

titular, não estaria gerando um resultado positivo. O objetivo deste escrito é descrever a mirada complementar de uma cátedra com dois titulares.

Palavras chave: estratégica pedagógica – aprendizagem – experiências de sala de aula

(*) **Ileana Capurro.** Diseñadora Textil e Indumentaria (Universidad de Palermo).

Nuevas competencias digitales.

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

Ernesto Caragliano (*)

Resumen: La nueva Sociedad de la Información supone la necesidad de formación permanente y la priorización del objetivo aprender a aprender. Reclama una educación que permita la formación a lo largo la vida, por lo tanto deberá asentar las bases en conocimientos y destrezas que permitan pasar de la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento y por último, a la Sociedad de la Inteligencia.

Palabras clave: TIC – competencias digitales – aprendizaje permanente.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 92]

A poco de introducidas en los entornos educativos, las TIC se manifiestan al menos cambiantes. No permanecen como un conocimiento estable y duradero para el aprendizaje de estas tecnologías: su obsolescencia se revela en tiempos de cambio muy acelerados que son difíciles de asumir por muchos usuarios.

Se necesita estar continuamente actualizado en las novedades que estas tecnologías nos ofrecen. Es decir, se es un principiante, un inexperto continuo. Asimismo, el conjunto de conocimientos digitales no suelen tener un procedimiento absolutamente sólido, muchas de las veces fruto de sus continuos cambios y evoluciones, convirtiéndose así en un producto inacabado, siempre por perfeccionar y refinar, susceptible de ser variado para cumplimentar nuevas demandas.

Sin dudar, esto trae como consecuencia ineludible una afectación de la calidad y obliga al docente y al estudiante a desenvolverse en espacios nada cómodos, como lo son el de la imprecisión, la dificultad y el cambio frecuente de tecnología. Y esto para docentes y alumnos es apenas asumible y admisible en una cátedra, que naturalmente es un espacio de aprendizaje previsible y rutinario.

Por otra parte, el funcionamiento interno de la mayoría de las tecnologías digitales son nebulosas para quienes las utilizan. Esta cualidad hace que la interacción con la computadora sea figurada y, asiduamente, parcial.

“El hecho de que la mayoría del software esté diseñado para contextos no educativos contribuye aún más a esta opacidad. Adaptar software de propósito general del entorno laboral (por ejemplo las hojas de cálculo) a la práctica escolar requiere trabajar a través de esta opacidad para re-configurar y modificar sus propósitos iniciales a las necesidades educativas” (Koehler & Mishra, 2008, s.p.).

La sociedad del conocimiento y las competencias digitales

La introducción de las TIC en la educación originó un auténtico tsunami. Los sistemas educativos están aún hoy reaccionando con lentitud a las necesidades y exigencias de una nueva sociedad digital que se caracteriza por ser participativa, proactiva y comunicativa.

Mientras que el cambio y la innovación educativa tienen lugar, con mayor asiduidad y energía, en el aprendizaje informal y en contextos extraescolares. “Un sistema educativo adaptado a una Sociedad del Conocimiento, debe orientarse hacia la alfabetización digital del alumnado, que pone en juego un conjunto de competencias culturales y habilidades sociales.” (Pablos et al., 2010). La nueva cultura cree que la alfabetización ya dejó de ser una cuestión individual y personal. Por lo contrario, atraviesa a toda la comunidad y consiguientemente, requiere habilidades sociales que se desarrollan a través de la colaboración y el uso de las redes, tan usual y cotidiano para la nueva generación digital.

Allí se encuentran las primeras competencias y se ponen de manifiesto cuáles son los aprendizajes que se consideran imprescindibles para incorporarse a la vida madura de forma satisfactoria y ser apto de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

Se destaca así la competencia digital, que reside en poseer habilidades para buscar, lograr, procesar y comunicar información, y para poder así luego convertirla en conocimiento. Incorpora diferentes destrezas, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

“La transformación de información en conocimiento es un proceso complejo que exige capacidades de razonamiento (selección, organización, relación, análisis, síntesis, valoración, aplicación) y habilidades de comunicación mediante el uso de recursos expresivos, con el apoyo inestimable de las TIC para el acceso a la información y para la comunicación del conocimiento.” (Valverde, J., 2012, s.p.)

Para un desarrollo completo de la competencia digital es necesario ser más preciso en la definición de las nuevas habilidades que exige la incorporación a la Sociedad del Conocimiento. Jenkins (2006) propone once estrategias necesarias para el desarrollo de e-competencias en la sociedad digital: juego, simulación, representación, apropiación, multitarea, pensamiento distribuido, inteligencia colectiva, juicio, navegación transmediática, trabajo en red y negociación.

El juego representa un ambiente de exploración con el contexto para procesar el conocimiento y aprender a resolver problemas. El alumno se debería desarrollar como modo de preparación para futuros roles y responsabilidades del mundo adulto. Charsky (2010) describe cinco características del juego que muestran su importancia educativa. El juego implica en primer lugar competición y metas. En segundo lugar, en él existen reglas que limitan las posibilidades de actuación del jugador. En tercer lugar, es posible hacer elecciones, es decir, tomar decisiones antes y durante el desarrollo del juego. Todas ellas pueden requerir en cualquier momento la necesidad de un apoyo externo (la figura del profesor y de los compañeros) para tomar decisiones reflexivas y razonadas. En cuarto lugar, el juego implica desafíos, un conjunto de tareas y actividades que conlleva su desarrollo. El jugador adquiere nuevas habilidades que le conducen a poder resolver otros desafíos más complejos y, de este modo, a más oportunidades de adquirir conocimientos y competencias. En quinto lugar, los juegos incluyen elementos de fantasía para provocar motivación.

Una simulación educativa tiene como finalidad favorecer el aprendizaje por descubrimiento y desarrollar las habilidades implicadas en la investigación de un fenómeno de naturaleza física o social. Los procesos de enseñanza-aprendizaje pueden beneficiarse de las ventajas que ofrece la simulación educativa por diversas razones. En primer lugar, una simulación es adecuada para favorecer la comprensión de ideas y conceptos abstractos, así como para el aprendizaje de estrategias o la adquisición de una visión global de una realidad. En segundo lugar, las simulaciones son idóneas para manipular y modificar, según las necesidades educativas del momento, las variables espacio-temporales. Por último, las simulaciones son útiles para situarnos en un lugar o en un tiempo donde sería imposible tener una experiencia directa; son muy buenas para comprender procesos que están fuera de nuestro entorno vital. “Las simulaciones son experiencias inmersivas, que encajan mejor para aquellas cosas que necesitan ser aprendidas en contexto y que requieren la participación activa en la resolución de problemas” (Valverde, 2008, s.p.)

La representación es la habilidad para adoptar identidades alternativas. Las TIC proporcionan una oportunidad única de explorar nuevos roles mediante el uso de mun-

dos virtuales, simulaciones o juegos interactivos. Los adolescentes necesitan construir mentalmente aspectos importantes de sus vidas como la profesión que ejercerán o las ideas políticas que adoptarán. La adopción de roles diversos por parte del alumnado en un proceso de construcción de conocimientos con apoyo de las TIC.

La apropiación es la habilidad para reinterpretar y remezclar contenido mediático. Implica saber aprovechar los amplios recursos multimedia que ofrece Internet para crear y comunicar mensajes personales, dotados de significado cognitivo y afectivo.

La alfabetización mediática es la capacidad para entender, analizar y deconstruir las imágenes de los medios. En un mundo en que los niños y niñas integran, de forma precoz e intensiva, todas las pantallas en sus vidas, es cada vez más importante comprender la gramática de los medios. La brecha digital más notable no está en el acceso a la información mediática, sino en la capacidad de crear mensajes con este lenguaje. “La meta de la alfabetización mediática es otorgar poder al alumnado para que pueda escoger el lenguaje más apropiado para lo que necesita crear o expresar.” (Lessig, 2005, s.p.)

La multitarea implica un método de control y respuesta ante la gran cantidad de información que nos rodea. El alumnado necesita distinguir entre estar fuera de la tarea y ser consciente de la gestión y control de múltiples tareas simultáneamente. La experiencia de navegar por Internet o de usar un videojuego supone la necesidad de aprender a gestionar multitud de posibles alternativas con diferentes consecuencias. (Bringué y Sádaba, 2009) Es necesario reflexionar acerca de la forma en que las tareas académicas deberían diseñarse para aprovechar esta necesidad de acción múltiple y simultánea. Asimismo, es muy importante la creación de entornos de aprendizaje con acceso a múltiples materiales de aprendizaje en diferentes soportes (texto, audio, vídeo), que satisfagan los diferentes estilos cognitivos y las preferencias perceptivas con relación al aprendizaje.

El pensamiento distribuido es la habilidad para interactuar de forma significativa con herramientas que expanden las capacidades mentales. Las TIC, con su creciente capacidad de almacenamiento de todo tipo de datos, operan realmente como apéndices de nuestro cerebro para guardar todo tipo de información que consideramos relevante. El proceso de enseñanza-aprendizaje requiere el uso de recursos digitales para el acceso a la información y para la construcción de conocimientos. “El diseño de interfaces, que favorecen el desarrollo de competencias informacionales a partir de su propio uso, es una novedosa manera de formar a los alumnos en estrategias cognitivas y meta cognitivas que, por vías tradicionales, obtienen menores efectos” (Morgan, 2008, s.p.) La inteligencia colectiva “es la habilidad para sumar conocimiento y comparar los conocimientos o la información con otras personas en función de una meta común” (Lévy, 2004, s.p.) La alfabetización adopta un nuevo enfoque, más orientado a la implicación colectiva que a la expresión individual. La pasión por el conocimiento, junto con las posibilidades de auto-organización independiente de las instituciones en torno a intereses comunes, superando barreras de tipo idiomático, cultural, religioso, político o ideológico, han permitido, por ejemplo, la creación de una enciclopedia como Wikipe-

dia, consultada diariamente por millones de personas en todo el mundo y en constante crecimiento gracias a las aportaciones de miles de colaboradores altruistas. En el sistema educativo la brecha a combatir no es primordialmente la del acceso, sino la que genera diferencias en la participación.

El juicio es la habilidad para evaluar la fiabilidad y credibilidad de diferentes fuentes de información. El desarrollo de esta competencia es fundamental para el alumnado que tiene que ser capaz de seleccionar información fiable y válida en la Red para construir todo tipo de conocimientos sobre bases sólidas.

Por otro lado, la navegación transmediática es la habilidad para seguir el flujo de las historias y la información a través de diferentes medios. La educación multimedia puede ser un factor de innovación si explota su carácter integrador, conciliador, de unificar las diversas formas de expresión y comunicación, respetando las características propias de cada una de ellas.

Como sostiene Ferrés “La convergencia e integración de tecnologías se ha convertido, pues, en una de las prioridades de la educación en el nuevo siglo” (2000, p. 200). El trabajo en red es la habilidad para buscar, sintetizar y transmitir información. Puesto que disponemos de nuevos lenguajes y herramientas para la comunicación didáctica, los contenidos han de adaptarse a estos nuevos medios incorporando la interactividad, la no-linealidad, la modularidad o la hipertextualidad. Estos nuevos materiales deberán ofertarse en nuevos soportes interactivos distribuidos a través de las redes que, sin despreciar el valor del texto escrito, incorpore otros códigos, especialmente el audiovisual. El error más común es querer utilizar los viejos materiales en los nuevos soportes, sin considerar la reorganización de los contenidos y las actividades.

Aunque es un lugar común afirmar que todo está en Internet, lo cierto es que no todo es aprovechable según criterios de calidad educativa. De ahí que el profesor deba desarrollar capacidades de selección para ofrecer a sus alumnos los mejores recursos didácticos que están accesibles en las redes telemáticas. Y también colaborar en la distribución de un conocimiento libre mediante el uso de nuevas políticas de autoría (v.gr. las licencias Creative Commons).

La negociación implica la habilidad para viajar a través de comunidades diversas, percibiendo y respetando las múltiples perspectivas, y comprendiendo y siguiendo normas alternativas. En el modelo de los proyectos de software libre y de código abierto, que ha dado lugar a programas como Libre Office o Firefox se ha utilizado el concepto de innovación como bazar en oposición a innovación como catedral (Raymond, 2000). Por último, el trabajo se genera y desarrolla bajo el principio del entendimiento: el objetivo sólo puede lograrse mediante el esfuerzo serio de muchas voluntades convergentes.

Conclusión

Es un desafío despertar el interés en los alumnos, permitir y darles la oportunidad para que ellos busquen, que ellos mismos llenen sus vacíos de conocimientos con una guía pedagógica. Alfabetizar tecnológicamente significa tener la capacidad para utilizar los medios digitales de manera efectiva para diversos usos (educa-

tivos, laborales o de ocio), mientras que el informativo brinda capacidades para alcanzar, valorar y comprender el conocimiento resultante de diferentes fuentes.

El alfabetismo digital es la aptitud para crear, concebir y representar en otros formatos nuevos conocimientos a partir de las TIC. Por ello la nueva escuela, la de la Sociedad del Conocimiento debe reinventarse para dar lugar a estas nuevas necesidades educativas, entendiendo el rol desempeñan las TIC en el mundo actual. Hacer de la educación un arte y una responsabilidad por sobre todas las otras disciplinas.

Referencias bibliográficas

- Bringué, X. y Sadaba, C. (2009). *La generación interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas*. Barcelona: Ed. Ariel.
- Charsky, D. (2010). *From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game Characteristics*. EE.UU.: Games & Culture.
- Ferrés, J. (2000). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A., y Weigel, M. (2006). “*Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*.” Disponible en: http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9CE807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF
- Koehler, M.J. y Mishra, P. (2008). *Introducing TPACK. En AACTE (Edit.) Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) for Educators*. New York: Routledge.
- Lessig, L. (2005) *Cultura libre*. Disponible en: <http://cyber.law.harvard.edu/blogs/gems/ion/Culturalibre.pdf>
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Washington: Organización Panamericana de Salud.
- Morgan, M., Brickell, G. y Harper, B. (2008). *Applying distributed Cognition theory to the redesign of the ‘Copy and Paste’ function In order to promote appropriate learning outcome’s. Computers & Education*.
- Pablos, J., Area, M., Valverde, J. y Correa, J. M. (2010). *Políticas educativas y buenas prácticas con TIC*. Barcelona: Graó.
- Raymond, E.S. (2000). *The Cathedral and the Bazaar*. Disponible en <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar>.
- Rieh, S.Y. (2002). *Judgment of Information Quality and Cognitive Authority in the Web. Journal of American Society for Information*.
- Valverde, J. (2008). “*Aprender historia, y a pensar históricamente, con apoyo de soportes informáticos basados en simulaciones educativas*” en *Cultura y Educación*, 20 (2).
- Valverde, J. (2012). *Estrategias educativas para el desarrollo de la Competencia digital: Tecnologías de la Información en contextos educativos: Nuevos escenarios de aprendizaje*. Santiago de Cali: Ediciones Universidad de Santiago de Cali

Abstract: The new Information Society implies the need for lifelong learning and the prioritization of target learning to learn. Claim an education to training throughout life, so it should lay the foundations in knowledge and skills to move from the information society to the knowledge society and finally, Intelligence Society.

Keyword: ICT - digital skills - Lifelong Learning

Resumo: A nova Sociedade da Informação supõe a necessidade de formação permanente e a priorização do objetivo aprender a aprender. Reclama uma educação que permita a formação ao longo a vida, portanto deverá assentar as bases em conhe-

cimentos e destrezas que permitam passar da Sociedade da Informação à Sociedade do Conhecimento e por último, a Sociedade da Inteligência.

Palavras chave: TIC – concorrências digitais – aprendizagem permanente

(*) **Ernesto Caragliano.** Licenciado en Relaciones Públicas (UNLZ). Licenciado en Publicidad (UNLZ). Además, realizó estudios sobre Diseño, Franchising, Marketing Directo, Estratégico y de Canales. Merchandising, Negocios On y Off Line y Promociones.

El currículum por proyecto.

Carlos Caram (*)

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Resumen: El currículum es una mirada particular e ideológica sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje. La Facultad de Diseño y Comunicación adopta un enfoque procesual, práctico y reflexivo al que llama currículum por proyecto. El currículum por proyecto centra la actividad académica en el hacer y en la reflexión en y sobre la práctica como principales medios para construir y comunicar el conocimiento. Este enfoque curricular implica redefinir conceptos, estrategias, instrumentos de evaluación, objetivos y propósitos. Los límites entre teoría y práctica no son taxativos. La construcción de diferentes modelos proyectuales y los discursos que éstos producen generan teoría.

Palabras clave: proyecto pedagógico – currículum por proyecto – estrategia de enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 94]

“El currículo es la expresión de una intención pedagógica abierta a los condicionamientos de la práctica escolar”. (Gvirtz y Palamidessi, 1998)

Los sistemas educativos son planificados, intencionados e ideológicos. Las instituciones educativas proponen un diseño curricular que enmarca las prácticas educativas. Las propuestas curriculares exceden el puro tecnicismo ya que evidencian la mirada particular e ideológica sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, sobre la evaluación, sobre el concepto que se tiene del estudiante, del grupo y de los docentes, sobre la manera de aprender de los sujetos y sobre la legitimación de los contenidos.

A lo largo de más de cuatro décadas, el currículum tomó diferentes enfoques, dimensiones o perspectivas. Durante la década de los años 70 del siglo XX, predominaba un enfoque racional, técnico y prescriptivo, que establecía que el currículo comprendía solamente los planes para un programa educativo (Tyler, 1973). Este enfoque tomaba al currículum como programación que se bajaba desde un poder central y suponía que lo que se planificaba iba a suceder en el aula, sin tener en cuenta demasiado a los actores de los procesos, sus tiempos, sus ritmos, sus intereses. Este enfoque no distinguía intención de realidad.

En la década del 80 y gracias al aporte de la sociología, el currículum se basa en un punto de vista descriptivo y explicativo. Intenta saber qué sucede realmente en la escuela, tratando de describir y explicar más que cambiar y mejorar. El currículum deja de verse como algo central en la escuela. Se explicita la existencia de varios tipos de currículum que se clasifican según la relación entre intención y concreción: currículum explícito, currículum nulo y currículum oculto. Esta categoría descriptiva deja entrever que hay una brecha entre lo que se planifica y lo que realmente sucede en las aulas. “Lejos de ser un producto técnicamente racional y desapasionadamente sintetizador del conocimiento más valioso, el currículo escolar puede verse como portador y distribuidor de prioridades sociales” (Goodson, 1982, s.p.) En la década del 90 se plantea al currículum como negociación entre sectores con diferentes intereses, nace una perspectiva política. Esta perspectiva implica una mejor extensión en la concepción del currículum. Le otorga a la práctica educativa un valor social, cultural y político producto de intereses de diferentes sectores de la sociedad.

Por currículo se entiende a la síntesis de elementos culturales (conocimientos, valores, costumbres, creencias, hábitos) que conforman una propuesta político-educativa pensada e impulsada por diversos grupos y sectores