

GO ON. Un enfoque pedagógico tecnológicamente amigable

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 105-106. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: noviembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Anggely Enríquez Cabrera (*)

Resumen: Gracias a la exposición profesional a metodologías contemporáneas y técnicas de aprendizaje alternativas, además de tomar en cuenta las áreas de oportunidad y desarrollo existentes en el creciente campo de la innovación y tecnología en la Educación Superior, surge el proyecto “GO ON”, un enfoque pedagógico tecnológicamente amigable.

Palabras clave: Nuevas pedagogías - Innovación - Educación - Tecnología - Diseño Instruccional.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 106]

Objetivos:

- Adaptar los modelos tradicionales de enseñanza a la nuevas generaciones
- Actualizar las dinámicas del desarrollo de clases virtuales y presenciales
- Potenciar el alcance de los contenidos curriculares a través de materiales de valor
- Promover las nuevas pedagogías en función del uso de la tecnología

Desarrollo de la propuesta:

La poca motivación de los estudiantes en el ámbito de su formación educativa es uno de los problemas contemporáneos (entre otros) que enfrenta la industria de la Educación hoy en día. En la era de la vanguardia tecnológica, el libre y fácil acceso a la información, y el descubrimiento de nuevas pedagogías orientadas al individuo, se carece como sociedad académica de implementaciones efectivas que garanticen, no sólo el desarrollo transversal de los contenidos de una asignatura, sino el desarrollo longitudinal de experiencias memorables dentro del aula (más allá del simple uso de dispositivos o aplicaciones tecnológicas, especialmente en la industria del diseño gráfico).

Partiendo del perfil mayoritario de los estudiantes en la Educación Superior hoy en día, es imperativo mencionar las características particulares de la generación milénica, quienes comprenden un rango de edad lo suficientemente amplio (de 18 a 35 años), para abarcar diferentes subgrupos dentro de su misma naturaleza: una parte comprendida por los inmigrantes digitales (quienes atestiguaron muchos de los avances tecnológicos más significativos, como el nacimiento del Internet) y los nativos digitales (Ilfelbelt, 2016). El perfil del estudiante contemporáneo dista mucho de las estrategias académicas basadas en los modelos tradicionales de enseñanza, ya que este tipo de estudiantes desea obtener la información de manera ágil e inmediata, tiene preferencia por las multitareas y/o procesos paralelos, alta preferencia por los gráficos inmediatos que por los textos extensos, búsqueda de reportes de progreso y

recompensas inmediatas. Según datos de una evaluación realizada en 2018 a estudiantes de 18 a 30 años con estas características, pertenecientes en su mayoría a la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para evaluar el uso preferente de la tecnología en la academia, el 83% asegura que hace uso constante e inmediato de su *smartphone* (teléfono móvil inteligente) con fines de comunicación, interacción, experiencia y conectividad; términos que van más allá del propio significado del concepto de “Tecnología” (Waljee, 2018). Sin embargo, según la visión contemporánea de la educación, la formación académica basada en la inclusión o adecuación de metodologías que permiten el uso de dispositivos digitales y aplicaciones tecnológicas no representa una solución completa a los requerimientos generacionales, más que un aula interactiva; es importante tomar en cuenta que el uso de herramientas tecnológicas no es la solución universal, por lo que es inminente adecuar metodologías con enfoques pedagógicos que fomentan principalmente el rol del docente como facilitador, la segmentación modular de contenidos curriculares según el desarrollo de capacidades profesionales o el cumplimiento de objetivos académicos, el desarrollo de materiales adecuados a los diferentes tipos de aprendizaje y por último el uso de la tecnología como una herramienta más que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje en relación a la comunicación, interacción, experiencia y conectividad.

La Metodología “GO ON – Un enfoque pedagógico, tecnológicamente amigable”, representa una estrategia de innovación en la educación que explica paso a paso su aplicación en cualquier asignatura de la Educación Superior, desarrollada según criterios del Diseño Instruccional y específicamente el uso del modelo ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate*) para el diseño, desarrollo y facilitación de cualquier asignatura. Lo que hace funcional a la metodología planteada es la unificación de tres pilares que garantizan un cambio significativo en la experiencia del estudiante durante el desarrollo de una asignatura, además del uso de tecnologías amigables para el profesor y el estudiante.

El primer pilar es la definición de objetivos académicos (y la segmentación de contenidos curriculares) según la taxonomía de Bloom (1956), (recordar, entender, aplicar, analizar, evaluar y crear), el segundo es el desarrollo de materiales de acuerdo con los diferentes tipos de aprendizaje según el modelo VARK (visual, audiovisual, lectura / escritura y kinestesia) (Othman, 2010) y el último, es el criterio de selección de las herramientas en apoyo a la educación mediante el uso de dispositivos o aplicaciones amigables según el criterio TIC (“TIC: Tecnología, Información y Comunicación” interacción, accesibilidad y confiabilidad). Estos son los criterios fundamentales que rigen la metodología “GO ON”, los cuales mediante la planificación modular, el modelo de facilitación, las tendencias contemporáneas en la educación y el modelo ADDIE, presentan un plan de acción completo que indica cómo aplicarlo en cualquier asignatura (teórica, práctica o mixta), a través de dinámicas presenciales, virtuales o mixtas.

Conclusiones:

El uso de tecnologías amigables por sí solo no garantiza el cumplimiento de los objetivos académicos, ya que únicamente se centra en la interacción y dinámica experiencial del estudiante en un único momento; por lo que es necesario reconocer el uso de la tecnología como una herramienta en apoyo a la enseñanza con base en una metodología pedagógica.

Existen hoy en día un sinnúmero de metodologías didácticas y pedagógicas en favor de la enseñanza y el aprendizaje efectivo; a su vez existen también innumerables tecnologías que aportan al desarrollo y aprendizaje de los individuos, sin embargo, existe cierta resistencia por la aplicación de tales metodologías en conjunto con los avances tecnológicos por parte de inmigrantes digitales en su mayoría.

La actualización de las dinámicas de clases presenciales y virtuales está estrictamente ligada a la perfilación del grupo objetivo, sus requerimientos comunes, su contexto social y académico, no al uso de plataformas digitales vanguardistas y de última generación según tendencias y estándares internacionales contemporáneos.

Bibliografía y referencias documentales:

- bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Cognitive Domain. Ilifebelt. (13 de Septiembre de 2016). *Millennials: Qué son y qué tipos de usuarios hay*. Recuperado el 20 de Enero de 2019, de <https://ilifebelt.com/millennials-definicion-tipos-usuarios/2016/09/>
- Othman, N. &. (2010). Different perspectives of learning styles from VARK model. En *Procedia - Social and Behavioral Sciences* (págs. 652-660). Elsevier Ltd
- Waljee, J. F. (17 de April de 2018). Mentoring millennials. *Journal of the American Medical Association* .

Abstract: Thanks to the professional exposure to contemporary methodologies and alternative learning techniques, besides taking into account the existing areas of opportunity and development in the growing field of innovation and technology in Higher Education, the project “GO ON”, a technologically friendly pedagogical approach, arises.

Keywords: New pedagogies - Innovation - Education - Technology - Instructional Design.

Resumo: Graças à exposição profissional a metodologias contemporâneas e técnicas alternativas de aprendizagem, além de levar em conta as áreas de oportunidade e desenvolvimento existentes no crescente campo da inovação e tecnologia no Ensino Superior, surge o projeto “GO ON”, uma abordagem pedagógica tecnologicamente amigável.

Palavras chave: Novas pedagogias - Inovação - Educação - Tecnologia - Projeto Instrucional.

(*) Anggely Enríquez Cabrera: Licenciada en Diseño Gráfico énfasis Editorial, Didáctico e Interactivo; Maestría en Mercadeo para el Diseño y ex becaria de programas internacionales de “New Pedagogies in the 21st Century, for Higher-Education Teachers” Israel, y “Managerial Skills for Academicians and Administrators” India. Investigadora, Docente y Asesora de proyectos de graduación en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Diseñadora Instruccional y Desarrolladora de Contenidos Didácticos. Diseño, facilitación de estrategias educativas y desarrollo de materiales académicos y de capacitación en plataformas digitales. Conferencista y tallerista internacional: Estados Unidos, Canadá, Filipinas, Israel, Argentina, El Salvador, entre otros.