

Motivar con herramientas digitales

María Carolina Gulias^(*)

Fecha de recepción: agosto 2022

Fecha de aceptación: octubre 2022

Versión final: diciembre 2022

Resumen: Para introducir el tema de la *Tecnología educativa*, se realizará un recorrido por las diferentes tecnologías para fomentar la motivación dentro del aula. En los nuevos tiempos, los ambientes de enseñanza necesitan adaptarse a los desafíos que se presentan actualmente. Es una tarea del docente crear contextos que sean motivantes y fomentar la confianza en los alumnos para que puedan alcanzar sus objetivos de aprendizaje. Para esto es necesario motivar a los alumnos, y darles herramientas que les propongan un desafío. Desde esta perspectiva, se darán algunos ejemplos pedagógicos que se pueden emplear, referenciar diferentes autores a explorar que dan fundamento a este análisis.

Palabras clave: Motivación - compartir - alumnos - pizarra - pizarras colaborativas - portfolios.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 144]

El aprendizaje depende de dos orígenes, del interés propio y de un interés situacional. Como docentes, es necesario mostrar a los alumnos que aprender vale la pena. Que abre caminos, que abre puertas, y que proporciona herramientas para resolver problemas. Ayuda a aumentar la confianza en uno mismo. No todos los alumnos llegan a clase motivados, ni confiados de que van a aprender. Es la tarea del docente que estos intereses crezcan, y se trabajen.

Nadie aprende por imposición sino únicamente si se interesa en hacerlo y si confía en sí mismo para lograrlo. Dado que los intereses y la autoconfianza de un sujeto no son innatos y, en cambio, se generan en interacción con el mundo y con los otros, los docentes no son ajenos a crear contextos que favorezcan el interés de aprender de los estudiantes y su creencia en que lo conseguirán finalmente (Carlino, 2004, p.5)

Para fomentar la confianza de los alumnos hay que entender que no se aprende de una vez y para siempre. El aprendizaje es una construcción, es un proceso en espiral y hay que incorporar el error como parte del aprendizaje. En ese proceso hay que darles actividades que sean atractivas, interesantes y realizables. Hoy hay que incorporar a la tecnología, que proporciona herramientas interesantes y colaborativas como por ejemplo las pizarras colaborativas, que a la vez permite vincular a los alumnos, conocer a otros, interactuar.

Nadie aprende de una vez y para siempre; necesita, en cambio, abordar recursivamente los mismos contenidos y efectuar ajustes paulatinos. Por ello, los docentes deben contemplar varias instancias de trabajo para cada tema y prever oportunidades en las que sea posible rever lo hecho anteriormente. (Carlino, 2004, p.3)

También en este proceso de enseñar es interesante dentro del recorrido, que los docentes son vulnerables y forman parte de este proceso. Compartir las dificultades, mostrar los errores, crear ambientes amables y un clima afectivo es bienvenido al ámbito de la enseñanza. De acuerdo con Camilloni (2006), una buena clase conduce a buenos aprendizajes. Darle herramientas para

que se puedan introducir en el futuro mundo laboral, para que al egresar de la universidad ya estén mejor preparados. Este puede ser otro instrumento que puede ayudar a construir la confianza. Hoy existen muchas opciones digitales, un ejemplo puede ser los portfolios digitales, que permiten dar a conocer tus trabajos de manera profesional, que a la vez los contacta con otros profesionales. Darle este tipo de herramientas a los alumnos, les permite ir sumergiéndose en el mundo laboral, ir construyéndolo desde la carrera y salir de la universidad más preparados. Citando a Carlino (2016) no alcanza con señalar a los alumnos que el estudio arduo de hoy será una golosina del mañana. Hay que convidarles alguna delicia ahora.

Citando a Camilloni (2006) la clase se define como un lapso establecido en el marco de un currículo y horario escolar en el que se presenta una secuencia de actividades del docente destinadas a orientar actividades de los alumnos que los conduzcan a lograr buenos aprendizajes. Una buena clase también ofrece un clima afectivo, eso es parte de la motivación para los alumnos. En la actualidad, la relación profesor-alumnos dejó de ser una relación vertical, sino más bien horizontal, en donde los alumnos aprenden de los profesores y los profesores de los alumnos. Las herramientas tecnológicas también dan fe de este cambio en la relación, y colaboran para que se vinculen de manera más horizontal. Cordialidad, interacciones amables, tolerancia ante el error, pérdida del miedo al ridículo, apertura de pensamiento, respeto por modos de pensar diferentes, libertad de opinión, reconocimiento de logros y aportes. Promover confianza, creatividad y un ambiente de alegría. Es importante que el profesor ponga en práctica un lenguaje cálido en el aula. Para concluir, una buena enseñanza invita a replantearse varios aspectos de lo que, hasta el momento, se conocen para la tarea de la docencia. Invita a investigar e incorporar herramientas tecnológicas para motivar a los alumnos, generar dinámicas colaborativas y hacer una revisión de varios aspectos a tener en cuenta a la hora de dar una clase. Salir de la improvisación, hacer un cambio en el lenguaje y el modo de vincularnos con los alumnos, para poder lograr el objetivo principal de la enseñanza que es un aprendizaje verdadero.

Referencias Bibliográficas

- Camilloni, A. (2007, agosto) *Una buena clase*. Revista 12 (ntes), Año 2
- Carlino (2016) *Escribir, leer y aprender en la Universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

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: This exploration delves into the various educational technologies designed to foster motivation within the classroom. In today's world, educational environments need to adapt to the challenges that arise. It is the task of educators to create motivating contexts and instill confidence in students so that they can achieve their learning objectives. This requires motivating students and providing them with challenging tools. From this perspective, we will provide some pedagogical examples and reference various authors to underpin this analysis.

Keywords: Motivation - sharing - students - whiteboard - collaborative whiteboards - portfolios.

Resumo: Para introduzir o tema da Tecnologia Educacional, será feito um tour pelas diferentes tecnologias para promover a motivação dentro da sala de aula. Nos novos tempos, os ambientes de ensino precisam se adaptar aos desafios que surgem atualmente. É tarefa do professor criar contextos que sejam motivadores e fomentem a confiança nos alunos para que possam atingir os seus objetivos de aprendizagem. Para isso é necessário motivar os alunos, e dar-lhes ferramentas que os desafiem. Nesta perspectiva, serão dados alguns exemplos pedagógicos que poderão ser utilizados, remetendo para diferentes autores a explorar que forneçam a base para esta análise.

Palavras chave: Motivação - compartilhamento - alunos - quadro branco - quadros colaborativos - portfólios.

(*) **María Carolina Gulias:** Licenciada en Administración de Empresas (Universidad de Buenos Aires)

Herramientas Crítico-Tecnológicas Estandarizadas en Arquitectura: Modos de Producción en Aulas Expositivas-Talleres Online

Fecha de recepción: agosto 2022
Fecha de aceptación: octubre 2022
Versión final: diciembre 2022

Esteban Javornik(*)

Resumen: La estandarización de las herramientas tecnológicas aplicadas a la educación de grado en arquitectura es una alternativa a la progresiva y creciente sobre tecnificación disciplinar. El uso de plataformas colaborativas rompe con las limitaciones clásicas de la comunicación entre talleristas, permitiendo incorporar nuevas voces al proceso creativo. El uso estratégico del software promueve un mayor control y autoría de los modelos. La homogeneización de los formatos y la infraestructura gráfica brinda cohesión a los proyectos, elimina subjetividades estéticas y ahorra tiempo de debate.

Palabras clave: Estandarización - optimización - simplificación - plataformas - formato - plataformas – retroalimentación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 146]

Introducción

En la carrera de arquitectura, la dimensión tecnológica suele ocupar un espacio desestimado. El paso a paso del desarrollo del trabajo suele no formar parte de la discusión, generando un ambiente hermético y críptico, enfocado en los resultados e ignorando el valor del proceso. Los programas, interpretados como neutrales al proceso creativo, suelen ser intercambiables. Por último, en cada grupo de trabajo se estimula a encontrar un lenguaje visual y espacial propio, que se alinee con las ideas y conceptos disciplinares a desarrollar. De este modo, la elección de las plataformas, del software y del formato se

encuentra comúnmente en manos de los alumnos. Esta posición pasiva del docente imprime una arbitrariedad que dificulta el proceso del aprendizaje en el aula.

Si bien estas reflexiones son aplicables a la modalidad presencial, en la virtualidad estos problemas toman un protagonismo central siendo que desaparece el soporte físico tradicional arquitectónico y que inexorablemente se debe recurrir al empleo de las tecnologías digitales para la práctica de la enseñanza. Sintéticamente, las plataformas, el software y los formatos serán, desde el recorte tecnológico, los protagonistas de un nuevo modo de enseñar remoto y virtual.