



REVISTA DE DIFUSIÓN ACADÉMICA

ISSN 2718-6318

Año IV | Número 15 | Octubre 2023

DOSSIER DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Coordinadores: Pablo Gaiazzi y María Fernanda Olha

Estimados lectores y colegas,

Es un honor para nosotros presentarles este dossier, que recopila los trabajos de opinión realizados por los alumnos como parte de su trabajo final de cátedra en tecnología educativa. En estos artículos, se ha explorado el fascinante vínculo entre la tecnología y la pedagogía, así como los profundos cambios que esta relación ha traído consigo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la era actual, caracterizada por rápidos avances tecnológicos y una sociedad cada vez más digitalizada, resulta imprescindible reflexionar sobre cómo la tecnología puede potenciar la educación y cómo puede impactar positivamente en los métodos y enfoques pedagógicos utilizados en nuestras aulas. Los trabajos aquí presentados abordan esta cuestión crucial, brindando una visión amplia y enriquecedora de los desafíos y oportunidades que nos ofrece el mundo tecnológico en el ámbito educativo.

Cada artículo es el resultado del esfuerzo y dedicación de nuestros alumnos, quienes han investigado y analizado detenidamente cómo la tecnología influye en la forma en que los estudiantes aprenden, interactúan y se desarrollan como individuos en el contexto educativo. Desde diferentes perspectivas y experiencias personales, estos trabajos nos invitan a reflexionar sobre el papel de la tecnología en nuestras vidas y cómo podemos aprovecharla para promover un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades de nuestros estudiantes.

En estos textos, encontrarán ideas creativas, análisis críticos y propuestas innovadoras que nos desafían a repensar nuestras prácticas docentes y a adaptarnos a los cambios constantes que la tecnología nos presenta. Además, se abordan temas como la inclusión digital, la alfabetización tecnológica, la brecha digital y el uso ético de las herramientas digitales, todos ellos aspectos fundamentales para garantizar una educación equitativa y de calidad.

Como docentes de tecnología educativa, nos sentimos orgullosos de los logros de nuestros alumnos y de su capacidad para reflexionar y aportar nuevas perspectivas sobre el impacto de la tecnología en el ámbito educativo. Estos trabajos demuestran su compromiso y pasión por la enseñanza, así como su capacidad para adaptarse a

los cambios y enfrentar los desafíos que la era digital nos presenta. Esperamos que este dossier sea una fuente de inspiración y reflexión para todos aquellos interesados en la integración tecno-pedagógica. Los invitamos a sumergirse en estos artículos y a acompañarnos en este viaje de descubrimiento y aprendizaje, donde la tecnología y la pedagogía se entrelazan para construir una educación más inclusiva, dinámica y relevante.

Atentamente,

Pablo Gaiazzi y María Fernanda Olha

Las redes sociales ¿Una herramienta constructivista?

Por Magalí Albornoz

El constructivismo es una teoría que «propone que el ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto» (Jonassen, 1991). Señalando a la experiencia y construcción, como factores clave a la hora de aprender, donde el alumno no queda expuesto a ser un contenedor de información vacía y repetitiva, sino que este pueda crear por sus propios medios, teniendo en cuenta el contexto que habita.

Actualmente, se puede afirmar que a través de la tecnología nos encontramos todos conectados y atravesados, y es por medio, de las redes sociales donde vemos que la sociedad suele expresarse y dar sus puntos de vista.

En algunas circunstancias, los jóvenes quedan expuestos a consumir información, donde las fuentes no suelen ser las más idóneas. Por ello, considero que es importante que adultos y profesores, acompañemos y guiemos a utilizar correctamente las tecnologías, invitándolos a tener una mirada crítica sobre lo que consumen, y a su vez, a generar consciencia de la influencia que pueden llegar a alcanzar y que, por ello, debemos ser responsables y utilizarlas a nuestro favor, a nivel personal y colectivo, creando o compartiendo contenido valioso, que impacte de manera positiva en otros.

Como se muestra en el perfil de TikTok @basuriitas (<https://vm.tiktok.com/ZM2yFTNsK/>), un grupo de jóvenes adolescentes del Sarmiento BA, hicieron una canción que habla sobre el neoliberalismo, donde los docentes dieron total libertad en cuanto a las formas de expresarse y desarrollar el video, el mismo logro viralizarse y alcanzar 113,5k de me gustas, con una melodía bastante pegadiza y una letra que señala lo que ellas consideraron importante destacar sobre el tema que les asignaron, sumado a la construcción del video.

En este caso, se puede ver como la tecnología y una red social conocida entre las jóvenes pudo ayudar a que las estudiantes desarrollen sus ganas de independencia,

tomando un papel activo en solucionar problemas, comunicarse efectivamente, analizar información y diseñar soluciones, logrando así una experiencia que fomenta la adquisición de un proceso de aprendizaje en el que el alumnado se siente involucrado en su propio proceso de enseñanza.

“Las investigaciones del aprendizaje constructivista han demostrado que los estudiantes aprenden mejor a través de la construcción de conocimiento por medio de una combinación de experiencia, interpretación e interacciones estructuradas con los integrantes del aula escolar (compañeros de clase y profesores)”. (Stefany Hernández Requena,2008).

Teniendo en cuenta el lado positivo de las redes sociales, es posible comenzar a dejar de estigmatizarlas y darles la oportunidad en beneficio del alumno y la sociedad.

Si bien, es necesario que seamos conscientes de los riesgos que conlleva exponerse en redes, como el acoso, el bullying, el tiempo de exposición en exceso, la pérdida de privacidad, la información falsa, etc. Resalto, que la tarea de acompañar a los jóvenes, enseñar el uso correcto de las mismas, fomentando valores y principios, con reglas o normas que orienten al ser humano que es parte de una sociedad, es sumamente importante, para que la calidad de la experiencia se maximice y esto pueda generar cambios positivos.

No podemos quedarnos del lado pesimista que ve en los jóvenes la decadencia y la falta de interés por aprender, donde a las redes sociales se les adjudica el atributo de ser portadora de contenido banal o de mero entretenimiento y desinformación. Si no, reitero saber guiar para que le puedan sacar provecho y aporten, tanto en su vida personal como en la de los demás.

“En los individuos, el componente social es muy importante, tener amigos y compartir con ellos. Las nuevas tecnologías se enfocan en este tema, aportando las herramientas necesarias para que las personas que accedan a ellas puedan compartir con los demás sus conocimientos, intereses, ideas, gustos (...)” (Stefany Hernández Requena,2008).

Entonces, ¿podemos reconocer a las redes sociales como una herramienta constructivista?

Brindarles la posibilidad a nuestros jóvenes de poder fusionar aprendizaje y saberes con redes sociales que forman parte de sus gustos y rutina diaria ¿Será una estrategia efectiva de enseñanza?

En lo personal opino que es una herramienta constructivista porque como indica Requena, “En el constructivismo el aprendizaje es activo, no pasivo. Una suposición básica es que las personas aprenden cuándo pueden controlar su aprendizaje y están al corriente del control que poseen. Esta teoría es del aprendizaje, no una descripción de cómo enseñar. Los alumnos construyen conocimientos por sí mismos. Cada uno individualmente construye significados a medida que va aprendiendo”. (Stefany Hernández Requena,2008).

Sumado a que es una práctica enriquecedora para los jóvenes, ya que en ellos despierta interés, y los hace sentir parte de su aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA

Hernández Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el proceso de aprendizaje. RUSC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 5(2). Recuperado de <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v5n2-hernandez.html>

Basuriitas. (2023, 30 de junio). Video de cátedra. TikTok. <https://vm.tiktok.com/ZM2yFTNsK/>

Jonassen, D. H. (1991). Objectivism versus Constructivism Do We Need a New Philosophical Paradigm Educational Technology and Research and Development, 39, 5-14. <http://dx.doi.org/10.1007/BF02296434>

¿Tecnología en la Educación o educarnos en la Tecnología?

Por Belén M. de Nevares

Resumen:

El presente artículo constituye un breve análisis sobre cómo la integración del mundo digital en la educación se ha convertido en una necesidad urgente; provocando grandes debates sobre cómo encontrar el equilibrio entre los fundamentos educativos tradicionales y la innovación digital actual.

Debate:

Sin lugar a duda, la tecnología es una herramienta para la comunicación y para acceder fácilmente a la información que brinda infinidad de posibilidades transformadoras en los distintos estratos de la sociedad; abarcando desde el sector productivo, científico, económico y cultural, hasta el educativo (Delgado, 2009).

Por un lado, está claro que el uso de la tecnología dentro del aula trae consigo muchos beneficios. Aumenta la motivación del alumno, estimula la comunicación y mejora los procesos de retroalimentación; ofreciendo metodologías interactivas para captar la atención de la clase. Su aplicación también presenta herramientas didácticas para fortalecer las prácticas de enseñanza. Existen muchísimas plataformas educativas con variedad de material para trabajar; incluyendo videos, juegos, canciones y ejercicios para practicar “online”. Además, gracias a los avances tecnológicos, los estudiantes tienen la posibilidad de acceder al aprendizaje desde sus hogares, y en muchas ocasiones, pueden elegir el lugar y el momento en que desean recibir esa educación. Entre otras cosas, esto permite al alumno aprender a desarrollar un aprendizaje autónomo, a fortalecer competencias de creatividad y, en definitiva; a tomar un papel activo en su propio camino de aprendizaje.

A su vez, implementar las TIC en la escuela también supone grandes desafíos puesto que requiere disciplina y un manejo responsable por parte de los alumnos. Además, el uso excesivo de las nuevas herramientas digitales también puede provocar problemas físicos como cansancio en la visión, en la espalda o también problemas de socialización por aislamiento.

Sin embargo, lo que me resulta más inquietante es que “vivimos en un mundo dominado por la ciencia y la tecnología y el uso de éstas está generando nuevas y distintas formas de aprender” (Sánchez, 1999, como se citó en Delgado, 2009, p.59). La realidad es que las TIC modificaron a tal punto el proceso de enseñanza-aprendizaje, que hoy en día, exigen numerosos cambios y esfuerzos en los docentes y en las instituciones educativas. “Las TIC reclaman la existencia de una nueva configuración del proceso didáctico y metodológico tradicionalmente usado” (Riveros y Mendoza, 2008: 34, como se citó en Delgado, 2009, p. 59).

Ahora bien, no hay dudas de que, tal como afirma M. Maggio (2014), los ambientes escolares renovados por el acceso a la tecnología nos invitan a recrear nuevas prácticas; alejándonos de la clásica tríada didáctica; docente, alumno y contenido. Por consiguiente, el profesorado se encuentra obligado a adoptar nuevos roles; porque su figura sigue siendo un elemento crucial para el aprendizaje de sus alumnos. La gran cuestión es cómo. ¿Cómo debemos adaptarnos?

¿Cómo recreamos nuevas prácticas? ¿Cuál es la manera más eficiente de hacerlo?

Por su parte, Anijovich (2014) propone distintas ideas para una buena organización del trabajo en el aula; poniendo foco en las aulas heterogéneas. Algunas de ellas son: formular tareas de aprendizaje que tengan sentido para los alumnos preparando diferentes alternativas de abordaje de un mismo tema, establecer rutinas explicitando criterios para adoptarlas, creando tiempo y espacios para visibilizar los propósitos de las tareas, favorecer y planificar momentos de intercambios entre los estudiantes y favorecer el desarrollo de un trabajo autónomo. Considero que, estaría muy bueno poder aplicar estas propuestas de la autora dentro del aula; sería de gran ayuda para equilibrar la tecnología en la educación.

Asimismo, creo firmemente que para lograr cambiar y adaptar el aula, es necesario fundamentalmente capacitar a los docentes y brindarles herramientas para que puedan llevar a cabo su tarea.

“La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE, 2005), afirma que los docentes deben estar listos para dotar a los estudiantes con el poder de las ventajas que aporta la tecnología. Las escuelas y aulas, tanto las de formación

presencial como las virtuales, deben contar con profesores que estén equipados con recursos de tecnología y las destrezas del caso y que puedan enseñar eficazmente los contenidos de las materias necesarias a la vez que incorporan conceptos y destrezas en tecnología” (Delgado, 2009, p. 60).

Como toda herramienta, sólo es útil si conocemos cómo, cuándo y cuánto usarla. Igualmente, no alcanza con que el docente conozca la herramienta; el alumno también debe hacerlo. Y, lamentablemente, soy testigo de que muchas veces, la tecnología en la escuela se convierte en una distracción durante el aprendizaje, o en un aprendizaje superficial por problemas en la selección de información. Por eso, me inquieto e insisto sobre la formación a los docentes y alumnos.

Por lo tanto, uno de los grandes riesgos que pueden traer las nuevas tecnologías es que, en lugar de utilizar las herramientas, nos encontremos siendo utilizados por ellas. Santiago Bilinkis (2019), especialista en tecnología, afirma que la misma “está siendo usada para generarnos hábitos que les convienen a las empresas tecnológicas, pero no a nosotros.” Bilinkis continúa su discurso haciendo énfasis en que la única manera de mejorar la situación es entendiendo cómo funcionan las tecnologías que usamos y qué tipos de efectos nos causan. Él considera que la responsabilidad la tienen fundamentalmente los padres y la escuela. El problema es que “ni los docentes ni los padres tienen demasiado presente esto que planteo” afirma en una de las entrevistas.

Y, por eso mismo me pregunto: ¿Tecnología en la Educación o educarnos en la Tecnología? Insisto, sin negar todas las posibilidades y recursos que las TIC brindan; educar en un mundo tecnológico es una tarea muy necesaria, aunque, muy desafiante también.

No obstante, es importante tener en cuenta que la tecnología tiene muchas aristas y abarca un montón de aspectos. No se aplican los mismos recursos digitales en la escuela de nivel inicial que en el nivel primario, secundario o en la universidad. No todas las escuelas cuentan con los mismos recursos económicos; algunas tienen más posibilidades que otras. Tampoco se aplican las mismas herramientas para todas las materias. Por eso, es importante saber diferenciar e identificar lo que

puede brindar cada recurso. Y, de ese modo, poder hacer uso de la tecnología de la forma más adecuada y eficiente.

Conclusión:

Para concluir, creo firmemente que estamos frente a un gran desafío como sociedad y como futuros educadores. La tecnología no deja de avanzar y sino aprendemos a controlarla; nos va a dominar. Por lo tanto, a mi parecer, es necesario evaluar, analizar y planificar cómo queremos hacer uso de ella. Al ser una tarea compleja, opino que es fundamental tener objetivos y límites claros y conocidos; por los directivos, docentes, alumnos y padres. De esta manera, al trabajar en equipo, sería más simple y podríamos hacer de la tecnología una herramienta enriquecedora y beneficiosa para todos; para cualquier ámbito, inclusive la educación.

REFERENCIAS

- Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia (Maracaibo)*, 15(3), 58-77.
- Novedades Educativas N°101 - Fundación Luminis. (2019, 9 septiembre). Fundación Luminis.
- Maggio, M., Lion, C., & PEROSI, M. (2014). Las prácticas de la enseñanza recreadas en los escenarios de alta disposición tecnológica. *Polifonías Revista de Educación*, 3(5), 101-127.
- Rebeca, A. (2014). Gestionar una escuela con aulas heterogéneas: enseñar y aprender en la diversidad. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.

Artículo de opinión: Gamificación ¿un arma de doble filo?

Por Juan Manuel Castiglione

Mucho se habló del surgimiento de la Gamificación y como esta llegó para renovar la educación en los tiempos modernos, pero poco se habla de sus efectos. Por este motivo, voy a cuestionarme si existen dos caras de la moneda tratándose de la Gamificación, y buscar una respuesta a la incógnita ¿será posible que la Gamificación, la novedad en el ámbito laboral y educativo, sea un arma de doble filo?

Como suele ocurrir con otros términos, la palabra “Gamificación” se volvió muy popular en el ámbito laboral o de estudio, pero no muchos saben lo que realmente es y para que se usa. Habiendo leído la explicación y clarificación de Fernando Rodríguez (2015) sobre la gamificación, sumado a los aportes de Ruth S. Contreras (2017) y de Gaiazzi (2018), mi visión es que esta es un conjunto de mecánicas y estrategias, que forman una herramienta para ayudar a optimizar y apoyar el trabajo a través de la fuerza de voluntad. Es esa vuelta de tuerca para que se haga lo que se tiene que hacer, pero haciéndolo de una forma más divertida.

Viéndola aplicada en la educación, reconozco que es un gran medio para que los estudiantes acompañen la clase y los temas, sin tener que sentirse esclavizados. Además, pienso que la gamificación nació por la necesidad de adaptar la enseñanza a las nuevas generaciones, que ya nacieron en un mundo transformado por la tecnología.

Como todo en esta vida, considero que la gamificación tiene sus puntos positivos, y otros que no lo son. La misma no se excluye de ser una rama de aplicación de los avances tecnológicos en nuestra sociedad, los cuales han tenido un gran impacto en como las personas se relacionan hoy en día y la disponibilidad laboral entre otros, teniendo aspectos muy beneficiosos para la sociedad pero que, en lo personal, puede repercutir en una gran dependencia hacia esta, así como un distanciamiento de las personas (Sadin, 2017).

Los aspectos positivos de la gamificación son un poco más obvios y son visibles a simple vista. La capacidad que tiene de atraer la voluntad de los alumnos es excelente, siendo que estos, desde mi perspectiva, relacionan la actividad que se les presenta con algo que no es común en los espacios de trabajo y si lo es en los espacios recreativos, haciendo que les atraiga aún más la actividad.

Por otro lado, cuando digo que la gamificación tiene aspectos no tan buenos, con esto no quiero decir que tenga efectos negativos en sí, sino que algunos factores externos impactan negativamente en sus resultados. De un lado, existe una cuestión resaltada por Fernando Rodríguez (2015) que suele repetirse mucho a la hora de querer aplicar la gamificación, y tiene que ver con que se tiene una idea de lo que es que no necesariamente es acertada. Muchos docentes suelen abusar de los sistemas de puntos, de las recompensas y de los rankings, dando lugar a que los estudiantes sean participantes ambiciosos como diría Contreras (2017), o pensar a la gamificación como una forma de que los alumnos puedan motivarse a resolver una misma consigna de una forma más divertida y sencilla, y no como un medio para motivarlos a que lo hagan. Además, así como antes dije que surgió para adaptar a la educación a las nuevas generaciones, también reconozco que esto le puede jugar en contra. Veámoslo de esta forma, un chico que en su casa tiene acceso ilimitado a internet, videojuegos de todo tipo y temática, dibujos animados, y todo tipo de medio de entretenimiento, no va a verse necesariamente atraído por un juego en donde tiene que unir con flechas los verbos con sus conjugaciones a cambio de puntos. Por esto creo que, si bien el contacto con la tecnología es inevitable, la exposición temprana de los niños a la tecnología puede repercutir seriamente en el efecto que busca generar la gamificación, ya que sin interés no hay voluntad.

En este punto es donde considero fundamental un aspecto del cual habla Gaiazzi (2018) en su artículo, y el cual considero que se apoya en esta importancia en el interés del niño y no en el “aprendizaje por la fuerza” de la educación tradicional que plantea Isaac Asimov (1988) en su entrevista y es la personalización. Para lograr el interés de los niños que ya tienen acceso al entretenimiento prácticamente ilimitado hace falta adaptarse a que es lo que hace a esos videojuegos y esas

caricaturas tan atractivas para ellos, para así tomar esos elementos y usarlos a favor de la gamificación.

Teniendo en cuenta todo esto, considero que la gamificación si es un arma de doble filo, ya que como tal si es una gran herramienta para mejorar el trabajo áulico, pero que, por otra parte, se debe aplicar con su verdadero propósito, que es aumentar el interés en cierto tema, porque de lo contrario solo se estaría dejando el espacio de trabajo al juego por juego, y que por esto además debe adaptarse a los cambios y elementos generacionales que influyen en el proceso de aprendizaje y de esta forma centrarse en las experiencias de juego emergentes a nivel social (Contreras, 2017), ya que de lo contrario el espacio que se le da a la gamificación en el aula seria aún más inútil y no cumpliría con su propósito. Incluso sabiendo esto, aun me surge la interrogante de si, con los avances tecnológicos que venimos presenciando, la gamificación se instaurara como bastión y núcleo de los medios de aprendizaje y trabajo en las escuelas, desplazando por completo al método tradicional.

REFERENCIAS

- Asimov, I. [S Oliwa] (2010). Isaac Asimov predice el aprendizaje por Internet en 1988 [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qLEBAPA7yqo>
- Contreras, R. (2017). "Experiencias de gamificacion en las aulas." Recuperado de https://aulavirtual.usi.edu.ar/pluginfile.php/89542/mod_folder/content/0/CONTRETAS%2C%202017.pdf?forcedownload=1
- Gaiaizzi, P. (2018). "Hacia una experiencia interactiva en aulas virtuales." Recuperado de https://aulavirtual.usi.edu.ar/pluginfile.php/89542/mod_folder/content/0/GAIAZZI%2C%202018%20%282%29.pdf?forcedownload=1
- Rodríguez, F. (2015). "Gamificacion: como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula." Recuperado de https://aulavirtual.usi.edu.ar/pluginfile.php/89542/mod_folder/content/0/RODR%C3%8DGUEZ%2C%202015%20%282%29.pdf?forcedownload=1

Sadin, E. (2017) “La humanidad aumentada: la administración digital del mundo”.
Caja Negra

Nuevas Tecnologías. Seguridad: consecuencias y prevención

Por Maia Potenza y Yamila Alexia Suárez Souza

Resumen

En la actualidad, la educación ha experimentado cambios significativos debido al creciente uso de nuevas tecnologías en el ámbito, pero ¿se les enseña a los estudiantes cómo hacer uso de ellas? ¿Qué tan seguras son?

Los riesgos de las tecnologías sin supervisión

Las nuevas tecnologías en la educación ofrecen una amplia gama de beneficios, como el acceso a recursos educativos en línea, la colaboración remota y la personalización del aprendizaje. Sin embargo, también plantean desafíos en términos de seguridad. Algunas de las preocupaciones relacionadas con el uso de la tecnología digital incluyen el acceso no autorizado a datos sensibles de los estudiantes, la exposición a contenido inapropiado y la posibilidad de ciberacoso.

Según Roxana Morduchowicz (2020), reconocida experta en educación, las tecnologías digitales tienen el potencial de enriquecer el aprendizaje al brindar acceso a una amplia gama de información y recursos educativos. Sin embargo, es importante tener en cuenta que el mal uso de estas tecnologías puede poner en peligro a los alumnos, exponiéndolos a los peligros del mundo virtual. Además, existe un gran riesgo de distracción y falta de concentración debido a la constante presencia de dispositivos electrónicos, lo cual puede afectar negativamente el rendimiento académico y la capacidad de los estudiantes para centrarse en las tareas escolares. Por lo tanto, resulta fundamental establecer límites claros y fomentar un uso responsable de las tecnologías en el entorno educativo.

La seguridad del uso de estas tecnologías novedosas en la educación no se limita solo a las plataformas y herramientas utilizadas, sino que también depende de las medidas de seguridad implementadas por las instituciones educativas, así como de la responsabilidad de los educadores, estudiantes y padres en la protección de datos y la promoción de un entorno educativo seguro en línea. En este sentido.

Tecnología en el aula

En la actualidad, los docentes se enfrentan a diversos desafíos al enseñar diferentes asignaturas en el ámbito educativo. Vivimos en un mundo en constante transformación, donde la tecnología moderna puede ser una herramienta invaluable para los maestros, brindándoles nuevas estrategias y oportunidades a través de las cuales pueden motivar a sus estudiantes y enriquecer sus actividades en el aula (Carrión Candell, 2018, pág. 2). Es importante reconocer que la tecnología es un recurso que los docentes pueden utilizar para mejorar su trabajo y fortalecer su entorno social, al tiempo que fomentan habilidades críticas y responsables en el uso de la misma (López-Jiménez, 2007, p. 73-74).

Uno de los desafíos más destacados en la educación actual, especialmente en el nivel superior, es el aprendizaje de los alumnos. Muchas veces, los docentes se apoyan en materiales tradicionales, como libros de texto, lo cual limita la forma en que los estudiantes reciben la información desde sus asientos. Sin embargo, se ha observado que la estrategia de gamificación aplicada en entornos universitarios puede ser sumamente útil, ya que combina conocimientos con elementos lúdicos y logra despertar el interés y el compromiso de los estudiantes (Olivia, 2017).

Asimismo, en los últimos años, se ha evidenciado que el uso de tecnologías en el aula puede influir en el rendimiento de los alumnos. Por lo tanto, es fundamental aprovechar los dispositivos tecnológicos disponibles para mejorar el proceso de aprendizaje y mantener el interés de los estudiantes a lo largo del tiempo. La tecnología educativa, a través de recursos como el audio, el video y las imágenes, se convierte en un aliado para fortalecer la enseñanza y enriquecer el aprendizaje de los jóvenes estudiantes (Mujica, 2020, p. 3).

La tecnología y la información por sí solas no guían ni ayudan ni aconsejan al alumnado; por ello, la labor del docente en la educación digital es hoy más importante que nunca (Viñals Blanco-Cuenca Amigo, 2016). No se puede esperar que la tecnología se encargue de todo, porque no puede. En este contexto, el papel del docente se transforma en el de un orientador que guía el aprendizaje de sus alumnos. Para lograrlo, se emplean metodologías que promueven el aprendizaje autónomo, como el enfoque basado en proyectos, la realización de actividades

motivadoras fuera del aula (*flipped classroom*), el estudio de casos, entre otras. De esta manera, se fomenta el aprendizaje autodidacta y se aprovechan los conocimientos previos de los estudiantes para optimizar el tiempo en clase, mientras el profesor crea actividades que potencian su aprendizaje (Müller, 2019).

Sabemos que esta generación de jóvenes nativos de una sociedad digitalizada tiene un manejo de las tecnologías autodidacta en el uso del internet, pero que las usen no significa que lo hagan de forma beneficiosa para sus desarrollos personales

“El conocimiento está en la red y es abundante, pero precisamente esto es lo que hace necesario un buen número de tareas que debe cumplir todo docente: detectar lo realmente importante, guiar los procesos de búsqueda, analizar la información encontrada, seleccionar la que realmente se necesita, interpretar los datos, sintetizar el contenido y difundirlo son algunas de las tantas tareas que el profesor debe guiar.” (Viñals Blanco-Cuenca Amigo, 2016)

El docente debería acompañar al alumno en su proceso de aprendizaje asegurando la información confiable para crear este espacio seguro en su proceso educativo.

Riesgos

El uso de tecnologías digitales en el aprendizaje puede ser beneficioso al brindar acceso a información y recursos educativos, pero también conlleva riesgos significativos en términos de seguridad. Por lo tanto, es importante abordar estos riesgos para garantizar un entorno educativo seguro y proteger a los estudiantes.

Uno de los principales peligros es el acceso no autorizado a datos personales. En un mundo cada vez más conectado, existe la posibilidad de que la información personal de los estudiantes, como nombres, direcciones, números de teléfono o datos bancarios, sea recopilada y utilizada de manera indebida. Es fundamental enseñar a los alumnos sobre la importancia de proteger su privacidad en línea y tomar medidas para salvaguardar su información personal.

Además, la exposición a contenido inapropiado es otra amenaza significativa. Aunque Internet ofrece una gran cantidad de información, no toda es adecuada para los estudiantes. Pueden encontrarse con contenido violento, sexualmente

explícito o que promueva comportamientos perjudiciales. Es crucial educar a los alumnos sobre cómo identificar y evitar este tipo de contenido, así como establecer filtros de contenido y herramientas de control parental para limitar su exposición a materiales inapropiados.

Asimismo, la propagación de noticias falsas y desinformación es un desafío importante en la era digital. Los estudiantes deben aprender a evaluar críticamente la calidad y veracidad de los contenidos en línea, evitando caer en trampas propagandísticas o difundir información falsa. La alfabetización mediática y el pensamiento crítico son habilidades clave que deben desarrollarse para que los estudiantes puedan discernir entre información confiable y engañosa.

El ciberacoso es otro problema grave en el entorno digital. Los estudiantes pueden ser víctimas de intimidación, acoso o amenazas a través de plataformas en línea, redes sociales o mensajería instantánea. Se debe dar apoyo, y enseñar a los alumnos cómo prevenir, reconocer y denunciar el ciberacoso. Los docentes y los padres deben estar atentos a señales de alerta y actuar rápidamente para proteger a los estudiantes y brindarles el apoyo necesario.

Las adicciones a los dispositivos móviles, las redes sociales y los videojuegos son problemas crecientes en la sociedad actual. Los estudiantes pueden desarrollar una dependencia obsesiva de sus teléfonos inteligentes, lo que afecta su capacidad de concentrarse en las tareas escolares, interactuar significativamente con los demás y participar en actividades extracurriculares. La constante necesidad de estar conectados y responder a notificaciones puede generar ansiedad y estrés.

La adicción a las redes sociales también es común. Los estudiantes pueden pasar horas navegando en plataformas como Instagram, Facebook y Snapchat, buscando validación social y comparándose con los demás. Esta obsesión por la imagen personal y la necesidad de obtener "me gusta" y comentarios pueden afectar negativamente la autoestima y la salud mental de los estudiantes.

La adicción a los videojuegos también representa una preocupación importante. Los juegos en línea ofrecen una experiencia envolvente y gratificante, lo que puede generar una dependencia que lleva a los estudiantes a descuidar sus

responsabilidades académicas, sociales y físicas. La falta de límites y la dificultad para controlar el tiempo de juego pueden afectar negativamente el rendimiento académico y las relaciones personales de los estudiantes.

Estas adicciones en el entorno digital pueden tener consecuencias significativas en la vida de los estudiantes. Experimentan un deterioro en su rendimiento académico, dificultades para mantener relaciones personales saludables y un aumento en los niveles de estrés y ansiedad. Además, pueden experimentar problemas de sueño, falta de concentración y una disminución en su bienestar general.

Enfocándonos en las redes sociales, los jóvenes se encuentran constantemente expuestos a los peligros del mundo digital y su lado oscuro. Nunca sabemos quién se esconde detrás de una pantalla ni cuáles son sus intenciones, por lo que es fundamental educar a los jóvenes desde temprana edad sobre los riesgos asociados con el contacto con desconocidos.

El grooming implica que depredadores sexuales en línea manipulen y ganen la confianza de los adolescentes. Fingiendo ser personas de confianza, estos individuos establecen relaciones virtuales con los jóvenes con el propósito de obtener beneficios sexuales o explotarlos de alguna manera. Aprovechándose de su vulnerabilidad, estos depredadores emocionalmente manipulan a los adolescentes y los persuaden para que realicen acciones inapropiadas o compartan información personal comprometedor. Es crucial que los adolescentes comprendan los riesgos asociados con el grooming y estén alerta a las señales de advertencia, como solicitudes de imágenes explícitas o intentos de establecer encuentros físicos.

Es fundamental abordar estos peligros digitales a través de la educación y la promoción de un uso equilibrado y responsable de la tecnología. Los estudiantes deben ser conscientes de los riesgos y consecuencias de un uso excesivo de la tecnología, así como aprender estrategias para gestionar su tiempo en línea y establecer límites saludables. Los docentes y los padres también desempeñan un papel crucial al proporcionar orientación y apoyo en la creación de un entorno digital seguro y equilibrado. Además, se debe promover un ambiente seguro y de confianza donde los adolescentes se sientan cómodos comunicando cualquier

experiencia preocupante. La prevención y la protección son elementos clave para salvaguardar la seguridad y el bienestar de los jóvenes en el mundo digital.

Exclusión y equidad

En esta última sección, nos gustaría enfocarnos en la importancia de abordar tanto los aspectos materiales como las problemáticas sociales en el ámbito de la tecnología educativa. Es fundamental que tanto el Estado como las instituciones educativas se comprometan a proporcionar un equipamiento tecnológico adecuado, que cubra las necesidades de los estudiantes y fomente el uso efectivo de las TIC. Esto implica garantizar el acceso a dispositivos básicos y, cuando sea necesario o posible, avanzados, así como asegurar una distribución suficiente en las escuelas. Por ejemplo, es esencial contar con pantallas en el aula y un número adecuado de computadoras, ya que resulta insuficiente si sólo hay cuatro computadoras para un curso de 30 alumnos.

Además de la infraestructura tecnológica, es inaceptable que se produzcan situaciones que excluyan a los estudiantes de su derecho a la educación. Las instituciones educativas tienen la responsabilidad de abordar los hechos que afecten a los alumnos, tanto dentro como fuera del entorno escolar. Para ello, es fundamental proporcionar capacitaciones tanto a los docentes como a los estudiantes sobre las situaciones de abuso, con el objetivo de prevenir su ocurrencia y brindarles las herramientas necesarias para actuar en caso de que se presenten. La discriminación y el acoso son lamentables realidades que debemos combatir, y esto implica informarnos y educar a las generaciones futuras para trabajar hacia la erradicación completa de estas problemáticas.

Asimismo, es crucial enfatizar la importancia de la equidad en la educación, no sólo en términos de acceso a la tecnología, sino también en cuanto a los contenidos y materiales utilizados. Es fundamental planificar y personalizar las clases de antemano, teniendo en cuenta las habilidades y características individuales de cada estudiante, para acercarnos de manera efectiva a ellos y garantizar que la educación y el aprendizaje sean equitativos para todos. No se trata de descuidar al resto de los estudiantes, sino de brindar un apoyo adicional a aquellos que enfrentan dificultades, sin dejar de lado a nadie. Este enfoque difiere del concepto de igualdad,

en el cual se brinda el mismo contenido del currículum a todos los estudiantes sin distinciones ni una mayor focalización. En resumen, buscamos que la educación se adapte a las diferencias y necesidades individuales, sin que las condiciones económicas, geográficas, demográficas o de género sean un obstáculo para el aprendizaje, y así promover una escuela inclusiva.

Conclusión

En el ámbito de la educación, la integración de las nuevas tecnologías presenta tanto oportunidades como riesgos. En primer lugar, estas herramientas tienen el potencial de enriquecer el aprendizaje al proporcionar acceso a información y recursos educativos. Sin embargo, también plantean desafíos significativos. Es fundamental enseñar a los estudiantes a evaluar críticamente la calidad y veracidad de la información que encuentran en línea. Además, debemos instruir tanto a los estudiantes como a los docentes en el uso responsable de las tecnologías, aprovechando sus beneficios y manteniendo la seguridad en mente. La gamificación y la integración del estudiante pueden ser estrategias clave para lograr una experiencia educativa significativa, siempre teniendo en cuenta la seguridad del entorno virtual.

Para maximizar los beneficios y minimizar los riesgos, es primordial fomentar un enfoque equilibrado en el uso de las nuevas tecnologías en el aula. Los educadores deben establecer límites claros y promover un uso responsable de los dispositivos electrónicos, priorizando el enfoque en el aprendizaje formal.

Es crucial establecer una relación estratégica y consciente entre la educación y las nuevas tecnologías. Deben complementarse de manera equilibrada, aprovechando los beneficios que la tecnología ofrece sin descuidar los aspectos fundamentales de la enseñanza y el aprendizaje. Al hacerlo, se maximizará el potencial transformador de las nuevas tecnologías, lo que permitirá impulsar una educación de calidad y preparar a los estudiantes para enfrentar exitosamente los desafíos del mundo actual y futuro. Es un equilibrio entre la innovación tecnológica y los principios pedagógicos.

El reto de la educación superior reside en la capacidad de los docentes para reconocer las habilidades y limitaciones de los estudiantes jóvenes y dirigir su desarrollo a través de actividades que aprovechen los recursos tecnológicos digitales, de comunicación y de virtualidad. Esto implica cumplir con las expectativas de formación de los futuros profesionales, contribuyendo así a su crecimiento personal y mejorando la calidad de la enseñanza.

REFERENCIAS

Carrión Candel, M. (2018). La tecnología educativa y su impacto en la enseñanza. Educación y Futuro Digital.

López-Jiménez, D. (2007). Competencia digital y alfabetización mediática. Comunicar

Maggio, Mariana (2021). Clases fuera de serie. Creative Commons.

Morduchowicz, Roxana (2020). La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina. UNESCO.

Mujica, V. (2020). La tecnología educativa como recurso en el aprendizaje. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria.

Müller, F. (2019). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje en la era digital. Revista de Investigación en Innovación Tecnológica.

Olivia, S. (2017). La gamificación como estrategia didáctica en la educación superior. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria.

Viñals Blanco-Cuenca Amigo, A. (2016). El papel del docente en la educación digital. Revista de Educación a Distancia.

<http://www.escambray.cu/2016/adicciones-tecnologicas-en-los-mas-jovenes/>

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

<https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/guia-para-madres-padres-docentes-grooming>

<https://www.savethechildren.es/actualidad/grooming-que-es-como-detectarlo-y-prevenirlo>

<https://protecciondatos-lopd.com/empresas/sexting/>

<https://lamenteesmaravillosa.com/depredadores-sexuales-en-internet-x-rasgos/>

<https://serviciopad.es/conocemos-los-riesgos-que-tienen-los-menores-y-jovenes-ante-las-nuevas-tecnologias/>

<https://www.redalyc.org/journal/274/27447325008/html/>

Escuela Primaria Pública “digital”

Por Maia Potenza y Edit Elena Gómez Juárez

Este artículo de interés educativo y tecnológico, se refiere al uso de las tecnologías trabajadas dentro del aula y fuera de ella, utilizada como herramienta de enseñanza y aprendizajes en la República Argentina. Teniendo en cuenta la teoría, de los autores como García Aretio (2015) en Historia de la Educación a Distancia, y Graciela Cappelletti (2014), expresan que esta nueva modalidad de Educación se encuentra entrelazadas con las teorías constructivistas, en donde los niños y las niñas son actores activos de sus procesos de aprendizajes.

Insertando en su estructura mental sus experiencias de la vida cotidiana con las tecnologías trabajadas en el aula. Para luego poder construir modos de pensamientos nuevos que puedan comunicarse con los demás, como así también resolver problemas sociales de su entorno social.

En donde los/las docentes como los/las estudiantes se nutren de las experiencias cognitivas. Teniendo en cuenta la encuesta realizada INDEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos), del primer trimestre 2023 en la República Argentina. El acceso a internet se clasifico por el tipo y categoría; móviles (Residenciales y Organizacionales) y fijos (Residenciales y Organizacionales).

Tabla 1, primer trimestre del año 2023.

Fijos	Residenciales. 7.567.300	1,8%	Organizacionales. 4,7% 397.071	-
Móviles	Residenciales. 397.071	6,8%	Organizacionales. 2,5% 3.692.185	

Tabla 2, porcentaje de internet de cada provincia 2023.

Provincias.	Porcentaje de cada provincia.
Buenos Aires y Caba.	5,6%
Catamarca.	2,8%
Chaco.	5,3%
Chubut.	0,5%
Córdoba.	3,5%
Corrientes.	4,7%
Entre Ríos.	4,1%
Formosa.	6,6%
Jujuy.	4,8%
La Pampa	3,9%
La Rioja.	6,0%
Mendoza.	4,8%
Misiones.	6,2%
Neuquén.	4,5%
Rio Negro.	3,1%
Salta.	6,1%

San Juan.	3,2%
San Luis.	4,5%
Santa Cruz.	8,6%
Santa Fe.	1,6%
Santiago del Estero.	6,5%
Tierra del Fuego.	2,6%
Tucumán.	2,5%
Total, del país.	4,8%

Abordando la Corriente Pedagógica de María Montessori, precursora de un nuevo proceso o método de enseñanza y aprendizaje constructivista en 1912, en la actualidad hoy sigue en vigencias en muchas escuelas primarias.

Según la autora Esther Andrés Caminero (2021)

“El gran triunfo de este método es inclusión de aspectos sociales, emocionales y sensoriales en el aula; se trata de un enfoque holístico de la formación. Esto es gracias al conocimiento multidisciplinar de María Montessori. A pesar de toda la libertad que ofrece a los niños en el aula, se trata de un método estructurado y metódico, con un tratamiento específico para cada aspecto de la formación que ofrece”.

En donde ella misma reorganizo las aulas acordes a las necesidades de los niños, en donde ellos son protagonistas de sus saberes. Para luego llavearlo a la vida cotidiana de sus hogares. Trabajar con materiales concretos desarrolla en los niños/as la necesidad de pensar de que conocimientos quiere conocer y por desarrollar en forma gradual. Además, para adquirir autonomía en sus decisiones y favorecer en su crecimiento con el objetivo, que pueda ser un adulto responsable incluido en la

sociedad. Reconocida como primera médica, pedagoga y filósofa de su época, rompió varios estereotipos sociales y fue perseguida por sus ideas en forma social y política.

De la misma manera que se trabajó el método Montessori, en muchos países de Europa, para luego extenderse en todo el mundo. Se puede trabajar en la actualidad en nuestro país en las escuelas primarias públicas.

Como jugaban los niños/as en las escuelas con el Método Montessori también podemos hacerlo en plataformas de aprendizajes en donde sus contenidos estén relacionado a la demanda social que los atraviesan. En donde las experiencias didácticas son incentivadoras y motivadoras, para la trayectoria escolares. Por ejemplo, en el método Montessori en las aulas

“El respeto, la libertad y la propia autoeducación de los niños. Todos estos principios fundamentales eran muchas veces desconocidos por los maestros y educadores. El Método de la Pedagogía Científica o experimental consiste en que el educador crea un ambiente cuidado con estímulos seleccionados previamente para ofrecer a los niños quienes reaccionarán de forma espontánea y nos darán valiosa información”.

Como el Método Montessori se puede trabajar en forma paralela en uso responsable y consciente de los contenidos tecnológicos. Por ejemplo, utilizando diferentes aplicaciones tecnológicas didácticas como Portafolio digital, Campus virtual creado por las escuelas según el currículum vigente, Gamificación, You Tube, Quizlet, Camtasia, Genially y videos educativos proporcionados por el Ministerio de Educación.

Pero se debe mencionar las diferencias de ambos métodos la de Montessori son objetos concretos pero la tecnología se observa a través de una pantalla digital. Pero ambos buscan alcanzar que los y las estudiantes puedan desarrollar su mayor potencial intelectual. Trabajar conjuntamente la Tecnología con el Método Montessori podríamos decir que estamos frente a una nueva pedagogía dinámica e interesante para los y las estudiantes de las escuelas primarias públicas. Siempre respetando los tiempos de los y las estudiantes en su proceso de enseñanza. Y que los mismos puedan dar respuestas a las distintas propuestas educativas.

Conclusión

A modo de conclusión, este nuevo camino de la ciudadanía digital está transformando a la sociedad en la una nueva manera de aprender a los y las estudiantes y de los y las docentes los modos de enseñar. La utilización en la tecnología en las escuelas debe garantizar una Educación de calidad. Con el objetivo de favorecer la igualdad social y Educación gratuita. Trabajar la diversidad como fuente de conocimiento y oportunidad de aprender. El uso de la Internet y su rapidez en acercar los conocimientos en segundos, se pueden entender el crecimiento de la Educación a distancia, aprendizaje electrónico. Esto lleva a un nuevo concepto “Educación Híbrida”, tiene como consecuencias productivas como estimular la comunicación, aplicar metodologías interactivas y mejorar en cada niño y niña la retroalimentación intelectual.

REFERENCIAS

Cappelletti, G. (2014). “La autonomía como meta educativa”. En: Anijovich, R., Gestionar una escuela con aulas heterogéneas. Buenos Aires: Paidós. PP. 59-72.

Gaiazzi, P. (2020). Docente 4.0. Revista Poliedros N.º, Universidad de San Isidro (USI).

García Aretio, L. (2015). Historia de la Educación a Distancia. España: Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED).

https://www.indec.gob.ar/uploads/informesdeprensa/internet_06_23F1E338497F.pdf

<https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2114/Mas%20Romero%2C%20Olrene.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<https://www.fundacionmontessori.org/sobre-montessori/el-método/>

<https://YouTube/ik7eckAAhCU>