

Palavras chave: Nativos digitais - dispositivos móveis - dispositivos desktop - conservadorismo tecnológico.

(*) **Duarte, Christian:** Diseñador Gráfico (Universidad de Buenos Aires). Fotógrafo. Retocador. Docente Educación Superior.

Una aventura tecnológica hacia la motivación

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Mariela Fajbuszak Bercum (*)

Resumen: Una actividad de aprendizaje es transformadora, la buena experiencia educativa se encuentra en la interacción con el lenguaje de la tecnología, un terreno poco explorado, pero enriquecedor y confortable para las nuevas generaciones. Contempla variadas modalidades de aprendizaje significativo, una travesía hacia los estímulos y la motivación en la enseñanza.

Palabras clave: Motivación – tecnología – creatividad – construcción – retroalimentación - pensamiento crítico - aprendizaje significativo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 184]

La actividad educativa transforma al individuo, lo modifica y, si está en compañía de una motivación genuina del sujeto, se vuelve aún más significativa. Cuando el aprendizaje tiene lugar se transforman los procesos de comprensión, se amplían las interpretaciones del universo que rodea al sujeto y hasta admite una manera diferente de observar la realidad con una mirada más activa, participe y personal que se vio transformada por ese proceso de aprendizaje. No se es igual luego de una actividad educativa significativa, se despierta la motivación personal por seguir adelante con ese aprendizaje, sin dudas el mejor motor.

La docencia en la actualidad afronta múltiples interrogantes acerca de la mejor modalidad de enseñanza en estas nuevas generaciones que parecen tener otro tipo de motivaciones, gustos, deseos, expectativas ¿Cómo es posible alcanzar de mejor manera a estas nuevas expectativas? ¿Cuáles son los mejores recursos pedagógicos para lograr ese aprendizaje significativo que esperamos? ¿Cuál es la mejor manera de incentivar una retroalimentación más enriquecedora en el proceso de enseñanza? Estos y otros variados interrogantes atraviesan la planificación del currículo docente. Es importante entender que los intereses y la autoconfianza que posee el sujeto no son innatos y que siempre se crean en las interacciones, entonces los docentes son participes de crear aquellos contextos que puedan favorecer el interés al aprender (Carlino, 2005).

Si la interacción es aquello que fomenta el interés se ve imperioso re-pensar espacios de interacción, nuevas modalidades y propuestas que sean conocidas, pero a la vez desafiantes para el estudiante y el docente. Es muy importante motivar también el pensamiento lateral y la búsqueda de múltiples alternativas de aprendizaje, no repetir estructuras, no caer en patrones establecidos para que la motivación pueda ser genuina.

La tecnología: una travesía al infinito

Las herramientas tecnológicas fueron y serán instrumentos para crear mejores procesos de enseñanza. Su utilización resulta de vital importancia incluso porque en la actualidad las nuevas tecnologías de información atraviesan el modo de conocer lo que nos rodea, pensar y también el aprendizaje (Maggio, 2012). La presencia de Internet, redes sociales y herramientas de interacción tecnológica en el espacio del aprendizaje no solo puede propiciar un contexto de comodidad sino también de libertad de interacción, entretenimiento y por consecuencia de motivación (Spiegel, 2009).

La travesía hacia la incorporación de herramientas tecnológicas puede ser un camino muchas veces arriesgado y de variadas incertidumbres, pero si se lo incorpora pensando en las infinitas posibilidades que brinda de diálogo, conexión y flujo de intercambio entre: profesores y estudiantes, entre los estudiantes y con la institución de enseñanza, estamos en un sinnúmero de alternativas que facilitan las diferentes formas de aprendizaje y las inteligencias múltiples de los estudiantes en el acercamiento al contenido del currículo. Alicia Camilioni (2007) en su escrito “Una buena clase” propone un espacio de clase diferente y que podrían estar planificadas utilizando herramientas a nuestro alcance que las haga estimulantes y atractivas, las nuevas tecnologías pueden colaborar para

Poner en juego nuestras habilidades y conocimientos, a buscar nueva información, a razonar, a ver nuevas perspectivas de los asuntos, a aportar ideas y propuestas, a pensar solos y con otros compañeros en la búsqueda del camino que nos conduzca a soluciones aceptables (p.6).

Solo se trata de indagar, de arriesgarse y de torcer el camino ya transitado.

Reconstruir clases diferentes y con nuevas herramientas tecnológicas que motiven una mejor comprensión, que habilite otras maneras de interactuar y de construir el conocimiento. Puede ser un sendero desafiante pero también motivador de la creatividad.

Un océano de interrogantes

El interés del sujeto viene acompañado de interrogantes, de nuevos caminos no recorridos, de la incomodidad y las inquietudes no resolutas. Por este motivo, la actividad educativa debe tratar de responder con espacios pedagógicos que propongan actividades con un propósito y con una adecuada complejidad que posibiliten los procesos cognitivos y la calidad de construcción del conocimiento. Es menester fomentar la creatividad que está íntimamente relacionada con el interés, donde es más factible que los sujetos realicen tareas más creativas si una fuente de motivación interior las impulsa (Perkins, 1995). La creatividad es un puente hacia una realidad de pensamiento y proporciona un amplio marco cognitivo que involucra la curiosidad, la atención, el aprendizaje, la memoria la emoción, la conciencia y el conocimiento.

Es fundamental crear un espacio áulico donde el profesor pueda ser un articulador y curador de recursos, materiales y actividades para alcanzar un pensamiento verdaderamente crítico; y donde el estudiante encuentre un espacio que lo incentive a descubrir nuevos caminos y enfrentar desafíos que lo involucren, con el uso de herramientas que lo estimulen y despierten su inquietud, promoviendo la búsqueda del conocimiento en un terreno que le proponga enigmas para explorar.

Bibliografía

- Camilioni, A. (Agosto de 2007). Una buena clase. *12 (ntes), papel y tinta para el día a día en la escuela. Número 16*, p.10
- Carlino, P. (2005). *Enseñar, evaluar, aprender e investigar en el aula universitaria... de la mano de la lectura y la escritura. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.

Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente*. Barcelona: Gedisa.

Spiegel, A. (Marzo de 2019). Nativos e inmigrantes digitales. Algunas reflexiones. *Novedades Educativas Nro 219*.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: A learning activity is transformative, the good educational experience is found in the interaction with the language of technology, a little explored field, but enriching and comfortable for the new generations. It contemplates various modes of meaningful learning, a journey towards stimuli and motivation in teaching.

Keywords: Motivation - technology - creativity - construction - feedback - critical thinking - meaningful learning

Resumo: Uma atividade de aprendizagem é transformadora, a boa experiência educacional encontra-se na interação com a linguagem da tecnologia, um campo pouco explorado, mas enriquecedor e confortável para as novas gerações. Contempla vários modos de aprendizagem significativa, um percurso em direção a estímulos e motivação no ensino.

Palavras-chave: Motivação - tecnologia - criatividade - construção - feedback - pensamento crítico - aprendizagem significativa

(*) **Mariela Fajbuszak Bercum** : Directora y Productora de cine, video y tv (Buenos Aires Comunicación). Diseñadora Multimedia (Escuela de Arte Multimedial Leonardo Da Vinci). Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UADE). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área Multimedia Digital de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Un nuevo rol docente para una nueva clase. Tecnología, memoria, y creación

Andrea Falsetti (*)

Fecha de recepción: junio 2021
Fecha de aceptación: agosto 2021
Versión final: octubre 2021

Resumen: Se busca entender cuál es el nuevo rol docente en un contexto donde la información es accesible, pero no por ello comprensible. A su vez, se plantea analizar el papel que juega la memoria y cómo, un cambio en su concepción y aplicación puede contribuir a una nueva manera de pensar la clase.

Palabras clave: Rol – docente – información – memoria – construcción – tecnología – clase

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 186]