

Reflexión

Implementación, Innovación y Didáctica de las TIC en el aula, un Reto para las Instituciones Más Allá de lo Tecnológico.

Autor:

Fabían Enrique Lis Villabona
Politécnico Grancolombiano
felisvillabona@poligran.edu.co,

Resumen

El desarrollo de la sociedad de la información crea nuevos retos al interior de las instituciones educativas. Un plan TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en Colombia desde el gobierno, las instituciones privadas o públicas o del mismo docente, debe ir enfocado en la suma de experiencias. Dejar de maravillarnos por lo que representa la tecnología y actuar en consecuencia con acciones puntuales. Realizar prácticas de clase que incluyan herramientas TIC es una tendencia en educación formal e informal. Iniciar procesos para la formación de docentes y la implementación de herramientas digitales en el aula, crear rúbricas que implementen prácticas digitales, creación de bases de datos con repositorios de experiencias TIC, uso de aulas virtuales, herramientas computarizadas, acceso a redes educativas, a compartir contenidos en línea a generar innovación tecnológica, pedagógica y educativa.

Las TIC exigen docentes con nuevas funciones, nuevas pedagogías y nuevos planteamientos en la formación docente y el mejor camino es planear el futuro creando sus propios productos digitales, todo puede iniciar gratuitamente con herramientas web 2.0.

Una implementación en TIC, requiere innovación en la didáctica, cambios en las instituciones que proviene de los cambios en la actitud de los docentes y una actitud 3.0, que integra en el día lo digital a las prácticas de clase con alto sentido creativo.

Palabras clave: TIC, web2.0, e-learning, b-learning, innovación, PMI

Abstract

The information society creates new challenges inside the educational institutions. An ICT plan in Colombia created from the government, private and public institutions or the same teacher, should be focused on the sum of experiences. We need to stop wondering about what technology represents but act accordingly with specific actions. Performing class practices that include ICT tools is a trend in formal and informal education. To initiate processes for teacher training and the implementation of digital tools in the classroom, to create rubrics that implement digital practices, to create databases with repositories of ICT experiences, the use of virtual classrooms, computerized tools, the access to educational networks, to share Online content to generate technological, pedagogical and educational innovation, are some aspects that were considered in this study.

The use of ICT requires teachers with new functions, new pedagogies and new approaches in teacher training. The best way is to plan the future by creating their own digital products, you can start with free web 2.0 tools. An implementation in ICT, requires innovation in teaching, changes in institutions that come from changes in the attitude of teachers and a 3.0 attitude, which integrates the digital aspect to daily life and to class practices with high creative sense.

Keywords: *TIC, web2.0, e-learning, b-learning, innovation, PMI*

Implementación, innovación y didáctica de las tic en el aula, un reto para las instituciones más allá de lo tecnológico.

El creciente desarrollo de la sociedad de la información estructura una figura que determina el consumo masivo e indiscriminado de contenidos de manera ubicua y en la sociedad del conocimiento, esto nos impone retos que transforman la forma de consumir información. Los docentes de cualquier tipo de institución o modalidad educativa, a hoy día, están llamados a reconfigurar sus métodos de enseñanza incluyendo la mediación de las nuevas tecnologías y las herramientas TIC en los procesos de producción de conocimiento. A partir de esto se ha cambiado el concepto de consumidor, transformándolo en un nuevo rol del usuario, llamado prosumidor, donde como beneficiarios no somos simplemente espectadores, sino que creamos información de valor pertinente, original, eficaz y dispuesta para educar. Ésta es una nueva época de comunicaciones, tendencias, redes de contactos, las apps y otros recursos de la tecnología son arraigados o relacionados con innovación, sin embargo, aunque es un factor ineludible, la innovación educativa relacionada con la implementación de TIC en el aula va un poco más allá, no recae directamente en la tecnología propiamente dicha, sino en las prácticas docentes, en la forma de crear y diseñar contenido y cómo comunicarlo en sus prácticas con una acertada implementación de las herramientas web 2.0, como mediadoras del diseño de conocimiento de valor en educación formal, informal en cursos institucionales o personalizados.

El reto es resolver el problema que radica en que muchos de los docentes que acompañan estudiantes en etapa escolar o universitaria, no estén preparados para este cambio, algunos de ellos pueden mostrarse resistentes al mismo, tienen poca experiencia digital o simplemente desconocen cómo involucrarse o conectarse con entornos virtuales para educar. Algunos muy buenos no gozan del apoyo o las experiencias son aisladas. Aunque ha mejorado la conectividad, las experiencias de aula siguen siendo parecidas a las tradicionales, pero mediadas por aparatos digitales como video beam y tabletas o descargar videos.

Un plan TIC en Colombia desde el gobierno, las instituciones o del mismo docente, debe ir enfocado en la suma de experiencias contemplando entrar en contacto con diversas formas de interactuar con TIC es una apuesta para dejar de maravillarse por lo que representa la tecnología y actuar en consecuencia con acciones puntuales que sean determinantes de los cambios requeridos para el diseño de contenido digital y didácticas educativas interesantes. Un plan que implemente herramientas TIC debe ser competente ya sea para un producto multimedia interactivo PMI, como un aula virtual o para la creación de actividades siempre de la mano de un currículo ajustado a los saberes.

Experiencias Involucrando TIC

Estas pueden ser opciones para comenzar a implementar un plan que incluya procesos con herramientas TIC en el aula de clase.

1. PMI producto interactivo multimedia. Moodle – Canvas –Black Board. Aula virtual. Cursos a distancia que integran cualquier práctica educativa diseñada en cualquier plataforma. Gratuitos o pagados.	LMS (Learning Management System). Plataforma o software para gestionar actividades relacionadas con la formación no presencial de una institución. En Moodle por ejemplo se pueden crear aulas gratuitas e implementar cursos e-learning o B-learning.
2. Webinar, Conferencias Virtuales ClickMeeting - Blackboard Collaborate – Class on Live - GoToMeeting Ofrecen video HD, soporte técnico 24/7 y aplicación móvil. Sistemas de chat- Soporte o retroalimentación. Gratuitas y pagas.	Encuentros sincrónicos y asincrónicos. Tener encuentros virtuales con los alumnos es importante para interactuar con medios digitales y plantear estrategias de comunicación que integren compartir contenidos digitales a partir de video conferencia en vivo o diferida. Establece un desafío en la creación del contenido y en la forma de interactuar con el alumnado.
3. Herramientas Web 2.0 TIC especializadas en educación. Educaplay, Edmodo, Scolartic, Explee, Voky, Timeline, Timeglider, Go Animate, Sparkol, Constructor, Storyjumper, Animaker, Edpuzzle, Sutori, Moodle, Plotagon, Quizlet, Kanhoot, Google	Herramientas en internet con perfil educativo para realizar actividades preprogramadas por un software pero que dejan libertad al docente de obtener una buena interfaz, con un desarrollo diferente de los temas, funcional e interactivo.

Classroom, Genially, Pictochart, Creatly, Gimp, entre muchas plataformas.
Gratuitas y pagas

Actividades de repaso evaluación, identificación, relación, comparación o creación en contacto con el alumno en modalidad e-learning y b-learning cotidianas. Crucigramas, libros digitales, storytellyng, experiencias transmedia, exámenes, material audiovisual, infografías, líneas de tiempo, presentaciones, encuestas.

4. Redes Sociales Educativas

Scolartic, Edmodo, Schoology, RedAlumnos

Encuentros con pares académicos y proyectos de investigación o diseñar cursos virtuales.

Fomentan la lectura, crear clases online o consultar apuntes. Están pensadas para emplearse en el entorno educativo.

Gratuitos y pagos.

Inscripción de grupos de docentes a título personal o por instituciones con objetivos claros de documentarse, ampliar conocimientos, descubrir cómo otros comunican desde lo digital y realizar actividades educativas como cursos LMS dando los primeros pasos en medios interactivos.

5. Informática y ofimática básica

Windows – Mac – Internet – Office 365- redes Sociales, conceptos básicos código html, HTML5, Blogs, apps.

Definir competencias para publicar diferentes tipos de contenidos, códigos embebidos, diagramación de texto, edición de video, audio o sitios web.

En ninguno de los casos se requiere ser experto, por el contrario, son experiencias intuitivas que se pueden lograr con capacitaciones al interior de las organizaciones y jornadas pedagógicas.

Utilización de redes sociales con
intención educativa.

Datos diseñados y obtenidos luego de trabajo en campo (Elaboración propia).

Las Planeaciones Involucrando TIC

El objetivo de insertar herramientas TIC en la docencia, más allá de la alfabetización digital de los alumnos y de los docentes en formación, sean o no nativos digitales, es que complementen y enriquezcan el proceso educativo, tanto en los procesos de enseñanza como en los de aprendizaje.

Las actividades que se planifiquen con el uso de las TIC deben ser eficaces en el logro del objetivo propuesto y eficientes que generen ventajas frente a las formas tradicionales de presentar contenidos, la planeación con TIC no va estructurada aparte del plan curricular deben hacer parte de él y constituirse en parte de la estructura metodológica de las clases.

El contenido del aprendizaje y la herramienta elegida para proveerlo deben ser potencialmente significativos y ser experiencias motivantes.

El plan de clase debe poseer en su estructura cognitiva que integre los preconceptos utilizados por el estudiante de manera que pueda a través de ciertas experiencias digitales como presentaciones, audiovisuales, storytelling, concatenar varias ideas y llegar conceptos más elaborados.

El estudiante y el docente deben adoptar una postura positiva hacia el aprendizaje significativo y mediarlo con metodologías a partir de TIC, establecer una relación colaborativa para construir el conocimiento y demostrar una disposición para relacionar el material de aprendizaje diseñado por el docente, con la estructura cognitiva particular que posee el grupo y llevar dichas ideas a un insumo digital superior que materialice el concepto requerido.

Estrategias para el trabajo con TIC

Se enfocan en la efectividad al enseñar para garantizar el conocimiento del estudiante, no necesariamente se orienta a identificar la herramienta TIC como factor de innovación, sino en la creación de prácticas efectivas que se traduzcan en conocimiento a partir de su uso.

1. Necesidades a tener en cuenta para el inicio. Diseñar un plan de implementación y uso de los temas y selección de las herramientas TIC.	a) Estructurar temas y subtemas y establecer las necesidades al abordar esos contenidos. b) Definir como objetivo, incrementar la calidad de los aprendizajes. c) Plantear situaciones problema y encontrar iniciativas TIC que puedan ayudar resolverlos efectivamente.
---	---

	d) Reconocer el nivel de la institución frente a las experiencias con TIC.
2. Relación entre las TIC y el profesorado. - Motivar al cuerpo docente y los estudiantes. - Capacitar a los docentes en herramientas, detectar las necesidades y homologar conocimientos en grupos de trabajo. – Propiciar una adecuada formación del profesorado. – Generar indicadores para identificar las buenas prácticas con TIC. – Fortalecer la reflexión sobre cada experiencia. – Involucrar las buenas prácticas y actuaciones pedagógicas de los docentes en un banco de datos de la institución.	Especificar necesidades técnicas para el soporte. a) Tipos de software o programas a utilizar en las prácticas y determinar el impacto y alcance de las tareas mediadas por TIC. b) Uso de Software libre, web 2.0, Redes sociales educativas. Aulas Virtuales. c) Altas dotaciones tecnológicas apoyo de las TIC, en términos de tecnología, conectividad, redes, programas. d) Crear estructura de frecuencia en el uso de tareas y experiencias.
3. Desarrollo del plan de trabajo. - Las TIC y el aprendizaje.	

La relación de cualquier práctica debe tener como prioridad la adquisición efectiva del conocimiento.	a) Diseñar estrategias cognitivas en los estudiantes. b) Estimular el aprendizaje o la adquisición de conocimientos. c) Diseñar aspectos motivacionales en los estudiantes por las actividades mediadas por TIC. d) Integración frecuentemente las competencias básicas en las TIC en el currículum. e) Identificar el tipo de competencia que una TIC puede aportar para el desarrollo de un conocimiento específico.
- Las TIC y el diseño curricular.	a) Desarrollar estructura temática y también una estructura de alternativas digitales para desarrollarla a partir de tareas ajustadas al cumplimiento del plan curricular

	b) Planificar las tareas o actividades y soportarlas en las TIC seleccionadas. c) Especificar claramente el tipo de tareas o actividades, cómo desarrollarlas y aplicarlas adecuadamente. d) Evaluar las tareas o prácticas educativas por medio de actividades digitales. e) Evaluar y documentar las prácticas educativas. Tener en cuenta si la TIC hay incrementado el conocimiento, mejorado la didáctica y hayan generado mayor motivación.
- Las experiencias TIC y talleres de soporte. - Diseño de capacitaciones definidas en un cronograma. - Diseño de Ayudas y Guías. - Diseño de lúdicas con Interactividad. Probar las herramientas entre docentes,	a) Definir la difusión de las mejores experiencias. b) Crear repositorios.

sumar experiencias. Identificar usuarios con experiencia e integrarlos a grupos con menor habilidad. - Diseño de productos digitales o publicaciones. - Evaluación y retroalimentación constante de las experiencias.	c) Diseñar publicaciones en blogs, redes sociales educativas, comunicación a interior de la institución. d) Involucrar a la comunidad educativa. e) Generar una cultura de lo digital. f) Evaluar constantemente cada proceso.
---	--

Datos diseñados y obtenidos luego de trabajo en campo (Elaboración propia).

No somos innovadores por ser tecnológicamente capacitados, lo somos cuando generamos un proceso de enseñanza aprendizaje, que involucra TIC y impacto a partir de potenciar las nuevas formas de comunicar. Al elegir acertadamente una herramienta y desarrollar con ella contenido, garantizamos que fluya con mayor eficacia el conocimiento. Adicional, hay una relación o rol nuevo del docente y el estudiante, un ambiente altamente democratizado, donde las prácticas pedagógicas son participativas, con tendencia a la solución de problemas y proyectos transversales. En este marco la implementación de TIC debe responder a toda una estrategia y no corresponde ligarla al simple aprendizaje de herramientas o el uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), sin responder a un plan académico, determinado, medible, controlable, evaluable y mejorable. Un plan que se traduzca en garantizarle al docente, espacios para aprender y diseñar o crear contenido TIC, para compartir prácticas de los más expertos en cada institución, con los menos diestros y

cerrar la brecha digital. Pares en el intercambio de ideas que den seguridad al producir información, validar todo lo creado con un equipo rector y hacer publicación de contenido de valor, original y con calidad en los saberes. Lo más importante en la primera fase de implementación será probar las herramientas elegidas con un grupo de estudiantes y medir el impacto para generar nuevos diseños que garanticen buenas y mejores experiencias.

Las empresas e instituciones hoy en día se valoran por la innovación y procesos que integren tecnología, pero más que eso buscan que los contenidos generados a partir de ella sean altamente efectivos, atrayentes y a sus públicos, todo esto se traduce también a la educación donde la creación de productos digitales han generado propuestas muy interesantes, como en el campo de la realidad aumentada, los códigos QR, las apps, los blogs, aplicaciones móviles como kanhoot para el aprendizaje de cualquier tipo de lección etc.

Para que todos estos productos digitales creados por las instituciones surtan alta efectividad debe tenerse en cuenta el desarrollo de competencias informacionales, tecnológicas y pedagógicas en todos los usuarios, ya sean estudiantes o docentes. Permanentemente debemos aprender y actualizarnos en una carrera hacia el conocimiento que no tiene límites. La virtualidad no sugiere simplemente crear productos digitales y publicarlos, diseñar material educativo digital tiene más complejidad y necesita en el proceso una dinámica donde se planteen competencias tecnológicas para crear o desarrollar actividades virtuales, algo de informática, conocimiento básico de internet, diseño gráfico,

creación de material audiovisual, informacionales para proveer los temas bajo una clara estructura curricular y por último pedagógicas, que tengan un sentido formativo, que cumplan con los objetivos del aprendizaje y planteen propuestas con fácil lectura e interacción para que garanticen el buen desarrollo del conocimiento. Ese es precisamente el quiz de este asunto, generar estudiantes competentes en un ambiente nuevo para comunicar, que cambia de manera muy rápida. Todos los contenidos deben ser altamente creativos y motivantes porque la relación con la TIC no se da el hecho de usar un dispositivo electrónico en clase, sino cómo este insumo se traduce en una oportunidad para mejorar las prácticas académicas tradicionales.

La educación no solo se construye desde el salón de clase, hoy en día se da en ambientes mediados por Tecnologías de la Información y las Comunicaciones - TIC y Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento - TAC. Los docentes se enfrentan a nuevos escenarios como la educación e-learning que se da totalmente a distancia y la educación b-learning que combina lo presencial con actividades virtuales, debido a estas nuevas tendencias enseñar con TIC requiere nuevos retos como convertirse en un diseñador digital de contenidos y a la vez seguir siendo un gran instructor con todo lo que implica esto pedagógicamente como llegar con información clara y vital para los estudiantes y una propuesta didáctica efectiva que surta efecto en los objetivos de aprendizaje. Según UNESCO (2008), lograr la integración de las TIC en el aula dependerá de la destreza de los docentes para estructurar el ambiente de aprendizaje de forma no tradicional, interactuar las

TIC con nuevas pedagogías, fomentar clases más dinámicas, estimular la interacción cooperativa, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo. El desarrollo profesional del docente sólo impactará, si asume cambios específicos en clase, si su desarrollo es permanente y se integra con los cambios del sistema educativo. Es tendencia que las instituciones creen cada vez más contenido digital y diseñen procesos de innovación tendientes a proyectos educativos especializados.

Latorre (2003) establece que el maestro de hoy se enfrenta a grandes desafíos, la sociedad es dinámica y se encuentra dentro de un mundo cambiante. Por tanto, es imperativo que los maestros se preparen desde una perspectiva de formación constante. Si quiero hacer una implementación en TIC debo preguntarme: ¿Son importantes los planes y la aplicación de herramientas TIC en procesos educativos?, ¿Es un proceso exclusivo para nativos digitales?, ¿Diseño acciones de capacitación en esa dirección?, ¿Tengo productos TIC vigentes originales?, ¿Hay la suficiente expectativa frente al tema y existen los recursos para formar en TIC en Colombia?.

Este artículo reconoce el valor de las TIC en el proceso educativo, detectando nuevas opciones para generar contenido, por ejemplo, con herramientas web 2.0, podemos ver un ejercicio básico en este enlace: https://youtu.be/3AVC-v1_bLw. Ofrecen al mundo de la educación, prácticas educativas con diversas formas de crear contenido como: Educaplay, Edmodo, Scolartic, Explee, Voky, Timeline, Timeglider, Go Animate, Sparkol, Constructor, Storyjumper, Powtoon, Sparkol, Animaker, Edpuzzle, Hangman Word, Sutori,

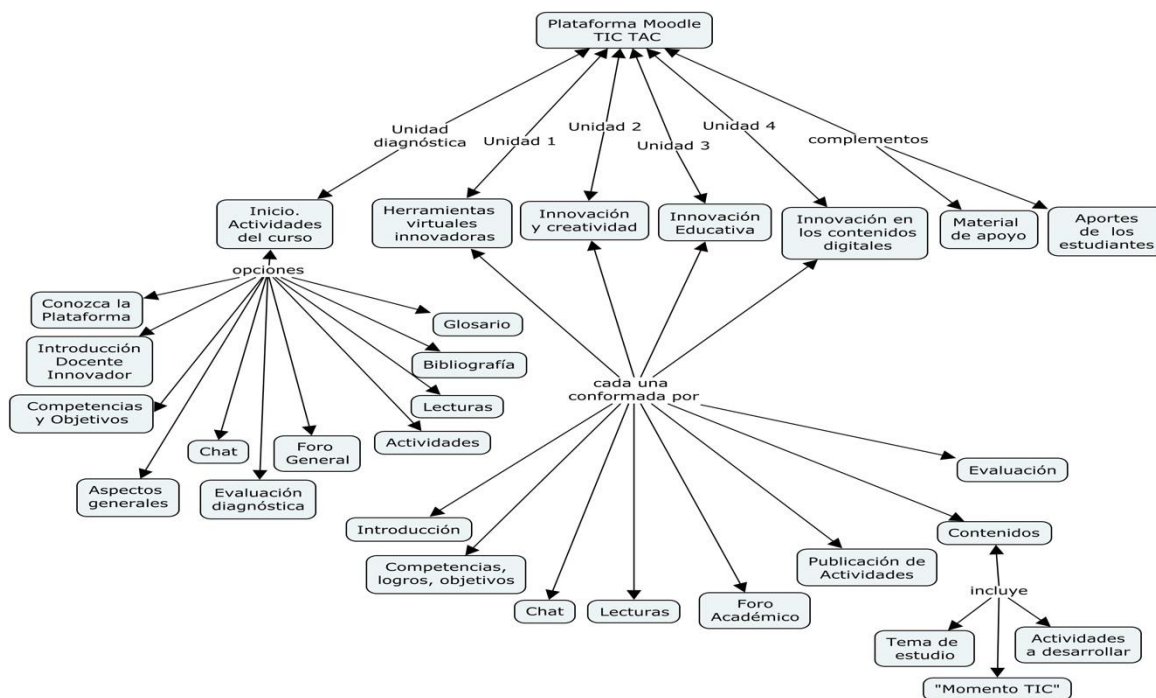
Moodle, Plotagon, Quizlet, Kanhoot, Google Classroom, Genially, Pictochart, Creatly, Gimp, entre muchas opciones gratuitas en el mercado, que aceleran la forma de acceder a contenido con diseño, ayudas técnicas para que el docente cree contenido, de manera muy fácil e intuitiva y con impacto visual o audiovisual. Con estas herramientas se pueden generar nuevas opciones y métodos de educación, donde el alumno pueda tener la oportunidad de analizar formas diferentes de interactuar con los contenidos mediante herramientas TIC, con motivación y compromiso en los procesos de aprendizaje significativo.

De allí lo importante de las competencias pedagógicas, estas son la clave para implementar herramientas TIC en el aula logrando como objetivo, llegar al conocimiento de manera autónoma, donde el docente actúe como mediador del aprendizaje con el estudiante usando materiales didácticos interactivos y de apoyo, pretendiendo una evaluación formativa.

El papel del docente y su potencial pedagógico es indiscutible y va más allá de conocer muchos tipos de herramientas, el reto está en saber escogerlas y direccionar las acciones y metodologías necesarias para diseñar contenido altamente interesante. Para todo esto, internet tiene múltiples opciones con herramientas web 2.0, cada una con ayudas altamente geniales para los educadores, entre ellas podemos ver software en línea educativo para editar audio o video, creación de personajes o avatars, diseñar cuentos o historias, resolución de problemas matemáticos, aplicación de algoritmos o códigos html,

producción textual, construir infografías, líneas de tiempo, todos con un soporte técnico muy básico y un aprendizaje altamente intuitivo tanto para el usuario del objeto virtual como para el creador del mismo.

Un reto en didáctica a partir del uso de las TIC, parte de muchas consideraciones como: motivación del estudiante, un docente dispuesto a entender cómo cada herramienta puede responder a sus necesidades de enseñanza, preparación de la clase, la interacción del estudiante, frecuencia en las prácticas y generar por ejemplo con un aula virtual una estructura que permita la lectura adecuada del curso, determinar fácilmente las unidades temáticas, definir tareas y actividades innovadoras, evaluar, asesorar al alumno, todo a partir de herramientas virtuales. Tener un administrador o tutor general que haga seguimiento, control y fundamentación en objetivos frente al uso de las herramientas y sus contenidos, acciones de mejora en todo el proceso.



Datos obtenidos aula virtual. Politécnico Grancolombiano (Elaboración propia).

Cambiar para algunos docentes es difícil, principalmente para migrantes digitales, es un tema de humildad, se pierde algo al reconocer que no se sabe algo, pero no hay que apartar a quien no se integre al 100% en el proceso, hay que respetarlo e integrarlo a un ritmo que pueda manejar. Entenderse como inseguros y creer no tener la habilidad es una relación equivocada, cuando la web 2.0 nos ofrece alternativas, diversas, intuitivas, fáciles de manejar, de publicar, gratuitas, todas para aprendizajes colaborativos y con posibilidades de compartirse de manera exponencial. Al crear cualquier actividad TIC debe pensarse como un docente integral que contempla actividades con objetivos de enseñanza y aprendizaje efectivos, basados en la combinación de buenas herramientas con excelentes

diseños de prácticas a partir de ellas. Cuando se hagan preguntas, procurar que los estudiantes no puedan encontrar las respuestas en internet. Eso hará que se concentre en la actividad, para resolver el problema y no que se distraiga buscando la alternativa fácil copiar y pegar, crear actividades originales genera mayor valor a las prácticas, recolectarlas, analizarlas y evaluarlas con los grupos de pares puede definir como generar a futuro mejores contenidos. Tener una política institucional que incluya el uso y didáctica de las TIC puede generar resultados positivos con una estructura organizativa y con el acompañamiento del equipo directivo, la formación de los docentes y la aplicación de los estudiantes para describir los aspectos positivos y a mejorar en la generación de nuevos diseños. Incluyo una política TIC que incluya al resto de la comunidad como padres de familia puede ser muy interesante y aportaría de manera sustancial al proceso de implementación.

Los métodos tradicionales no pueden determinarse malos, mucho menos las TIC pueden catalogarse como la solución en temas de innovación educativa, todo esto puede ser subjetivo en términos de que queramos garantizar la efectividad en nuestras prácticas. Lo interesante de este proceso es que hay que probar cada experiencia directamente en campo y sugerir los cambios según la experiencia de cada docente y clase.

Un método malo no se vuelve bueno sólo por usar las nuevas tecnologías. Por ejemplo, si enseñas a resolver ecuaciones diciendo que el más pasa al otro lado como menos, puedes diseñar una presentación dinámica en la pizarra digital, pero no les estás

explicando bien a los alumnos por qué eso debe ser así. (Arróspide, 2015)

Cuando hablamos de innovación educativa inmersa con la mediación de TIC, cada innovación es una experiencia de aprendizaje. Tenga en cuenta el papel que estas aplicaciones juegan en el rol del educador y los educandos, con un ambiente que facilita el aprendizaje mediante animaciones, experiencias visuales e interactivas, sonidos, juegos, historias ilustradas y sintetización de contenidos, de manera moderna y cercana a la realidad y gustos de los estudiantes actuales. Debemos contar parte de la historia, no la historia completa, para que el estudiante pueda realizar conclusiones de manera divergente, una retroalimentación con una conclusión, que pueda atribuir nuevos conceptos a la práctica de aula. Por eso se recomienda tener un playlist educativo, construir con los estudiantes los bancos de experiencias y respetar las publicaciones pertinentes, para generar mejores contenidos y la reproducción de dichas actividades en otros espacios para las nuevas generaciones de los mismos colegios.

Recordemos de nuevo la creatividad, que esta por encima de toda tecnología, del poder de la inteligencia artificial, la realidad aumentada, los simuladores o juegos, los docentes deben prepararse para ser diferentes en el lenguaje y en el espacio. Para poner un ejemplo, si un docente usa una herramienta para hacer un comic u otra para hacer una animación con personajes en un dialogo, no será valido que la historieta o el producto, muestre a un profesor dictando clase y que los personajes sean los alumnos, es como volver

avatar a los integrantes de una clase. Sigue siendo lo mismo en diferente formato, por bonita que sea la herramienta, hay que llevarlo a otro nivel, crear mundos alterativos, narrativas interesantes, moldear la realidad, para que lo que se muestre en ese instrumento aproveche realmente el poder comunicador genere un atractivo especial. Los estudiantes son atraídos por un ambiente democratizado, de participación y donde puedan aportar desde su potencial ideas según el área y temática y también su experiencia en el manejo de herramientas TIC. Los docentes son atraídos por aprendizajes colaborativos y en redes, donde puede compartir las experiencias con pares académicos o con sus mismos alumnos y generar liderazgo en la generación de nuevas propuestas a partir de herramientas virtuales.

Cuando hacemos toda inversión de tiempo y recursos en experiencia con TIC tomamos estas iniciativas como transformación de las prácticas educativas, no reforma los contenidos, en ese orden de ideas cualquier docente está en capacidad de iniciar un proceso que incluya TIC manteniendo lo principal, que es satisfacer las necesidades de los estudiantes garantizando su éxito escolar. Hoy se habla del internet de las cosas, estamos rodeados de toda clase de app's y productos de todo tipo incluyendo el educativo, lo importante no es la existencia de dichos recursos, sino saberlos manejar desde competencias informacionales, tecnológicas y pedagógicas para hacer clases más efectivas con métodos digitales.

No tenemos una época de cambios, tenemos es un cambio de época, con nuevas necesidades que requieren solucionar los problemas del hoy no como se hacía con los los

problemas de ayer, tener muy en cuenta las indicaciones para buscar información en la red y no caer en contenido de carácter ubicuo, separando lo pertinente e importante de contenido de baja calidad, TIC para investigar.

La tendencia es personalizar las actividades de aprendizaje ejecutadas a partir de TIC adaptarlas a las necesidades de cada docente y clase, con esto logra el control del diseño, impacto de la tarea o taller y también permite que los estudiantes retroalimenten a los docentes cada actividad, fortalezcan la experiencia, evidencien la captación de los conceptos, y que, obtenidos los resultados, compartan de manera colaborativa los contenidos. Delgado, 2016 afirma:

Cada Tic sugiere diferentes tipos de aprendizaje y la formulación de diferentes tipos prácticas entre los que están el Aprendizaje electrónico-Aprendizaje mixto -Aprendizaje rápido-Aprendizaje móvil-Aprendizaje informal-Aprendizaje ubicuo⁴. Cualquiera de ellos debe plantear básicamente estrategias y métodos pedagógicos contextualizados en el ámbito del aprendizaje con los siguientes principios: aprender a aprender, un estudiante protagonista activo de su proceso de enseñanza – aprendizaje y conexión con la realidad que le rodea y la aplicación real de lo aprendido en clase. (p.1-16).

El crecimiento de las personas es vital para encontrar actitudes positivas frente al diseño de actividades, los docentes deben sentirse motivados, no hablamos de charlas en TIC, ni conferencias, hablamos de implementación, con un equipo humano de soporte y un método que permita compartir experiencias dentro de un proyecto institucional, mediar y medir el impacto de las TIC en los procesos de enseñanza y que las personas creen en su labor profesional, lo vivan, lo entiendan, se motiven, en un ambiente altamente efectivo,

que tenga como resultado prácticas innovadoras que cumplan con los objetivos de aprendizaje antes que todo.

Las instituciones cambian, porque los equipos humanos que las integran cambian. Si se integran en procesos TIC y sus docentes son altamente competitivos con el diseño de insumos digitales, las posibilidades de mejorar los aprendizajes y la eficacia serán mas amplias siempre y cuando la práctica garantice el conocimiento. Pregúntese entre otras cosas: ¿qué tipo de herramientas usa?, ¿cómo las integra al aula?, ¿cómo adapta sus creaciones a las rúbricas?, ¿qué contenidos o qué proyectos conoce o han sido validados en otros lugares?, definir si son válidos al interior de su institución. Una buena forma de iniciar un proceso en las instituciones es crear un portafolio de medios de comunicación, como revistas digitales, virtuales, equipos periodísticos, alimentación de blogs, emisoras por streaming, canales de YouTube en los proyectos de los docentes y con participación de los estudiantes.

Realizar proyectos es una buena alternativa para fomentar el uso de herramientas virtuales, permiten establecer que en dichos proyectos haya un componente TIC desde su formulación. La suma de experiencias traerá como beneficio, el aprestamiento de competencias informáticas y tecnológicas a medida que se dan las actividades, cada tipo de producto digital implica retos en la publicación o construcción de contenidos. Si se da frecuencia en el uso de TIC, se amplían las posibilidades de conocer un universo poco explorado, uno lleno de riqueza con herramientas web 2.0 diseñadas para docentes, con alto

potencial académico y una edición amigable de contenidos e interfaces muy sencillas para que interactúe cualquier usuario. Como vimos una implementación en TIC, requiere innovación en la didáctica, retos para que las instituciones, más allá de lo tecnológico produzcan mejores contenidos y generen nuevas actitudes en lo docentes y en los estudiantes. Esperemos que seamos más los que sumemos en este tema que hoy es tendencia.

Bibliografía

- Arróspide, J. (2015). Las TIC en el aula: herramientas para el aprendizaje y consejos de uso. Obtenido de a+aprendemas.com: <http://www.aprendemas.com/es/blog/historico-reportajes/las-tic-en-el-aula-herramientas-para-el-aprendizaje-y-consejos-de-uso/>
- Delgado, D., (2016a). Productos Multimedia Educativos para Entornos Virtuales. Cartilla Número 1, Diseño de un Producto Educativo Multimedia Interactivo para Entornos Virtuales (p.1-16), Bogotá: Politécnico Grancolombiano.
- Latorre, B. (2003). La Investigación - Acción: conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona, España. Graó.
- UNESCO (2008), Estándares de Competencia en TICS para Docentes. (p.1-28), Londres: UNESCO, file:///C:/Users/Familia/Downloads/UNESCOEstandaresDocentes.pdf
Habilidades Docentes, Recuperado de:
<http://hadoc.azc.uam.mx/evaluacion/menu.htm>

