

## Tecnología que motiva

Paula Spinacci (\*)

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

**Resumen:** La motivación y el interés son puntos clave para favorecer el aprendizaje. Este ensayo propone reflexionar sobre el uso que se designa a la tecnología en la educación y la posibilidad de fomentar la motivación de los estudiantes mediante la misma. Preguntándose de qué manera se puede incluir con el fin de brindar al estudiante experiencias motivadoras que propicien el proceso de aprendizaje.

**Palabras clave:** Nuevas tecnologías – tecnología educativa – inclusión genuina – motivación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 202]

Comúnmente, en la educación de nivel superior, existen varias ideas en torno a lo que significa la enseñanza y, puntualmente, la buena enseñanza. Una de las ideas predominantes que surgen al pensarla tiene que ver con el dominio del campo disciplinar. Ser un buen profesional suele ser traducido a ser un buen docente. El cual, a su vez, debe ser buen orador, dado que será a través de su voz y sus explicaciones que se llevarán a cabo las clases. Estas ideas sobre la enseñanza y sus implicaciones sobre la misma deben ser revisadas.

Sin embargo, este ensayo propone hacer foco y reflexionar acerca de la motivación y el interés por aprender. Este aspecto no suele tener relevancia en la concepción de la buena enseñanza, mencionada previamente, ya que la actitud del estudiante no es considerada responsabilidad del docente. La respuesta que estos den durante el proceso formativo estará dada por los diferentes niveles de compromiso que cada uno asuma. Es decir, una participación activa donde se cumpla con lo esperado o más de lo esperado, se considera propia de una persona comprometida y responsable. En el caso contrario, el estudiante padece de una falta de interés y compromiso sobre su propia formación profesional. El primer caso se relaciona con lo que Camilloni (1995) describe como uno de los mitos de la didáctica del sentido común, concepto que refiere a las ideas sobre la enseñanza y la práctica docente que se encuentran entre las tradiciones institucionales y brindan un soporte a las decisiones pedagógicas. El mito describe a un tipo ideal de estudiante, el cual transita la educación superior con una capacidad ilimitada de aprendizaje y una madurez que demuestra esos frutos como un individuo adulto. En ambos casos, el docente no siente que pueda hacer algo al respecto sino que cuán participativo, motivado y activo sea el grupo estará dado por su suerte.

La razón por la cual se debe hacer hincapié en intentar generar la motivación es que, sin ella, el proceso de aprendizaje se encuentra obstaculizado. Carlino (2005) sostiene que el aprendizaje verdadero no es posible sin entusiasmo por lo que se aprende y sin la esperanza de creerlo posible de suceder, ya que de esta manera no se sostiene el compromiso necesario. A su vez, sobre la creencia de que la motivación es inherente a los estudiantes menciona:

En realidad, nos dicen estos estudios (...) que el deseo de ponerse en marcha para estudiar y aprender depende de dos fuentes: de un interés personal (construido sobre la base de experiencias y valores colectivos previos) y de un interés situacional (originado de acuerdo con las tareas y contextos propuestos en las asignaturas) (Carlino, 2005).

Es en este segundo aspecto en el cual entra el rol del docente. Al estar dada por el contexto, la motivación pasa a ser algo que se puede generar y deja de ser responsabilidad meramente del estudiante. Finkel (2008) sostiene que debe ser el docente quien cree circunstancias que conduzcan al aprendizaje:

Sugiere que la buena docencia tiene que ver con «circunstancias» que conducen al aprendizaje. (...) Etimológicamente la palabra refiere a «todo aquello que rodea» a algo. En esta formulación, «circunstancias» se refiere a las condiciones que me rodean cuando intento aprender. Por tanto, se refiere al *entorno inmediato al aprendizaje* (p. 43).

En este sentido, el autor refiere a crear diferentes circunstancias que, en alguna medida, se separen de la estructura de la clase tradicional, la cual se traduce en horas y horas de explicaciones por parte del docente que no suelen dar como resultado aprendizajes significativos. Esto se debe a que, por lo general, no se suele mantener la atención durante toda la explicación, y aunque así fuera, según lo afirmado por Carlino (2005), la educación no puede basarse sólo en la transmisión oral ya que el aprendizaje no se da mediante la recepción pasiva.

Es pertinente preguntar si en estos intentos por motivar a los estudiantes y crear circunstancias que propicien el aprendizaje, ¿es necesaria la inclusión de la tecnología? La primera respuesta que puede surgir ante esta pregunta es: no, no es necesaria. O por lo menos, no lo es como un requisito obligatorio para una buena enseñanza, ya que si la clase necesita o no de su inclusión dependerá de diversos factores que deberán ser interpretados por el docente. Ante esta idea de que una actividad con tecnología es una buena actividad, se puede sentir la presión de tener que hacer uso de esta y su aplicación se daría

bajo las intenciones equivocadas. A su vez, tampoco sería oportuno ignorar su existencia y darle la espalda; ya que la realidad, tanto de la disciplina como la de los estudiantes y los docentes, se encuentra atravesada por las nuevas tecnologías.

En la definición de una enseñanza significativa y memorable, Maggio (2012) afirma que uno de sus rasgos es que debe estar formulada en tiempo presente. Esto quiere decir que las propuestas deben estar pensadas acorde al contexto inmediato. Por un lado, debe pensarse en el presente de la disciplina, lo que significa que el abordaje teórico debe actualizarse constantemente. En función de esto, las tecnologías cumplen un rol fundamental sobre la construcción y difusión del conocimiento. A su vez, reconocer el presente de la disciplina quiere decir que, si esta se ve transformada por las nuevas tecnologías, las clases también deberían verse modificadas. Esto se podría pensar puntualmente en el campo de la fotografía, el cual mantiene una estrecha relación entre las tecnologías por los equipos que se emplean, que a su vez se actualizan constantemente. Un ejemplo en este campo sería enseñar a manipular *softwares* que ya no se utilizan o versiones antiguas de los que se siguen utilizando, de esta manera aprenderían a emplear herramientas y funciones que son obsoletas en comparación de las que se utilizan en el mundo laboral. Esta falta de coherencia entre lo que sucede en las clases y lo que sucede por fuera puede ser desmotivadora para quien es capaz de detectarlas. Cuando las tecnologías se incorporan pensando en estos aspectos, Maggio (2012) las denomina *inclusiones genuinas*. Cuando se las incorpora genuinamente, se es capaz de justificar las decisiones que se toman ya que se puede reconocer el valor que aportan tanto a la disciplina como a las propuestas de enseñanza.

Retomando la enseñanza pensada en tiempo presente, otro aspecto que se debe considerar es la realidad cultural que transitan los estudiantes. La mayor parte de los jóvenes viven inmersos en entornos tecnológicos, la gran parte de sus actividades incluye el uso de alguna tecnología y el principal medio de comunicación y socialización suelen ser las redes sociales. Cuando en las clases se ve interrumpida esta conexión con el entorno tecnológico porque no se incorporan tecnologías y en ocasiones se ven obligados a desconectarse del mismo por no poder siquiera usar sus teléfonos, se puede generar una sensación de ajenez que resulta inconveniente para el aprendizaje. Al mismo tiempo, Maggio (2012) afirma que estas nuevas tecnologías atraviesan el modo de conocer, pensar y aprender. Es por esta razón que se debe reconocer y entender esta situación para que pueda existir una coherencia entre las propuestas y el modo en el que los estudiantes conocen y aprenden. “¿Cómo educaríamos a quien no reconocemos en su diferencia o a quien no intentamos de entender?” (Maggio, 2012, p. 17) pregunta la autora como una clave sobre la falta de motivación y luego afirma que ellos ya están motivados pasando horas conectados a estas nuevas tecnologías. Llevando esta idea a la fotografía, se puede decir que la mayoría de los jóvenes dedica mucho tiempo a producir imágenes, retocarlas, compartirlas, comunicarse mediante estas y ciertamente, a consumirlas en todo tipo de medio de comunicación o red social, ya que estas se

caracterizan por la saturación de imágenes. Ciertamente los estudiantes se encuentran motivados a usarlas constantemente y frente a esta situación el docente puede involucrarse por conocer este uso y asumir un rol de guía frente a estas.

### Conclusiones

Implementar las tecnologías es, en cierta medida, una necesidad. Tal y como se desarrolló previamente, dependerá del contexto y de la interpretación del docente. Aplicarlas en todas las clases no significará que serán buenas clases ni que habrá aprendizajes significativos. Por otro lado, no aplicarlas generaría una falta de coherencia con la realidad sociocultural y con la realidad del campo disciplinar. Por lo cual, su inclusión puede resultar provechosa en la búsqueda de la motivación de los estudiantes.

A su vez, frente a esta situación y para lograr inclusiones genuinas, es indispensable contar con docentes capacitados para entenderlas con sus constantes actualizaciones. De esta manera podrán formular propuestas coherentes donde se las aplique y puedan propiciar tanto la motivación como el aprendizaje.

Sin embargo, uno de los obstáculos que surgen es que, por lo general en la práctica no muchos docentes implementan estas tecnologías, ya sea porque no se encuentran interesados, no las entienden o les genera inseguridad intentar incorporarlas. Por lo cual, uno de los interrogantes que surgen a partir de este ensayo y que a su vez se la considera previa a esta problemática, es ¿cómo se puede motivar a los docentes a dar este salto hacia el uso de las tecnologías? Para así luego poder pensarlas y aplicarlas en función de la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.

### Bibliografía

- Camilloni, A. (1995). *Reflexiones para la construcción de una Didáctica para la Educación Superior. Primeras Jornadas Trasandinas sobre Pedagogía Universitaria*. Chile: Universidad Católica de Valparaíso
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad*. México; Fondo de Cultura Económica
- Finkel, D. (2008). *Dar clases con la boca cerrada*. Barcelona: Publicacions de la Universitat de València.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

**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:** Motivation and interest are key points to promote learning. This essay proposes to reflect on the designated use of technology in education and the possibility of promoting student motivation through it. Wondering how it can be included in order to provide the student with motivating experiences that promote the learning process.

**Keywords:** New technologies - educational technology - genuine inclusion - motivation

**Resumo:** Motivação e interesse são pontos-chave para promover o aprendizado. Este ensaio se propõe a refletir sobre o uso designado da tecnologia na educação e a possibilidade de promover a motivação dos alunos por meio dela. Querendo saber como ele pode ser incluído de forma a proporcionar ao aluno experiências motivadoras que promovam o processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Novas tecnologias - tecnologia educacional - inclusão genuína - motivação

(\*) **Paula Spinacci** Licenciada en Fotografía (Universidad de Palermo).

## La Tecnología Educativa como puente hacia el conocimiento y la inspiración en Comunicación y Diseño Multimedial

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

María Laura Spina (\*)

**Resumen:** Durante la cursada de la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial en Diseño Gráfico, donde el alumno aglutina saberes de otras asignaturas y los focaliza en su propio Proyecto, cabe preguntarse si el estímulo provocado por la inspiración con la colaboración de la Tecnología favorece mayores impulsos creativos y soluciones innovadoras. La inspiración puede transformar a las personas. Si se impulsa la motivación, el interés y la curiosidad por los contenidos de la asignatura a través de la Tecnología Educativa, es posible la construcción de un motor creativo que deje una huella profunda en cada estudiante. Reconociendo la oportunidad que la misma ofrece, es posible crear un escenario de aprendizaje activo donde el docente, consciente de su complejidad, favorezca el sentido de la tecnología dándole mayor fuerza a la inspiración.

**Palabras clave:** Inspiración - motivación - creatividad – innovación - autonomía – tecnología

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 205]

### Tecnología Educativa, inspiración y autonomía

Desde la primera clase de la asignatura se intenta inspirar al alumno desarrollando un pensamiento creativo que le permita lograr nuevos enfoques y soluciones proyectuales.

Aplicando la Motivación Extrínseca para la creatividad se busca que los alumnos se sientan motivados por el tema a diseñar, por los conocimientos teóricos y por las actividades planificadas en un aula virtual dinámica y ágil. En paralelo, Amabile (2005) plantea que la denominada Motivación Intrínseca, que nace de la pasión y del interés propio de la persona y requiere actitud por el hacer permite despertar las ganas de innovar. La fuerza creativa es un motor que da sentido a la práctica, favorece el disfrute, la satisfacción y el reto de la propia tarea. Amabile (2019) lo dice claramente: “la gente obtiene una cantidad enorme de satisfacción tras resolver un problema complejo de una forma creativa o tras inventar una idea nueva, incluso si el camino es difícil”. Pero para mantener la pasión se necesita inspiración. Inspirar implica dar libertad y autonomía al alumno.

Según Meirieu (1998), el nivel de la autonomía debe definirse a partir del nivel ya alcanzado por la persona, representando un nivel superior pero accesible, un escalón de desarrollo que represente un progreso real. Para lograrlo el alumno debe disponer del apoyo docente, de contenidos teóricos vinculados a su proyecto, de una tecnología bien utilizada y de una organización individual y colectiva de trabajo.

Litwin (2005) sostiene que las tecnologías son herramientas, pero también algo más, pasan de ser un soporte a dar cuenta de diversas posibilidades de utilización dependiendo del uso que le den los docentes.

Y es a través de esa tecnología que se construye un andamio sobre el alumno, que luego se irá retirando a medida que éste pueda sostenerse por cuenta propia. “Cada actividad desarrollada en la asignatura forma parte de un sistema de ayudas que le permiten al alumno acceder a los objetivos que se han fijado” (Meirieu, 1998, p. 85).

El docente apuntala y desapuntala al alumno, le da los medios y los recursos a través de su acompañamiento.

Le propone escapar de la mentalidad rígida para pensar de una forma nueva. Se plantea encontrar, con el acompañamiento docente, un ángulo distinto para llegar a algo jamás antes desarrollado en la actividad.

Según Camilloni (2007) es determinante el clima afectivo de la calidad del trabajo. En un ambiente de cordialidad y respeto, donde se promueve la confianza y la creatividad, el docente acompaña y sostiene al alumno, dándole los recursos necesarios para pensar, avanzar y reflexionar sobre su propio proyecto.

“Cada vez que el docente trabaja en clase como un mentor guía permite, a quien guía y al alumno que escucha, un progreso importante” (Meirieu, 2013, p. 20).

Carlino (2005) considera que no es posible sostener el compromiso necesario para perseverar si quien lo hace desconfía de sus capacidades para llegar a buen término. Se aprende si se hace sentir entusiasmo al alumno y confianza en sus propias capacidades para lograrlo.