marca diferencias respecto a la “sociedad de la información”, distinguiendo entre información e informacional. Información, es decir comunicación del conocimiento, ha sido, según Castells:

Fundamental en todas las sociedades (...) En contraste, el término informacional indica la cualidad de una forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de la información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder, producto de las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este periodo histórico. (Castells, 1996, p. 47)

Semejante al concepto de la “sociedad del conocimiento”, el de la “sociedad red” sostiene que la variación actual de la sociedad indica un cambio de modo de producción social, dada la creciente importancia de la información o del conocimiento para los procesos socio-económicos.

Una mirada global abarcativa de ambos conceptos “Información” y “Conocimiento” nos permite comprender que ambos se convierten en los factores productivos más importantes de la sociedad de la que surgen y a la que, concomitantemente, determinan.

Entre los cambios que ha generado esta generación del conocimiento, la educación no es ajena, tiene como reto educar a una generación que ha nacido y crecido con la revolución de la tecnología.

Esta generación es la llamada “generación z” a la cual pertenecen las personas nacidas entre los años 1995 y 2012. La mayoría de ellos utilizan en su acercamiento a las tics, la implementación de éstas en el desarrollo de su enseñanza y de aprendizaje.

Esta generación tiene características distintas a las generaciones anteriores como son: la capacidad de respuesta rápida de esta generación, su deseo de inmediatez y de interacción continua. Los alumnos de la “generación z” se perciben a sí mismos como expertos y competentes en la utilización de las tics, donde su aprendizaje suele ser independiente y/o autodidacta. Otra característica es la de gestionar y realizar varias tareas al mismo tiempo y prefieren aprender y recibir la información por medios audiovisuales.

Un paso más adelante que la generación Z se encuentra la Generación T, llamada también Generación Táctil, Tecnológica o Alfa, la misma surge en la primer década del presente siglo y, se extenderá, presumiblemente hasta el año 2025, constituyendo en la actualidad gran parte de la población estudiantil que asiste a las aulas de educación primaria.

Tanto la sociedad del conocimiento como las Generaciones Z y T necesitan e implementan en su vida cotidiana (enseñanza y aprendizaje, sociedad, forma de relacionarse, entre otros), a las tics.

2.2 Nuevas tecnologías

Hace más de veinte años eran consideradas como una fuente de información imprescindible. Existen muchas definiciones o conceptos de las tics a continuación se citan algunas del trabajo “Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje” de Santiago Castro, Belkys Guzmán y Dayanara Casado.

Gilbert y otros (1992, p1), hacen referencia al “conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información”. Por su parte, Bartolomé (1989, p. 11) señala que se refiere a los últimos desarrollos tecnológicos y sus aplicaciones. En esta misma línea en el diccionario de Santillana de Tecnología Educativa (1991), se definen como los “últimos desarrollos de la tecnología de la información que en nuestros días se caracterizan por su constante innovación.” Castells y otros (1986) indican que *“comprenden una serie de*

aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información". Y por último el concepto publicado en la revista "Cultura y Nuevas Tecnologías" de la Exposición Procesos, que lo define como "... *nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales.*" (Ministerio de Cultura, 1986, p12)."

García–Valcárcel (1998) señala que "son todos aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, fundamentalmente los sistemas de video, informática y telecomunicaciones" en este último concepto se observa una concepción limitada del término, porque se puede percibir en Internet un ambiente en el que se intercambian códigos, significados, sentimientos y emociones y los internautas construyen una nueva cultura, la cultura digital, en el ámbito educativo a esto se le denomina un tercer entorno. "Son medios colectivos para reunir, almacenar, procesar y recuperar información electrónicamente así como el control de toda especie de aparatos de uso cotidiano hasta las fábricas automatizadas. (Gerstein citado por Reboloso, 2000 pág 215).

Para Papert (1981), hablar de TIC's implica hablar de tecnologías de información y comunicación, lo que cual no es incorrecto, pero pensar pedagógicamente en TIC's, ha hecho que estas tecnologías se usen en el aula con un fin meramente informativo, como un "instrumento de enseñanza" para la transmisión de contenidos, donde, según el autor, la computadora enseña y programa al usuario, mientras él propone que, mediante el Construccionismo, sea el usuario quien programe a la computadora. Apostando por el concepto, más preciso y abarcativo de "tecnologías digitales". Y agrega que cuando niñas y niños programan una computadora, enseñan a pensar y esto, inevitablemente los lleva a pensar sobre cómo piensan ellos mismos. Apunta: "pensar sobre el pensamiento convierte al niño en epistemólogo, una experiencia no compartida siquiera por la mayoría de los adultos" (Papert, 1981, p.33).

Los individuos de esta sociedad, profundamente modificados por la tecnología, que viven y respiran tecnología por todos los poros, constituyen un gran desafío para las instituciones educativas en general y para los docentes en particular. Este desafío nos habla de motivar, interesar, crear lazos, entre el individuo que aprende y el objeto a ser aprendido, por lo tanto, no es sencillo. Los alumnos integrantes de las generaciones más avanzadas de esta era de la tecnología digital no se conmueven fácilmente, no son atraídos ni se apoderan fácilmente de lo que se les pueda proponer, las estrategias que se puedan emplear, o los recursos para que lleguen a determinados temas demandan que los docentes estén preparados, los puentes que deberán tender entre los alumnos, el conocimiento y ellos, deberán adecuarse a la época en la que estamos, época que transitan y viven sus alumnos, he aquí el gran desafío: motivarlos.

2.3 Motivación

Sandra María Bedoya Loaiza, Gloria Elena Pérez Buitrago y Victoria Eugenia Duque Muñoz (2016), definen a la motivación como la fuerza o palanca que hace de la labor educativa un quehacer significativo a partir de la reflexión y revalidación de las perspectivas pedagógicas que mueven a los niños a realizar diferentes actividades con entusiasmo, compromiso y convicción.

La motivación es como una fuerza que te lleva a realizar una determinada actividad, lo cual está relacionado con la responsabilidad, entusiasmo, entre otros.

Harter (1981), define motivación intrínseca y motivación extrínseca, la motivación intrínseca remite a lo interno del sujeto, lo que este hace movido por su interés y curiosidad, porque consiste en un desafío, en esta orientación el aprendizaje consiste en un fin en sí mismo. El segundo tipo de motivación implica la búsqueda de una recompensa externa por la actividad realizada, por ejemplo, el estudiante busca obtener buenas notas, le interesa cumplir la demanda del sistema escolar, para alcanzar un resultado positivo o un juicio positivo por parte del docente.

Por otra parte el autor A. Bueno Álvarez (1993), en “La motivación de los alumnos de bajo rendimiento académico”, considera a la motivación como un proceso que impulsa a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones hasta cumplir un

objetivo planteado con la finalidad de alcanzar metas mediante su voluntad e interés.

Hay distintos tipos de motivación motivación extrínseca se refiere a los motivos externos (una buena calificación, dinero) realiza las actividades por motivos externos, motivación intrínseca la cual está relacionada con lo interno, realiza las actividades por satisfacción propia.²

Este concepto es fundamental en la educación si no existe motivación muchas veces el alumno no realiza una actividad, o no tiene un buen aprendizaje y conducta dentro del aula, como recurso de motivante se utiliza mucho la tecnología más en estos días y con las generaciones que tenemos en las instituciones educativas pero muchas veces no basta con que haya una buena motivación también debe existir un buen vínculo entre docente - alumno.

2.4 Vínculo

Enrique Pichón Riviere (2002, en Nadia Sviridenko 2017), afirma que el vínculo es un tipo particular de relación de objeto; la relación de objeto está constituida por una estructura que funciona de una determinada manera. Es una estructura dinámica en continuo movimiento, que funciona accionada o movida por factores instintivos, por motivaciones psicológicas.

Violeta Nuñez (2003 en Medero, Virginia, 2016), plantea la hipótesis de que el vínculo educativo (...) no es algo que se establece de una vez y para siempre entre un agente y un sujeto de la educación. Bien por el contrario, se trata de un instante fugaz, tal vez solo una mirada, pero que deja su marca. Y este es el descubrimiento: el vínculo educativo no es del orden de lo estable.

Según Sanabria (2007, en Medero, Virginia, 2016), el acto educativo como discurso supone entonces el establecimiento de un lazo social a partir de una oferta educativa por parte del agente y de la emergencia de una demanda o disposición de aprender por parte del

² Estévez, C; Laureiro, S; Trabuco, F; Beracochea, C. (2019) *Trabajo de Investigación del Instituto de Formación Docente*. Lavalleja, Minas.

sujeto. Este lazo social es lo que conceptualizamos como vínculo educativo, e implica la conjugación de tres elementos, que pueden esquematizarse a partir de lo que Violeta Núñez (2003) ha llamado el “triángulo herbartiano”, o “triángulo pedagógico”.

Ángel Sanabria (2007) en “Vínculo educativo, apuestas y paradojas: el deseo de enseñar entre la función civilizatoria y el discurso universitario”, retoma los postulados de Violeta Núñez (2003) y afirma:

Repensar el espacio escolar y el discurso pedagógico a partir de los nuevos sentidos que adquiere hoy por hoy la tarea esencial de toda educación, que no es otra que la de tender puentes que enlacen al sujeto con la amplitud del mundo, su actualidad y sus exigencias culturales, y le permitan encauzar y poner a circular su propio deseo en las redes sociales y económicas”. (Sanabria, 2007, p. 7).

En la enseñanza y educación es fundamental el vínculo docente-alumno, esta es la relación que existe entre dos agentes que, como se citó anteriormente, el mismo no siempre es duradero sino que puede ser fugaz. Hoy en día con la implementación de las tics en el aula el vínculo ha cambiado muchas veces de una manera positiva y otras no tanto. Hay generaciones, como ya se ha citado, que por haber nacido en una época determinada requieren la presencia de la tecnología incorporada a su vida lo cual es especialmente válido en sus procesos de aprendizaje y, por lo tanto, los docentes se tienen que adaptar a la utilización de las mismas no solo como un recurso a implementar sino para establecer un buen vínculo con el alumno.

Los docentes deben responder a estos nuevos alumnos con otras necesidades de aprendizaje, por lo tanto de enseñanza, pero también con necesidades que implican vínculos aún mucho más amplios y profundos que se asocian con la forma de ver, sentir y vivir el mundo que tienen estos noveles ciudadanos de la era digital.

Estas características particularmente afines con la “sociedad líquida” que refiere Bauman (1999) implica a los docentes generar nuevos espacios para fomentar vínculos que, de obviarlas serían muy difíciles de establecer.

Cómo conectar con estas nuevas generaciones, es un desafío ya que estas generaciones las cuales son versátiles, dinámicas, aprenden en forma colaborativa en un aula expandida más allá del espacio físico priorizando lo emotivo por sobre lo racional .

Para generar vínculos efectivos ante el desafío que implican estas nuevas generaciones los docentes deben conocer en profundidad cómo son estos nuevos alumnos, que algunos autores llaman “nativos digitales” y que pueblan las aulas hoy día.

2.5 Nativos e inmigrantes digitales ¿Una cuestión de edad?

Según Prensky la denominación de este grupo de personas se debe a que han nacido y se han formado utilizando este lenguaje tecnológico y virtual.

Los estudiantes de hoy han experimentado cambios respecto a las generaciones anteriores que se centran en cómo aprenden, y se relacionan entre ellos y con el mundo (ordenadores, videojuegos, música telefonía móvil, entre otros) estos medios tecnológicos ocupan muchas horas de su tiempo y se hacen inseparables de su vida.

Otra característica es la forma de procesar la información que son nómades, ubicuos, piensan en 3D, tienen una captación de la realidad en 360 grados y utilizan las redes sociales en lugar de la comunicación “cara a cara”.

A estos estudiantes no les parecen estimulantes ni atractivas las metodologías de sus docentes ya que aplican la lógica de aprender “paso a paso”, las conferencias, las instrucciones que van acompañadas por “pruebas de valoración”,

Los nativos digitales son fruto de la globalización que se está viviendo en las últimas décadas, relacionadas con la aplicación de las tics.

Si se debiera elegir un símbolo de estas generaciones, nada más adecuado que el robot “Sofía”, capaz de mantener un diálogo sin estar programado y de expresar sus emociones.

Joaquín Linne, Doctorando en Ciencias Sociales del Instituto de Investigaciones Gino Germani de la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires publicó una investigación en la que estudia a fondo el fenómeno “nativos digitales” elaborando la siguiente tabla con sus características principales.

Características	Definición	Ejemplos
Ser adolescentes durante la internet 2.0. y la masificación de los SRS	Haber nacido después de 1995	Adolescentes que organizan emprendimientos, herramientas, grupos y fiestas a través de los SRS
Estetización online de emociones, vínculos y experiencias significativas	Necesidad de expresar lo que les pasa y sienten a través de contenidos audiovisuales puestos en redes online	Preeminencia cotidiana de contenidos multimedia que la mayoría de los adolescentes publica en sus redes sociales
<i>Ethos</i> digital	Su identidad, afectividad e intimidad se encuentran ligadas a las TIC y pasan la mayoría del tiempo online, donde se sienten "en casa"	Tanto su teléfono celular como su perfil en FB y otros SRS forman parte indisoluble de su vida y de su presentación ante los otros
Multitasking	Capacidad de realizar varias tareas al mismo tiempo entre diversas pantallas e interfaces	Chatear mientras escuchan música y realizan la tarea escolar a través de Google
Prosumo	Ser a la vez productores y consumidores de contenidos	Observar y comentar —a la vez que editan y publican— contenidos multimedia
Multimidad	Desarrollar vínculos afectivos con otros a través del intercambio de intimidades en entornos digitales	Producir imágenes y textos personales que configuran su identidad a

		través de performances íntimas compartidas entre pares
Vivir en un <i>continuum</i> offline/online*	No establecer divisiones entre lo real y lo virtual	Mantener una conversación online y consultar FB mientras se dialoga offline
Configuración de espacios híbridos online/offline	Creación y mantenimiento de espacios de sociabilidad donde se imbrican prácticas online y offline	Juntarse con amigos o familiares a jugar en red, chatear o ver videos, mientras se almuerza y conversa
Adicción digital	Alta dependencia a las TIC	Angustarse si pasan muchas horas offline

Tabla 1.- Resultados de la investigación del Doctorando Joaquín Linnes sobre características del fenómeno “nativos digitales”.

Contrariamente a los nativos digitales están los inmigrantes digitales, estos aprenden cada uno a su ritmo, adaptándose al medio y al ambiente pero conservando su conexión con el pasado, aprenden dentro de un orden paso a paso.

Su proceso de aprendizaje y procesamiento de la información consiste en leer la información y luego procesarla realizan un proceso en su aprendizaje, primero la práctica y luego la teoría.

Entre ambas generaciones o grupos se forma una brecha digital y generacional.

Esta brecha generacional y la diferenciación se puede reducir según la utilidad que le otorgue a la tecnología ambas generaciones, los inmigrantes digitales pueden utilizar las tics para comunicarse, mejorar la calidad de vida, el estado anímico y psicológico, ejercitar la memoria y la mente.

Así mismo, Bru y López (2014); Macías-González y Manresa (2013) indican que Internet es, para los mayores, una fuente de oportunidades en cuatro grandes categorías: informativas, comunicativas, transaccionales y administrativas, y de ocio y entretenimiento.

Así la digitalización se entiende en todos sus ámbitos no solo en el manejo de una computadora.

Se ha comprobado mediante estudios que la utilización e implementación de las tics en los inmigrantes digitales está estrechamente relacionado con el nivel educativo que poseen, aunque se basa en la comunicación con otras personas (redes sociales, Facebook, WhatsApp, Correo Electrónico) y en la búsqueda de información. Sin embargo, sienten desconfianza ante las operaciones relacionadas con compras o servicios electrónicos.

Personalmente he observado en mi entorno que esto no se da así, más allá que hay un desfase etario, pero no siempre los adultos mayores son negados ni los jóvenes tienen la predisposición a la tecnología. Esto se puede visualizar en las personas jóvenes entre los 20 y 30 años como a muchos les cuesta acercarse a la tecnología ,entonces a veces las edades no son referencias sí pueden ser un apoyo o un recurso para entender pero no es algo categóricamente absoluto porque hay excepciones y no son extrañas.

Estos dos conceptos se dan mucho hoy en día, por causa de la utilización de las tecnologías de Información y Comunicación (TIC), se vuelven opuestos no solo por su rango etario sino por cómo cada grupo utiliza estas tecnologías en su vida cotidiana y además cómo procesan su implementación.

Las nuevas generaciones, clasificadas o no como nativos digitales, con sus características, su forma de aprender y de vincularse con el mundo, que utilizan la tecnología para todo en su vida, impelen a una transformación profunda en los docentes en la utilización de metodologías y recursos para ayudarles a que desarrollen y profundicen sus habilidades y conocimientos en el área de la tecnología como trampolín para alcanzar nuevos saberes y habilidades en todos los campos del saber y el hacer.

2.6 Gamificación

Es una técnica de aprendizaje que transfiere la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el propósito de conseguir mejores

resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas... Es una definición que ha tenido una enorme aceptación en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

Los objetivos de la gamificación según la experiencia de un docente: “Intentamos potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales”, explica Bernardo Jareño Manclús, maestro del Colegio Alberto Sols, en Sax (Alicante), refiriéndose a su experiencia con la gamificación en el aula con herramientas como Classdojo y Symbaloo.

Se pueden visualizar tres objetivos claros al implementar esta herramienta: por un lado la constancia con el alumno, al crear un vínculo con el contenido en el que se está trabajando. Por otro lado, busca ser una herramienta contra el aburrimiento y motivarlos. Finalmente, optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

Además de esta herramienta tecnológica en el Uruguay hay otras herramientas que se han ido desarrollando e implementando en el transcurrir de los últimos años a nivel educativo.

2.7 Tecnología en Uruguay

El concepto es que el Plan CEIBAL contribuya a originar mayor motivación en los estudiantes y docentes, impactos positivos en los aprendizajes.

En particular el Plan CEIBAL ha originado proyectos que se incluyen directamente en el trabajo de fomentar estrategias de formación para las familias, niños y comunidades.

El proyecto One Laptop Per Child-OLPC, Una Computadora por niño, en Uruguay, compone una resolución de la Presidencia de la República Tabaré Vázquez lanzada el 14 de diciembre del 2006, denominada Proyecto de Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea

(CEIBAL). La finalidad en los inicios del proyecto era distribuir gratuitamente una laptop OLPC (modelo XO) a cada niño y docente de la enseñanza pública primaria de todo el país. La meta sería universalizar el acceso a la informática en los alumnos y sus respectivos docentes de 1o a 6o de escuela antes de finalizar el año 2009.

Así, el Plan CEIBAL se implementó a través de la escuela primaria pública y, en una segunda etapa, fue ampliado a la educación secundaria básica y a la educación privada.

El proyecto de Recursos Educativos Abiertos (REA) propone la producción de Objetos de Aprendizaje diseñados para enriquecer, profundizar y/o ejercitar aquellos temas que tienen que ver con aspectos esenciales de la currícula, así como la formación de docentes en la construcción y reflexión en torno a estos, con el fin último de generar una comunidad de aprendizaje, investigación e intercambio. Se desarrolla de este modo un repositorio de materiales de libre acceso y abierto a toda la comunidad educativa.

Se fabrican recursos para la enseñanza, aprendizaje e investigación que son divulgados bajo una licencia de propiedad intelectual que permite su uso libre con propósitos diferentes a los que contempló su autor/a; el proyecto propone un recorrido hacia un repositorio creado y sustentado por la propia comunidad docente. Con este objetivo son impartidos diversos talleres en línea para la formación de las/os docentes, trabajando en competencias digitales, actualización pedagógica y el uso de la tecnología en aula, así como en las bases conceptuales del significado de los REA y en identificación, construcción, remix y reuso de estos.

Valijas: Es un sitio de recursos seleccionados que incorpora herramientas gratuitas, en línea y/o descargables destinadas al uso, principalmente, por parte de jóvenes estudiantes de Educación Media.

Cuenta con más de 80 recursos organizados por categorías que permiten trabajar en la creación de presentaciones, formularios, imágenes, mapas, sitios web; edición de videos y sonidos, almacenamiento de

información, programación de juegos y mucho más.

Este sitio busca apoyar un ejercicio autónomo y ciudadano-digital de los jóvenes tanto en actividades de aula como en tiempo libre.

Pam: Es una plataforma adaptativa en línea para enseñar matemática, que integra activamente a los estudiantes y docentes en el proceso educativo.

Aporta a los docentes herramientas para trabajar con sus grupos, establecer metas que se adapta automáticamente a las necesidades de los estudiantes. Se apropia a las necesidades del docente, permitiéndole asignar a cada estudiante series según su propio ritmo.

CREA: Esta plataforma es un entorno virtual de aprendizaje que permite gestionar cursos, crear o compartir materiales didácticos para las/os estudiantes y trabajar en grupos. El uso de CREA complementa la educación presencial con la virtual y posibilita de esta forma el desarrollo de propuestas pedagógicas mixtas.

En su área privada de uso académico, la/el docente puede desarrollar sus clases curriculares, proponer tareas y realizar el seguimiento de calificaciones de sus estudiantes. CREA centraliza las herramientas, aplicaciones y contenidos que la/el docente desee trabajar con la clase, facilita el intercambio a través de grupos de trabajo y actualizaciones de estado a nivel de centro de estudios, curso y grupo. A través de estos grupos, creados por las/os usuarias/os, las/os docentes pueden interactuar entre sí, independientemente del centro o subsistema al que pertenezcan.

Las herramientas de CREA ajustan varias necesidades de gestión del curso al agilizar la corrección de pruebas, la planificación de contenidos didácticos y la distribución de materiales entre diferentes cursos. aprendizaje y proponer actividades. Permite crear series de actividades propias y compartirlas con otros docente

3 Conclusiones

Realizar este ensayo académico ha sido un desafío y a significado recordar mi biografía escolar, los bancos varelianos, cuadernos, lápices de colores y un vago recuerdo de una clase de sexto año con proyector que fue mi primer contacto con la tecnología. Pensé muchos temas a desarrollar ya que a lo largo de estos cuatro años de práctica docente he vivido distintas realidades como lo son el vínculo, la motivación, las dificultades de aprendizajes que me han despertado interés. Cuando seleccioné mi temática, “las tics en la educación” y cómo estas influyen en la motivación y vínculo del docente con el alumno. Elegir este tema ha significado un reto ya que es algo conocido pero que los docentes muchas veces tienen miedo de implementar.

Teniendo en cuenta el marco teórico abordado en este ensayo que de cierta forma refuerza lo aprendido a lo largo de estos años como estudiante magisterial y practicante, las Tecnologías de la Comunicación y de las Informaciones son un recurso imposible de desconocer en esta sociedad del siglo XXI.

Dadas las características de nuestros alumnos, viven, sienten, juegan se comunican a través de las pantallas para desconocer esta realidad y tratar de aplicar metodologías, recursos y/o estrategias tradicionales que las obvian sería condenar al fracaso todo este proyecto educativo.

Como estudiante magisterial he podido vivir que la implementación de las tics ayuda y mejora el vínculo educativo y afectivo con los niños ya que a ellos les emociona y atrae este tipo de recurso, ayudando a su formación como personas autónomas, pensantes, libres y felices. Niños que deben obtener herramientas para poder seguir desarrollando habilidades comunicativas a partir de este recurso, que les brinda un mundo lleno de espacios lúdicos, que no solo les proponga obligaciones o tareas sino también un incentivo además del aprendizaje.

Otro aspecto observado por mí en estos cuatro años como estudiante y practicante es que las tics motivan a los estudiantes a trabajar y participar en la

clase, ya que como expresé anteriormente los docentes muchas veces empleamos en nuestras aulas estrategias, metodologías y /o recursos que no los incentiva a construir el conocimiento, sin embargo si implementamos estos recursos que nos ofrecen las tecnologías ellos se sienten seguros y abiertos para lograr un nuevo aprendizaje que les sea realmente significativo para su vida. Teniendo en cuenta que no son solamente seres pensantes sino también afectivos que pertenecen a una sociedad que va cambiando y transcurriendo muy rápidamente, por lo tanto ellos también lo tienen que hacer y la manera de poder hacerlo es aprendiendo con estas herramientas maravillosas.

Retomando el título de este trabajo académico que es “De la inmovilidad al clic... despertar el interés por aprender”, mi postura como futura docente siempre va a ser que niños inmóviles no son un ejemplo seguro de aprendizaje ni de niños felices sino que para asegurar en primer lugar niños felices, niños que realmente están aprendiendo a hacer, a situarse en una sociedad, con las características propias de esta sociedad, el clic es necesario porque de esa forma se estimula el interés no solo por aprender sino por ser integrante de una comunidad y de una sociedad con características especiales.

“Educar para comprender las matemáticas o cualquier disciplina es una cosa, educar para la comprensión humana es otra; ahí se encuentra justamente la misión espiritual de la educación: enseñar la comprensión entre las personas como condición y garantía de que hay que aprender a enfrentar la incertidumbre puesto que vivimos una época cambiante en donde los valores son ambivalentes, donde todo está ligado. Es por eso que la educación del futuro debe volver sobre las incertidumbres ligadas al conocimiento”.

Frase célebre de Edgar Morin (2005).

Referencias bibliográficas

- Bru, C., & López, A. (2014). *“Uso de las TIC en los programas universitarios para personas mayores”*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Bueno, J. (1993) *“La motivación en los alumnos de bajo rendimiento académico: desarrollo y programas de intervención”*. Universidad Complutense de Madrid, España
- Castells, M (1996) *“La era de la información: economía, sociedad y cultura”*. Ediciones siglo xxi, México D.F
- Castro, S; Bellkys, G; Casado, C. (2013). *Las tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Venezuela.
- Cobo, C; Moravec, J; W. (2011). *Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación* (Vol. 3). Edicions Universitat Barcelona, España
- Comunicar Rev.Esp. *Adultos y mayores frente a las TIC. La competencia mediática de los inmigrantes digitales* vol.24 no 49 Huelva oct/dic 2016
- Drucker,F. (1993) *La sociedad poscapitalista*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Estévez, C; Laureiro, S; Trabuco, F; Beracochea, C. (2019) *Trabajo de Investigación del Instituto de Formación Docente*. Lavalleja, Minas.
- Fuhrman, D.F. (2018). *Las posibilidades del vínculo Estudio cualitativo sobre el vínculo educativo entre niños y educadores en programa extraescolar “Club de niños”* Facultad de Psicología Universidad de la República de Montevideo, Uruguay.
- Intercom, Rev. Bras. Ciênc. Común. vol.37 no.2 São Paulo July/Dec. 2014

Gilbert, J.K. (1992) *“La interfaz entre la educación científica y la educación tecnológica” Revista Internacional de Educación en Ciencias*

Macías-González, L., & Manresa, C. (2013). *Mayores y nuevas tecnologías: Motivaciones y dificultades. Ariadna*

Papert, S (1981): *“Desafío de la mente”*, Galápagos, Buenos Aires.

Pérez, A; Castro, A; Fandos, M. (2016). *“La competencia digital de la Generación Z: claves para su introducción curricular en la Educación Primaria”* Universidad de Cantabria.

Prensky, M. (2001) *“Nativos e Inmigrantes Digitales”* Distribuidora Sek.

Reboloso R. (2000) *“La Globalización y las Nuevas tecnologías de Información”*. Editorial Trillas México DF.

Sanabria. A. *“El vínculo educativo apuesta y paradojas. El deseo de enseñar entre la función civilizatoria y el discurso universitario”* (2007) Fundación Dialnet, Universidad de la Rioja España

Truco.D, Espejo. A *“Principales determinantes de la integración de las TIC en el uso educativo El caso del Plan CEIBAL del Uruguay”* Naciones Unidas, Santiago de Chile, 2013

Webgrafía

Objetivo del proyecto INFED 2000, recuperado de:

<https://www.monografias.com/trabajos86/cronologia-informatica-educativa-uruguay/cronologia-informatica-educativa-uruguay.shtml#:~:text=Los%20objetivos%20generales%20de%20Proyecto.la%20educaci%C3%B3n%20p%C3%BAblica%20Primaria%20y>

Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos, recuperado de:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>

Herramientas del Plan Ceibal, recuperado de:

<https://www.ceibal.edu.uy/es/>

Dos generaciones de nativos digitales, recuperado de

<https://doi.org/10.1590/1809-584420149>

Biografía de Cristóbal Cobo 28 de setiembre recuperado de:

<http://www.debats.cat/es/ponentes/cristobal-cobo>

Biografía de John W. Moravec 28 de setiembre recuperado de:

<https://www.educationfutures.com/john/en-espanol#:~:text=John%20Moravec%20investiga%20sobre%20el.de%20la%20Universidad%20de%20Minnesota.&text=Investigador%20del%20proyectos%20sobre%20innovaciones%20con%20las%20TIC%20para%20el%20aprendizaje.>

Biografía y pensamiento de George Siemens 28 de setiembre

recuperado de:

<https://ciberculturablog.wordpress.com/autores/george-siemens/>

Biografía de Manuel Area Moreira recuperado de:

<https://manarea.webs.ull.es/biografia/>

Biografía de Linda Castañeda 28 de setiembre recuperado de:

<https://www.lindacastaneda.com/es/>

Anexos 1

Comunicación personal a docente 1

1) ¿Influyen las nuevas tecnologías en la forma de aprender y en la motivación para hacerlo?

Si, considero que las nuevas tecnologías son altamente influyentes en las formas de adquirir los saberes. La influencia puede ser tanto positiva como negativa, para todos los usuarios sean alumnos o adultos, docentes, familias y otros referentes.

2) Si la tecnología influye en la forma de aprender y los motivos para hacerlo: ¿En qué se fundamenta esta influencia?

Las influencias están dadas en diferentes aspectos, en el entendido puede darse en lo psicológico, social, en lo comunitario, en lo personal y familiar. Son los pilares que organizan la psiquis del individuo en este caso el alumno o cualquiera de nosotros.

3) ¿Desarrolla nuevas habilidades y competencias en los usuarios?

Pueden llegar a desarrollar habilidades en los usuarios así como competencias, tal es que es una nueva forma de competencia comunicacional lo llamo así ya que la incorporación de nuevas formas y dispositivos digitales hacen del ser un individuo resiliente, adaptable y ahí se da el desarrollo de habilidades y competencias, el poner al servicio nuevos saberes los ya conocidos y a partir de ahí ampliar saberes adquiridos, destrezas y avanzar en lo exitoso.

4) Si influye en la forma de aprender ¿qué peso tienen en la forma de enseñar?

Muchos no lo conocíamos tan a fondo, desde esta emergencia sanitaria es ahora que lo estamos visualizando; y considero que su peso tanto desde los aspectos a enseñar así como desde el rol del aprendiente y/o del enseñante es fuerte el peso que tienen las tecnologías aplicadas al aula.

El desarrollo de estrategias las cuales todos hemos tenido que adquirir para su uso y optimización, en general nos posiciona en el lugar de sujeto de derecho frente al conocimiento global al saber sabio en general y el uso e implementación de tecnología al servicio de estas nuevas formas de enseñar y aprender adquieren relevancia desde allí desde ese lugar. El desarrollo de nuevas habilidades al servicio de nuevas competencias y formas de apropiación del saber .

5) Su utilización en el aula ¿puede ayudar a un mejor vínculo docente-alumno?

Si, el uso de la tecnología puede mejorar mucho el vínculo entre actores sociales, comunitarios, etc, no solo entre docente-alumno también entre familia-institución, comunidad y más, aunque jamás nos debe sustituir para no perder esencias

6) ¿Puede funcionar como una estrategia para lograr una convivencia armónica de respeto y colaboración en el aula?

También puede ser de utilidad, lo único que siempre mediatizado por la horizontalidad que se la ponemos solamente los seres humanos a la parte que se produce en el contrato didáctico entre docente alumno, eso no va a poder estar mediatizado por lo tecnológico sino que va estar mediatizado por lo comunicacional entre individuos desde todo lo inherente del ser humano, el habla principalmente.

Comunicación personal, docente 2

1) ¿Influyen las nuevas tecnologías en la forma de aprender y en la motivación para hacerlo?

Sin dudas influyen en las formas de aprender y también en las de enseñar. Actualmente disponemos de variedad de recursos que motivan a los alumnos en el proceso de construcción de sus aprendizajes. Lo fundamental es que el docente sepa seleccionar el o aquellos recursos que resulten más adecuados al contenido y la propuesta que esté desarrollando. Los mismos no pueden convertirse en un fin en sí mismos, sino que han de tornarse invisibles y ser los mediadores en dicho proceso

Todos afirmamos que la tecnología en sí motiva al alumno por ser parte de su entorno cotidiano, pero si no se la incluye con intencionalidad didáctica rápidamente perderá interés, lo fundamental es que no sea un simple consumidor de recursos tecnológicos sino que a partir de lo que investigue y

construya mediado por estos recursos le posibiliten ser productor de sus propios contenidos.

2) Si la tecnología influye en la forma de aprender y los motivos para hacerlo:
¿En qué se fundamenta esta influencia?

Los recursos tecnológicos forman parte del entorno cotidiano, acercan al mundo globalizado acortando distancias en espacio y tiempo.

Permiten aprender de y con el otro desde la sincronía por ejemplo mediante videoconferencias y la asincronía como el trabajo en plataformas, interacción en foros, creación de: documentos, presentaciones y animaciones en forma colaborativa, realización de programaciones, más allá del espacio áulico.

Las simulaciones son otro ejemplo acercando al alumno sucesos distantes en el tiempo, presentan experimentos que ya sea por su peligrosidad o costo de los implementos es imposible realizarlos en el aula, lo que permite vivenciar diferentes situaciones favoreciendo la construcción de aprendizajes.

3)¿Desarrolla nuevas habilidades y competencias en los usuarios?

Sin dudas desarrollan nuevas habilidades que se convertirán en competencias para la vida, trascendiendo la institución educativa para permitirle actuar en la comunidad no solo hoy sino en el futuro.

Más allá de la habilidad en el manejo de los recursos tecnológicos en sí, permiten desarrollar competencias como:

- colaboración no sólo entre pares sino también con los docentes y otros agentes de la comunidad,
- potencian la comunicación ya que deben expresarse en diferentes contextos,
- incentivan la creatividad en la búsqueda de estrategias para resolver los problemas que se les presentan,

- desarrollan el pensamiento crítico ya que deben reflexionar acerca de los diferentes caminos para llegar a una solución, buscar el recurso más apropiado, aceptar la opinión de los otros,
- esto conduce a potenciar el carácter y
- contribuyen a desarrollarse como ciudadanos del mundo globalizado, por lo que el concepto de ciudadanía se construye también en el entorno digital.

4) Si influye en la forma de aprender ¿qué peso tienen en la forma de enseñar?

Como lo expresé en la primera respuesta no podemos separar las formas de aprender de las de enseñar.

Sin dudas el docente debe reflexionar acerca de la realidad en la que le corresponde enseñar. En el siglo XXI no podemos seguir haciéndolo como lo hacíamos en el siglo XIX ni a principios del XX. Los alumnos han cambiado, la sociedad ha cambiado, requiere de docentes aggiornados, que incluyan la tecnología como recursos para mediar la construcción de aprendizajes.

Esto implica replantear nuestras prácticas, rever las estrategias didácticas a utilizar. Es fundamental reconocer que no somos quienes tenemos todo el saber, es necesario que estemos dispuestos a aprender de y con nuestros alumnos, lo que no implica que los dejemos hacer lo que quieran ya que quienes disponemos de la didáctica somos nosotros, sino asumiendo que nuestro rol ha cambiado.

Por otra parte aquel maestro encerrado entre las paredes de su aula ya fue, es importante abrir las puertas para que la escuela sea una verdadera comunidad de aprendizaje en la que todos los docentes debemos compartir conocimientos y estrategias .

Prueba de ello ha sido lo que ha ocurrido ante la situación de pandemia que estamos viviendo, en la que se ha potenciado el uso de las plataformas

educativas, pero para ello los docentes hemos tenido que salir a buscar el apoyo del otro, la sugerencia, la explicación, Hemos visto como aquellos que hace unos años se negaban a incorporar la tecnología han tenido que cambiar su postura, buscar apoyo y realizar cursos.

5) Su utilización en el aula ¿puede ayudar a un mejor vínculo docente-alumno?

Sin dudas que es así, en todas las aulas tenemos alumnos que por sus características sea hiperactividad, déficit atencional, nivel de desempeño descendido o superior a la media del grupo, necesitan otro tipo de atención. Para ellos la tecnología representa un recurso que los motiva y colabora para superar las dificultades. El sentir que el maestro le acerca otros recursos, que los motivan, por ejemplo mediante propuestas en entornos de gamificación contribuyen a elevar su autoestima, lo que los lleva a cambiar su actitud frente al docente.

Aquellos que se niegan a trabajar en el cuaderno encuentran en una computadora o una tablet el medio para hacerlo. Otros investigan acerca del manejo de diferentes recursos y los comparten con maestros y sus compañeros. Todos se sienten valorados y fortalecidos.

6) ¿Puede funcionar como una estrategia para lograr una convivencia armónica de respeto y colaboración en el aula?

Sin dudas, como lo he expresado anteriormente estos recursos fomentan el trabajo colaborativo, por lo que favorecen la convivencia en el aula, fortaleciendo los vínculos entre pares y con los docentes, Todo alumno que se siente valorado y comprendido, que ve que puede avanzar, mostrarle sus logros a sus pares, ser enseñante para ellos, cambia de actitud, eleva su

autoestima, lo que favorece y fortalece la convivencia. Se genera un clima de cooperación, colaboración y comunicación en el aula, superando los conflictos que pudieran presentarse.

Comunicación personal alumna

1) ¿Cómo influye la tecnología a la hora de aprender?

Influye mucho, porque ahora con la pandemia del covid 19 no están en el salón de clase en contacto directo con la docente y sus compañeros de clase además de que no le mandan la suficiente tarea como para que aprenda, aunque le mandan deberes todos los días al no tener contacto con la maestra no ocurre un aprendizaje directo.

2)¿ Desarrollas nuevos aprendizajes o habilidades al utilizar las tics?

Si, se aprende ya que recién en 5° año de su colegio tienen la posibilidad de aprender más sobre la tecnología y ellos lo están haciendo antes.

3) ¿Su utilización en el aula puede ayudar a un mejor vínculo docente-alumno?

No, porque para que ocurra el vínculo tiene que haber un contacto directo “relacionamiento”, al estar con una pantalla enfrente no existe un vínculo directo.

4)¿ Puede funcionar como una estrategia para lograr una convivencia armónica de respeto y colaboración en el aula?

No, porque a pesar de que la maestra les presenta videos o canciones para que puedan aprender, eso no ocurre como con un libro. Tampoco mejora la convivencia porque a ellos no les llama la atención.

Anexo 2

Pedagogías emergentes

Jordi Adell (Castellón de la Plana , 1960) es un profesor y pedagogo valenciano , doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación por la Universidad de Valencia y profesor de Tecnología Educativa en la Universidad Jaume I de Castellón .

Comenzó a dar clases de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación y, posteriormente, dirigió el Centro de Educación y Nuevas Tecnologías (CENT). Junto con sus compañeros Toni Bellver , Carles Bellver , Enrique Navarro y Enrique Silvestre fue de los creadores del primer servidor Gopher instalado en España en 1992, así como del primer servidor web registrado internacionalmente, en septiembre de 1993. En 1996 creó el primer directorio de recursos con los servidores web de España, *dónde?*, que llegó a tener hasta 5 millones de consultas mensuales. Lo tuvieron que cerrar en 1998, con 29.000 registros, por el colapso de visitas - una media de 100 por minuto- y por la competencia comercial que empezaba a surgir ofreciendo cuentas de correo y noticias de actualidad, entre otros.

Bloguero , pedagogo y doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación por la Universidad de Valencia , es uno de los nombres de referencia de los orígenes de la red a nivel global, por lo que es uno de los protagonistas del libro de Andreu Viñe à *Cómo creamos internet* (2013).

En su publicación “Usos constructivos e instructivos de las TIC en el aula”. Considera que Aprender no es recrear el conocimiento, es crear conocimiento nuevo. Es buscar soluciones a problemas, explorar las realidades, proponer soluciones nuevas. Una de las características fundamentales de la educación del siglo XXI es que los contextos formales e informales se fusionan. Aprendemos en todo momento y en todo lugar. Es por ello que como docentes debemos tener claro los siguientes aspectos a la hora de planificar y llevar a cabo nuestra labor didáctica. Por ello se pretende pensar en la educación desde estos aspectos fundamentales:

- Plantear proyectos abiertos, en los que puedan participar no solo estudiantes y profesores, sino también profesionales de fuera de la institución educativa.
- Abrir los muros de la escuela y las nuevas tecnologías nos pueden permitir hacerlo, planteando situaciones problemas que trascienda el aula.
- Pensar en una pedagogía de preguntas, más que de respuestas, que lleve al estudiante a cuestionar y buscar caminos propios para alcanzar la respuesta.
- Desarrollar actividades que sean apasionantes, evitar actividades repetitivas, copiar, pegar.

Por ello, para Jordy Adell esta manera de pensar a la educación va a permitir el desarrollo de competencias digitales, lo que permite instruir a los alumnos para que obtengan conocimientos a lo largo de toda su vida. 0

Cristóbal Cobo es licenciado en Ciencias de la Comunicación y doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona.

Desde agosto de 2010 trabaja como investigador asociado (research fellow) en el Oxford Internet Institute de la Universidad de Oxford.

En esa universidad colabora en distintos trabajos de investigación sobre innovación, transferencia de conocimiento y el futuro de internet, como por ejemplo KNetworks SESERV. Además, es profesor y supervisor.

Publicaciones más destacadas:

Juntamente con el Dr. John Moravec de la Universidad de Minnesota es coautor del libro *Aprendizaje Invisible: una nueva ecología de la educación*, editado por el Laboratorio de Medios Interactivos de la Universidad de Barcelona en colaboración con la Universidad Internacional de Andalucía.

También destacan sus libros *Nuevas arquitecturas de la información, usabilidad e Internet* (2009) y *Planeta web 2.0* (2007), este último con 1.700 descargas (<http://www.planetaweb2.net/>).

John .W Moravec como experto internacional, Dr. John Moravec investiga sobre el futuro del trabajo y la educación. Creador del concepto knowmad y fundador de Education Futures LLC. Durante años ha sido docente e investigador de la Universidad de Minnesota. Hoy su agenda académica y como emprendedor está focalizada en explorar la convergencia de la globalización, la sociedad de la innovación y el cambio acelerado, así como la emergencia de una sociedad knowmática. Asesora a organizaciones de todo el mundo con los nuevos paradigmas de liderazgo profesional y el desarrollo del capital humano. Consultor del Banco Interamericano de Desarrollo. Investigador de proyectos sobre innovaciones con las TIC para el aprendizaje. Creador del *Manifiesto 15*. Editor y autor principal del libros *Emerging Education Futures* (2019) y *Knowmad Society* (2013 – versión en español), y, junto a Dr. Cristóbal Cobo, es co-autor de *Aprendizaje Invisible Hacia una nueva ecología de la educación* (2011).

John tiene la suerte de haber sido invitado a viajar para conectarse y colaborar con muchas instituciones de todo el mundo.

George Siemens: es un escritor, teórico, orador e investigador en el aprendizaje, redes, tecnología, análisis y visualización, y la apertura en la educación. Él es el autor del conocimiento del conocimiento, una exploración de cómo el contexto y las características del conocimiento han cambiado y lo que significa para las organizaciones hoy en día, y el Manual de Nuevas Tecnologías para el Aprendizaje. Siemens es el director asociado de la tecnología mejorada del Conocimiento Instituto de Investigación de la Universidad de Athabasca y lidera el equipo de aprendizaje de análisis de investigación.

Siemens fue pionero en abrir cursos conectivistas que han incluido más de 12.000 educadores y estudiantes como participantes. Él es un orador frecuente en conferencias que detallan la influencia de la tecnología y los medios de comunicación en la educación, las organizaciones y la sociedad, después de haber presentado en conferencias en más de 30 países. Su trabajo se ha perfilado en provincial, nacional, y los periódicos internacionales, la radio y la televisión. Siemens ha mantenido el blog elearnspace (<http://www.elearnspace.org/blo>) durante once años y <http://www.connectivism.ca> durante seis años.

Investiga principalmente acerca del aprendizaje en la era digital. Este investigador propone que el conocimiento hoy en día se adquiere de manera diferente debido a los cambios en la sociedad que se han generado por el ingreso de la tecnología y en general por lo que esta ha causado en el almacenamiento y la adquisición de la información. En sus investigaciones más conocidas George Siemens plantea la teoría del conectivismo que nos dice que el conocimiento se adquiere y se genera por medio de redes de libre acceso para las personas. Es decir, el conocimiento se construye por todos los integrantes de la sociedad.

Conectivismo: es la aplicación de los principios de redes para definir tanto el conocimiento como el proceso de aprendizaje. El conocimiento es definido como un patrón particular de relaciones y el aprendizaje es definido como la creación de nuevas conexiones y patrones como también la habilidad de maniobrar alrededor de redes/patrones existentes.

Manuel Area Moreira: catedrático de Didáctica y Organización Escolar (Tecnología Educativa) en el Departamento de Didáctica e Investigación Educativa e imparto mi docencia en la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna, Islas Canarias (España). Licenciado en Filosofía y Ciencias de la Educación por la Universidad de Santiago de Compostela (1982) y Doctor en Pedagogía por la Universidad de La Laguna (1987). Fue contratado como profesor por la Univ. de La Laguna en 1984. En 1990 obtuve la plaza de Profesor Titular del área de Didáctica y Organización Escolar. En 2004 obtuve la plaza de catedrático de universidad.

Investigador Principal del grupo de investigación Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías (EDULLAB).

Director de la Cátedra de Tecnología y Educación TECNOEDU financiada por la empresa Mapfre-Guanarteme

Director Académico del *Máster oficial EDUCACIÓN Y TIC (MeduTIC)* (2013-2016)

Subdirector de Títulos de modalidad on-line de la Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado de la Universidad de La Laguna (2018-19).

Sus líneas de estudio e investigación dentro de la Tecnología Educativa han estado centradas en:

- Educación y Sociedad Digital
- Educación a distancia a través de Internet (eLearning, MOOC, b-learning)
- La innovación y el uso de las tecnologías digitales en el Sistema Escolar
- Contenidos educativos digitales
- Alfabetización digital e informacional
- Ciudadanía digital y políticas educativas.

Linda Castañeda: Doctora en Tecnología Educativa (Universitat de les Illes Balears)

Profesora Titular de Universidad del Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Universidad de Murcia. Miembro del Grupo de Investigación de Tecnología Educativa de la Universidad de Murcia.

Profesora de Tecnología Educativa (las materias afines de la Facultad de Educación).

También trabaja en otros proyectos de investigación centrados en:

- Entornos Personales de Aprendizaje
- Implementación de discursos en Tecnología Educativa
- MOOCs
- Competencia docente para un mundo digital
- Innovación docente en Educación Superior
- Perspectivas Críticas de la Tecnología Educativa