

Aportes de las Tic al estudio de la Historia: Relato de una experiencia áulica

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Marcela Hebe Casale (*)

Resumen: La invasión de la tecnología revoluciona la forma de comunicarnos en todos los ámbitos sociales. El sistema educativo y quienes lo componen, no son ajenos a esta revolución tecnológica. Las nuevas generaciones, habituadas al uso de los dispositivos electrónicos, demandan nuevas estrategias educativas para aprender. La experiencia áulica presentada en este trabajo surge a raíz de las inquietudes planteadas por un grupo de alumnos de la escuela secundaria que no tenía interés por el estudio de la disciplina Historia. Este grupo también presentaba un alto nivel de conflicto que impedía el normal desarrollo de la clase. A estos jóvenes, se les propone un desafío intelectual novedoso que consiste en una clase de Historia que integraba a las TIC como parte del proceso de aprendizaje. A través de una secuencia didáctica elaborada sobre un tema específico de la disciplina Historia, se implementa el uso de la tecnología en el aula. Esta incorporación tecnológica permite: lograr un ambiente armónico y propicio para el estudio, fomentar en los alumnos valores democráticos, adaptar la práctica docente a la normativa nacional y lograr la integración de todos los alumnos al proceso escolar.

Palabras clave: tecnología- estrategias educativas- educación secundaria- historia- ciencias sociales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 182]

1. Introducción

La tecnología invade espacios privados y públicos en la sociedad. Frente a esta situación, es imprescindible que la escuela enseñe el uso responsable de los dispositivos electrónicos y los incluya en el proceso de aprendizaje para que los jóvenes puedan insertarse en la comunidad global, respetando y practicando los valores democráticos, como así también aprovechando los beneficios que puedan aportar las nuevas tecnologías en su vida profesional, laboral y social. En el caso que se va a desarrollar, la problemática gira en torno a un grupo escolar con una generalizada falta de interés por el estudio, especialmente en el área de Historia. La necesidad de crear las condiciones propicias para la enseñanza en el aula, determinan la implementación de nuevas estrategias por parte de la docente, que motivara a los estudiantes a estudiar Historia. La secuencia didáctica “El Cordobazo. La Participación Política de los Jóvenes” surge como un nuevo desafío intelectual para un grupo de alumnos de quinto año de la modalidad Humanidades. Dichos alumnos concurren a una escuela privada de clase media. Sus intereses se centran principalmente en el deporte, el consumo de bienes materiales y poseen escasa voluntad para esforzarse académicamente. Muchos de los estudiantes demuestran serias dificultades en la comunicación verbal y escrita. Sus padres aspiran a que tengan buenas calificaciones para ingresar a la universidad y esta expectativa, imposible de alcanzar por los jóvenes, da como resultado una situación de tensión y frustración en el aula cuya consecuencia es la conflictividad entre los estudiantes y los docentes. Es muy difícil crear un clima armónico para la concentración y el estudio en este contexto. Todos los alumnos utilizan tecnología, pero su uso se limita a la participación en las redes sociales. Como rasgo positivo, el grupo demuestra interés por problemáticas actuales, políticas y sociales y reciben con entusiasmo retos intelectuales y novedosos. El alcance masivo de los medios de comuni-

cación en las nuevas generaciones plantea la necesidad de reflexionar e innovar sobre la práctica docente. Varias incógnitas se plantean frente a esta nueva realidad ¿Que aporta la tecnología a la enseñanza de la Historia? ¿Cómo reinterpretar el Derecho a la Educación en esta era de hiperconectividad? ¿Cómo colaboran las TIC en la formación de un ciudadano responsable? Planteados los hechos por los cuales se propuso planificar una secuencia didáctica integrando a las herramientas tecnológicas se pasa a comentar los fundamentos que la avalan, el método, aspectos de su implementación, resultados obtenidos y la conclusión.

Fundamentos

a. Aportes de la tecnología a la enseñanza de la Historia

El conocimiento de la Historia permite generar en los jóvenes una identidad y crear la memoria social. Representa un desafío para el intelecto en cuanto es un aprendizaje para el análisis y la explicación de las causas y consecuencias sociales partiendo de la práctica de la comprensión lecto-escritora y la oralidad. El estudio de la Historia, favorece la formación y el desarrollo de un pensamiento crítico y analítico. Sin embargo, es común que los alumnos, ante la dificultad que representa el abordaje de la disciplina, se limiten a repetir mecánicamente una serie de contenidos y datos sin llegar a comprender los procesos históricos como tales, perdiendo así la posibilidad de adquirir otras destrezas cognitivas y de incorporar una operación intelectual necesaria para relacionar contenidos y saberes. Según Henri Moniot “La historia pasa – abusivamente pero comúnmente- por una materia fácil...” (Citado por Joaquim Prats 2000). La primera dificultad que plantea la enseñanza de la Historia es que los hechos ocurrieron en el pasado y a diferencia de las ciencias experimentales, no se pueden reproducir en el presente. Se necesitaría viajar no sólo al pasado sino trasladarse geográficamente a distintas partes del planeta para atestiguar acerca de los

cambios sociales y tecnológicos que se han producido en el mundo. Sería necesario también entrevistar a los actores sociales, verlos en acción, compartir sus emociones, etc. dando por sentado que contamos con todas las fuentes de información existentes sobre un hecho, de manera completa y no sesgada o parcial como a veces las encontramos. Solo experimentando este fantástico viaje, los alumnos podrían llegar a comprender las causas o multicausalidades de un hecho histórico. La Historia como ciencia, trata de sistematizar en distintos procesos intelectuales y conceptuales una realidad ocurrida en el pasado, permite así, dar una explicación no acabada de los acontecimientos dados en un determinado tiempo y lugar. Como consecuencia de ello el estudio de la disciplina supone la habilidad de realizar procesos intelectuales de abstracción y conceptualización que muchas veces los jóvenes, no logran alcanzar. Como señala Joaquín Prats “El estudio de la historia supone el uso del pensamiento abstracto formal al más alto nivel...” (Joaquim Prats, 2000). Algunas de las dificultades señaladas por este autor son: la imposibilidad de reproducir hechos concretos del pasado, la falta de un consenso entre los historiadores sobre la naturaleza de la disciplina, el uso de conceptos históricos que exigen un esfuerzo didáctico importante para conseguir la comprensión de significados que definen los contextos sociales y políticos, la diferente percepción entre el tiempo histórico y el tiempo cronológico, la causalidad y multicausalidad en la explicación histórica, la identificación espacial y la identificación de los espacios históricos culturales.

En este sentido, incorporar las TIC en la Secuencia Didáctica tiene como uno de sus objetivos facilitar la aprehensión de los conceptos en aquellos jóvenes que tienen dificultades para comprender secuencias temporales o ideas abstractas, colaborando además a un mejor desarrollo de la clase. El uso de las TIC facilita a los alumnos adquirir las herramientas para que puedan estar dotados de habilidades para el debate y el análisis crítico, objetivo primordial que deben contemplar los docentes de Historia. Como señalan Peck y Seixas (2004) “... tenemos dos formas de conocer el pasado las “traces” y los “accounts”(…) las “traces” incluyen documentos oficiales y públicos y documentos no oficiales y privados (...) Las “traces” no pueden ser leídas de manera simple o directa. Ellas no nos dicen directamente lo que pasó. Deben ser contextualizadas y analizadas...” (Peck, Seixas 2004). El aporte de las TIC para abordar ambos tipos de fuentes es indiscutible. El uso de las imágenes, archivos de sonido, aplicaciones multimedia, enriquecen la clase de historia y facilita al alumno el contacto inmediato con las fuentes acrecentando la posibilidad de desarrollar un pensamiento crítico. Para una nueva generación de jóvenes que viven en un entorno de permanente conectividad, se impone buscar nuevos métodos de aprendizaje. Inés Dussel, (2011) citando a Martín y Barbero (2006) propone otra respuesta posible: “...hay que reorganizar la enseñanza pensando en los nuevos rasgos de producción de los saberes, como son la hipertextualidad, la interactividad, la conectividad y la colectividad...”. (Mishra y Koehler, 2006: 103).

b. Reinterpretando el Derecho a la Educación

Se está frente a una nueva era tecnológica. A la escuela asisten futuros ciudadanos a los que hay que formar en esta nueva realidad. Los niños y jóvenes van a desarrollar sus actividades en un entorno muy diferente al que conocen los adultos y por lo tanto necesitan adquirir habilidades y estrategias relacionadas con la tecnología. Necesitan también, aprender el uso responsable de la misma para ser promotores de valores democráticos y ser solidarios con el medioambiente. La globalización y la inmediatez que generan las nuevas tecnologías aceleran los tiempos de la comunicación, de la vida cotidiana y del conocimiento de una manera impensable hasta hace pocos años atrás. “...hoy los adolescentes llegan a la escuela con un montón de saberes incluidos matemáticos, históricos, estéticos...” (Barbero, 2006). En este contexto, la escuela debe ofrecer nuevas estrategias de enseñanza acordes con los nuevos tiempos. La Historia como ciencia no escapa a las consecuencias originadas por esta hiperconectividad. Los docentes deben adecuarse a la realidad en la que los alumnos desarrollan sus actividades. El desinterés por el estudio y la hiperestimulación creada por los dispositivos electrónicos son un escollo insalvable al momento de comenzar la clase de Historia. La problemática que surge y que trata de resolver esta secuencia didáctica, es la falta de sincronización entre los adultos y educadores con los tiempos de los niños y jóvenes que nacieron y se desarrollan en esta sociedad hiperconectada donde la tecnología invade tanto la vida social como cultural. ¿Cómo congeniar su derecho a la educación y la adaptación a las nuevas tecnologías? ¿Cómo utilizarlas para lograr la inclusión educativa de todos los jóvenes? La experiencia de trabajar con la Secuencia Didáctica permite que aquellos alumnos que se encuentran desmotivados para estudiar o que muestran ciertas dificultades en la comprensión y el análisis de texto puedan integrarse a la clase junto a los alumnos que tienen menos dificultades para hacerlo.

La Constitución de la Nación Argentina consagra el Derecho a la Educación en el Artículo 14. “Es función del Estado, velar para que ese derecho se cumpla en todas las escuelas”. En igual sentido se expresa la legislación que deriva de nuestra Carta Magna, por ejemplo la Ley Nacional de Educación (año 2006) artículo 3: “...La educación es una prioridad nacional y se constituye en política de Estado...”.

Por lo tanto y de acuerdo a la normativa vigente del país, cada niño tiene derecho a ser integrado en el aula y en el sistema educativo. Durante mucho tiempo la enseñanza se basó en establecer una homogeneidad educativa, los contenidos se imponían a todos por igual sin respetar los tiempos de aprendizaje de cada alumno. Esta práctica fomentaba la marginación y exclusión de muchos niños y jóvenes porque no se les reconocía sus propios tiempos de aprendizaje que muchas veces están ligados a otros tiempos externos. Además no se contemplaba la propia individualidad de cada sujeto. Hoy en día los niños y los jóvenes usan las redes para jugar y socializar. Cuanto más valiosa sería una herramienta tecnológica para generar información y conocimiento, “...el uso de estos ordenadores debe ser tan habitual como consultar

un atlas, trabajar en un cuaderno de ejercicios o utilizar el libro de texto...” (Prats y Albert, 2004). El docente de hoy debe estar capacitado para poder incluir en el aprendizaje a la tecnología como una herramienta facilitadora e inclusiva del conocimiento que pueda ser aprovechada por los jóvenes incluso durante el tiempo que pasan fuera de la escuela. Como sostienen Bill Cope y Mary Kalantzis, “El extraordinario desarrollo de los dispositivos digitales en los últimos tiempos hacen que el aprendizaje ubicuo no sea ya tan solo una posibilidad práctica, sino un imperativo social.” (Cope y Kalantzis, 2009). Esta nueva interpretación del Derecho a la Educación, supone un docente permeable a los cambios y dispuesto a participar de una manera activa en el devenir del tiempo. El docente ya no se para frente al aula como protagonista y poseedor del saber, pues ya no posee todo el saber y a veces hasta se encuentra desactualizado. El aula tampoco puede estar centrada en la figura del profesor, sino que su diseño y mobiliario debe mutar en una estación de trabajo y un docente facilitador. El desafío que imponen las nuevas tecnologías es un re-aprender el ser docente y una reflexión constante sobre su práctica. Se impone un nuevo diseño en las planificaciones que trae aparejada la posibilidad de que el alumno utilice las TIC para construir su propio aprendizaje. Por lo tanto el docente debe dedicarle tiempo y esfuerzo a este nuevo paradigma y muchas veces los propios tiempos de los docentes imposibilitan esta adaptación. Hoy en día los alumnos tienen los saberes al alcance de la mano a través de un dispositivo electrónico y esta inmediatez entre el alumno y el conocimiento genera varias incógnitas. ¿Qué conocimientos van a enseñar los docentes? ¿Cuál es el rol de los docentes en esta nueva era? Estamos frente a lo que se conoce como aprendizaje ubicuo o aula aumentada, es decir el conocimiento ya no se limita a las paredes del aula sino que las trasciende en tiempo y en espacio físico. Uno de los autores que describe esta nueva realidad fue Nicholas Burbules quien señala que “...se produce conocimiento en todas partes (...) esta producción de conocimiento tiene lugar todo el tiempo”. (Burbules, 2009). Entonces, en esta nueva realidad que aparentemente descoloca a los docentes encontramos que hay roles que se disipan y otros que se vuelven más importantes. Si bien los contenidos están en la red, el docente es el único capacitado para validar los contenidos a usar por los alumnos. Su responsabilidad se basa en su propio saber, remanente y permanente y que la tecnología equipara pero no lo despoja de conocimientos. Este rol es fundamental y se potencia debido a la gran cantidad de información que fluye a través de las redes. Por otro lado y aunque parece una obviedad, el docente debe permanecer como modelo de adulto en el aula, es el mediador entre el conflicto y la solución, ya sea que se trate de un conflicto social o un conflicto entre el alumno, el saber y la tecnología. Como adulto y profesional debe colaborar, guiar y asistir al alumno en su camino hacia el conocimiento. La tecnología no reemplaza al docente, sino que le otorga la posibilidad de contar con una nueva herramienta para facilitar la aprehensión de conocimientos en diferentes momentos, situaciones y alumnos pero que lo transforma y le otorga un nuevo rol en el

aula y fuera de ella. No se trata de incluir la tecnología como un acto lúdico, sino que debe haber una profunda conexión entre la herramienta tecnológica a aplicar y la habilidad que se busca desarrollar en el alumno. Así por ejemplo, si el objetivo es desarrollar la capacidad de comprender la situación espacio-temporal, se podrá utilizar una línea de tiempo, o si el objetivo es lograr el análisis de una idea para generar un debate, se puede utilizar como disparador la proyección de imágenes o sonidos. El docente debe además, contemplar con qué recursos cuenta la escuela. No es lo mismo trabajar con dispositivos móviles dentro del aula, a tener que trasladar a los alumnos a un aula de informática y dentro del aula tampoco es igual trabajar con una tablet que con un celular. El docente debe conocer todas las herramientas tecnológicas y las posibilidades que ofrecen las mismas. Así mismo, no es lo mismo el tiempo de su uso, ni el momento en que se aplica. Se puede obtener diferentes resultados con un grupo trabajando a la mañana temprano que con otro grupo que trabaja en la sala de informática a última hora de la tarde. El tiempo de uso de la tecnología puede despertar interés si se le dedica poco tiempo y puede resultar muy cansador si se la utiliza todo el tiempo de la clase. No es necesaria en un grupo de jóvenes que naturalmente tiende al debate pero sí lo es con un grupo abúlico y desinteresado que necesita otra clase de estímulos. Es sumamente útil para integrar niños con capacidades diferentes que requieren otros tiempos de aprendizajes. Estas diferentes situaciones son ejemplificativas para justificar que el docente que quiera aplicar las herramientas tecnológicas, debe estar suficientemente preparado para saber cómo utilizarlas porque es el responsable de que ese espacio de tiempo sea aprovechado al máximo para despertar un nuevo desafío intelectual con resultados positivos para los jóvenes. La tecnología representa una herramienta equilibradora entre los diferentes tiempos de aprendizaje de los alumnos. El alumno debe ser respetado en su individualidad, con sus habilidades y dificultades de aprendizaje. Lamentablemente, estos tiempos muchas veces se ven limitados por las necesidades institucionales de cumplir con ciertos requisitos administrativos, como cierre de notas, entrega de informes a los padres, reuniones de padres, fechas de exámenes, actos escolares, competencias deportivas que colocan al alumno en la situación de elegir entre dedicarle tiempo al aprendizaje o enrolarse en otras actividades que no requieren las estrategias de aprendizaje que sí demandan matemáticas, geografía, etc. Se destaca uno de los fundamentos dados por Larry Cuban que permite detener y reflexionar acerca de las diferencias entre: “...las diferentes velocidades de discutir reformas, de adoptar las políticas, de lo que sucede en las aulas y de lo que aprenden los estudiantes...” (Cuban, 2011).

d. Las TIC y la formación de una ciudadanía responsable

Desde el punto de vista disciplinar se enfoca en promover en los jóvenes la participación política y el ejercicio de la democracia. Desde el punto de vista conductual el objetivo era despertar interés en el estudio de la disciplina Historia a través de una propuesta distinta a desarrollar en la clase. También se busca lograr una mejor

relación entre los alumnos e integrar a aquellos que tenían dificultades para estudiar. La experiencia pedagógica busca intermediar entre los alumnos y los saberes para que los mismos puedan construir sus propios conocimientos, puedan mejorar la capacidad de analizar reflexivamente acerca de los acontecimientos sociales, logren identificarse como promotores de cambios políticos y puedan fomentar espacios de reflexión acerca de la importancia del compromiso social y de la solidaridad para la vida democrática. Trabajar con jóvenes cuyos intereses son ajenos a lo académico, representa un desafío para los docentes y la propuesta tiene como objetivo despertar interés en el estudio. La enseñanza de la Historia conecta al alumno con su pasado, determina su identidad, lo introduce en el estudio de procesos sociales, lo establece como un actor social capaz de generar cambios en el ámbito donde se desarrolla y lo capacita para realizar análisis y conceptos abstractos. La secuencia didáctica facilita que el grupo se exprese de manera respetuosa, que era uno de los valores para trabajar y posibilita la comprensión acerca de los mecanismos democráticos a través de los cuales un ciudadano puede promover cambios en las instituciones y en la sociedad. Los jóvenes pudieron valorar el significado de vivir en democracia y de ejercer la libertad de expresión. Entonces ¿Qué aportan las herramientas tecnológicas a la formación ciudadana? Se está formando a ciudadanos que van a insertarse en un mundo globalizado e hiperconectado, donde el espacio privado se va reduciendo y la exposición pública va cobrando dimensiones impensables. Los jóvenes deben ser responsables con el uso de las herramientas tecnológicas para poder cumplir con los valores democráticos. El respeto al derecho a la individualidad, el derecho a la privacidad, el derecho a la intimidad pueden quedar vulnerados rápidamente si no se enfoca la educación en el uso de los dispositivos electrónicos en un marco de respeto de los derechos inherentes a la persona. Los objetivos de la educación deben tener presente que la invasión tecnológica marcará la vida de los futuros ciudadanos y debe adelantarse en enseñar estrategias para afrontar este impacto en la vida cotidiana de las futuras generaciones. Desde un punto de vista positivo, las herramientas tecnológicas acercan a los ciudadanos con los gobernantes. Los políticos hoy utilizan las redes sociales para buscar aceptación y evaluar el resultado de sus decisiones políticas, a su vez el ciudadano tiene un canal directo de comunicación con sus gobernantes y puede influir en las medidas adoptadas, sentado cómodamente en su casa. Se educa para que los jóvenes se inserten en una sociedad que convivirá íntimamente con la tecnología y la escuela debe proponer adaptarse a esta nueva realidad.

2. Método

La secuencia didáctica “El Cordobazo. La Participación Política de los Jóvenes”

La secuencia didáctica se desarrolla en tres clases. Cabe aclarar, que los recursos con los que cuenta la escuela, son un *smart tv* en cada aula y una sala de computación disponible en el horario de la clase. Los alumnos poseen celulares y tienen un grupo cerrado de conversación que usan para intercambiar información sobre la escuela.

1) En la primera clase la docente realiza una introducción oral del tema que no supera los siete minutos. Luego se proyectan dos videos de ocho minutos cada uno: El primer video es un documental sobre el “Cordobazo”, una movilización obrera y estudiantil, ocurrida en la Argentina en el año 1969 durante la dictadura militar del gobierno del General Juan Carlos Onganía. Esta movilización se produce en un marco de represión y violencia política y tuvo como consecuencia la dimisión del general Onganía y el debilitamiento del gobierno dictatorial. El segundo video es un archivo periodístico sobre el caso María Soledad Morales, crimen ocurrido en 1990 durante el gobierno democrático del presidente Carlos Saúl Menem y que se produjo como consecuencia de la violación y asesinato de una alumna de un colegio secundario. En el hecho penal estaban involucrados varios miembros del gobierno provincial. La movilización, encabezada, también por estudiantes y luego por la ciudadanía en general, tuvo un carácter pacífico y logró la renuncia de los funcionarios del gobierno provincial. De este modo se visualizan dos hechos histórico-políticos cuyo causa era el abuso del poder, los protagonistas eran jóvenes universitarios y secundarios y ambos hechos tuvieron similares consecuencias. En ambos casos la intervención activa de los jóvenes era un tema central. La proyección de los videos tiene como objetivo desarrollar la capacidad de análisis y reflexión sobre las diferencias y similitudes en el origen, causas, consecuencias y protagonistas de los procesos históricos, lo cual se lleva a cabo a través de una serie de preguntas y consignas breves establecidas previamente por la docente. En esta etapa, los alumnos deben responder en forma individual cada consigna. El tiempo dedicado para esta dinámica es de quince minutos. Esta primera actividad aporta organización y sistematización del proceso de adquisición de conocimiento. Como consecuencia, se racionaliza el uso del tiempo. A su vez la posibilidad que presenta el uso de videos en la comparación de hechos históricos, despierta la atención y evita que el grupo se disperse. La clase es más dinámica porque resulta sencillo comprender el tema y los alumnos se sienten motivados para participar de manera fluida en el diálogo y la exposición de ideas. La inmersión dentro de la temática histórica disipa cualquier posibilidad de conflicto o interacción negativa entre pares. Esta actividad, provoca un desafío intelectual más estimulante ya que despierta el interés por aprender nuevas estrategias comunicacionales gracias al color, sonido e imágenes que aportaron los videos. El uso de los videos respaldados por un cuestionario cumple con el objetivo de lograr un espacio de análisis y reflexión sobre las causas y orígenes de los hechos históricos presentados que se buscaba en esta instancia del aprendizaje.

2) En la segunda clase se propone a los alumnos trabajar en grupos. Los grupos estarán compuestos por cuatro alumnos. Se propone el uso de celulares para la búsqueda de información, previamente validada por la docente, con el objetivo de investigar ambos contextos históricos. La consigna es leer la información y realizar un resumen incorporando datos y hechos nuevos o distintos a los descritos en los videos escritos. Luego

deben escribir una conclusión personal y compartirla en forma oral con el resto de los alumnos. Se trabaja con una producción escrita de no más de veinte renglones, cuya corrección es realizada por sus pares. Esta actividad se realiza en veinticinco minutos. El objetivo de esta actividad es que el alumno investigue y analice diversas fuentes sugeridas por la docente y fomente el trabajo colaborativo a través del intercambio de la información con sus pares. Los datos obtenidos de la lectura de las fuentes analizadas podían compartirla a través de las redes sociales con sus compañeros, profundizando así la finalidad colaborativa de la actividad. Otro de los valores a trabajar es el uso responsable de los dispositivos electrónicos, el ejercicio de la solidaridad y la valoración del trabajo en equipo. La producción escrita permite practicar la redacción y la ortografía utilizando el diccionario en línea, aplicación que los alumnos han incorporado a sus celulares de manera previa. Luego se realiza una puesta en común, que consiste en la designación dentro de cada grupo de un orador que realizara una lectura del informe final y compartirá las observaciones realizadas por los otros grupos al trabajo. En esta instancia se practica la expresión oral en un marco de respeto y diálogo pacífico entre los alumnos. La finalidad de esta última actividad es, que los alumnos construyan sus propios conocimientos, los compartan y colaboren en el enriquecimiento del aprendizaje con sus pares. Otro objetivo que se toma en cuenta y se logra con la actividad es que los jóvenes aprendan que la libertad de expresión es un derecho que se practica en la democracia y que se logra a través de la escucha atenta, la práctica del respeto a la diversidad y al derecho a la diversidad. Esta actividad dura veinte minutos.

3) El objetivo de la tercera clase es realizar una conclusión sobre el tema estudiado, para lo cual se les propone realizar un muro digital utilizando una aplicación multimedia validada previamente por la docente. En esta ocasión los alumnos se trasladan a la sala de computación. La docente explica las instrucciones para registrarse en la aplicación, las consignas para la realización del trabajo, el que debe contener una referencia sobre el tema estudiado, los hechos que desencadenaron ambos procesos y las consecuencias, los actores políticos intervinientes y una reflexión personal. La clase se desarrolla con un docente que no asume un rol central en la clase sino que se desplaza a lo largo de las distintas estaciones de trabajo para guiar y acompañar a los alumnos en su tarea. En esta etapa, la interacción de la docente con los alumnos es más personal. El objetivo del trabajo es que los alumnos aprehendan los contenidos a través del uso de imágenes y videos, lo que significa un nuevo desafío intelectual para los jóvenes ya que esta actividad significa conceptualizar una idea a través de la búsqueda de imágenes. En esta oportunidad el objetivo es lograr el pensamiento abstracto formal utilizando la creatividad para adaptar fotografías, afiches, titulares, a la idea que se quiere expresar. Esta actividad les permite construir su propio conocimiento y expresarlo a través de una aplicación multimedia. Los jóvenes trabajan en grupos, debaten, comparten, colaboran y construyen de manera ordenada y concentrada en el trabajo toda la cla-

se. Manifiestan que el tiempo asignado les resulta escaso, motivo por el cual la docente valida el uso de los celulares para fotografiar las consignas del trabajo escritas en el pizarrón y compartirlas luego, en el grupo cerrado que crearon con ese fin. En caso de dudas fuera del horario escolar pueden utilizar el correo electrónico para comunicarse con la docente. La actividad debe finalizar fuera del horario de la clase y debe ser enviada por correo electrónico para su corrección. Como estrategia, se les fija una fecha de entrega fuera del día y del horario de clase. El objetivo de esta actividad es experimentar la ubicuidad y el aula aumentada características de las herramientas tecnológicas, que permite la hiperconectividad en relación a la escuela y fuera de ésta. De este modo los grupos continúan trabajando, deliberando y compartiendo conocimientos, de manera colaborativa fuera del horario escolar, utilizando las redes sociales para construir y acordar las reflexiones que luego plasman en un muro digital. El resultado del trabajo es positivo para los alumnos ya que todos pueden integrarse para completar la consigna establecida por la docente y finalizar la secuencia didáctica.

Resultados

Organizar la clase a través de una secuencia didáctica donde se incorporaron las TIC, demuestra que la utilización de las herramientas tecnológicas permite a los estudiantes realizar una serie de operaciones como: analizar diferentes momentos históricos, confrontarlos con otras realidades, representar causas y consecuencias y dimensionar prejuicios económicos y sociales, conocer a los actores sociales y tomar un contacto más inmediato y sistemático con el conocimiento de los hechos históricos. También los alumnos pueden comprender conceptos abstractos, en vez de leerlos en el texto escolar utilizando el recurso del video. El uso de aplicaciones multimedia como muros digitales para la disciplina Historia permite sistematizar contenidos, ordenarlos y relacionarlos con imágenes y conceptos, facilitando así la adquisición de conceptos abstractos y el pensamiento formal. A través de las aplicaciones de sonido los alumnos pueden captar las emociones y sentimientos que expresaban los actores sociales y políticos en un momento histórico determinado y también pueden recrearlos utilizando el grabador de voz. La variedad de aportes que resultan de la incorporación de las TIC, facilita al alumnado la aprehensión de los saberes, le permite construir su propio conocimiento, desarrollar su creatividad y lo estimula para avanzar en el uso de otras estrategias como la escritura y la lectura de libros de textos más complejos, enriqueciendo de esta manera, el trabajo en el aula. La tecnología se convierte en una herramienta excepcional y complementaria del aprendizaje en las estrategias de lectura y escritura, además de fomentar la independencia intelectual y la creatividad. Es por ello que el acceso a las TIC de manera universal en la escuela debe ser interpretado como parte esencial del Derecho a la Educación consagrado en la Constitución Nacional. Las instituciones educativas, los docentes y los padres son protagonistas en el cumplimiento del Derecho a la Educación y deben garantizar el acceso a la misma de manera integral y para todos los alumnos. Los

docentes deben garantizar la utilización de esta herramienta para poder incluir en el sistema escolar a todos los niños, respetando cada una de sus individualidades y sus tiempos de aprendizaje. No se puede hablar de niños integrados a la escuela si no hay inclusión tecnológica. La responsabilidad de la institución educativa y los educadores es facilitar el acceso a la educación a través del cumplimiento del derecho consagrado en el Artículo 14 de nuestra Constitución Nacional.

Conclusión

Se inicia este trabajo planteando varios interrogantes en torno a una problemática áulica concreta. Queda demostrado el aporte realizado por las TIC al estudio de la Historia luego de trabajar con la secuencia didáctica. Como resultado, los alumnos se sienten incluidos en el proceso de aprendizaje. La utilización de videos y aplicaciones multimedia actúan como herramientas integradoras para aquellos niños que tienen otros tiempos de aprendizaje diferente al de sus compañeros de clase. Los jóvenes se sienten valorados como individuos y respetados en sus diferencias. La circunstancia de incorporar las herramientas tecnológicas en la clase permite reducir el nivel de conflicto pues no se sienten censurados al momento de usar la tecnología ni presionados al momento de adquirir sus propios conocimientos. Se sienten libres para expresarse a través del uso de imágenes, sonidos y aplicaciones multimedia. A su vez, el hecho de que la docente se integrara a la realidad cultural y tecnológica de los alumnos, en vez de pretender que los alumnos se adapten a los ritmos de la escuela, permite una mejor predisposición para trabajar dentro y fuera del aula. De este modo la docente demuestra valorar el mundo de los jóvenes incorporando sus estrategias de comunicación, como una herramienta más para el aprendizaje. Esta actitud por parte de los docentes genera una empatía que estimula a los alumnos a llevar adelante las tareas escolares y fomenta además, el uso de la creatividad. Es una valiosa retroalimentación donde los jóvenes tienen mucho para aportar. Vale decir que incorporar los dispositivos electrónicos que los alumnos utilizan en su vida cotidiana y validarlas en el uso académico, enriquece el trabajo áulico. No se trata de excluir los métodos que permiten desarrollar la comprensión lecto-escritora o relegarlos a un segundo plano, sino de integrar nuevas herramientas tecnológicas siempre que el docente desarrolle la capacidad de saber cómo y en qué circunstancias integrarlas. Así utilizadas, las TIC son un valioso aporte al estudio de la Historia.

Las nuevas tecnologías obligan a repensar la práctica docente cuando se enseña Historia. Se debe cumplir con la normativa constitucional y garantizar el Derecho a la Educación a los niños y jóvenes de la Argentina. La escuela debe asumir el compromiso de incorporar a las TIC como una herramienta más del proceso de aprendizaje y los docentes deben ser capaces de incorporarlas al planificar sus clases. En una sociedad hiperconectada, la escuela debe integrarse al mundo tecnológico. Incorporar esta valiosa herramienta garantiza a futuro la inserción de todos los niños y jóvenes a la sociedad en la cual van a desarrollarse como profesionales o trabaja-

dores, lo contrario vulnera la normativa constitucional e impide el ejercicio del derecho a la educación establecido en la Carta Magna. El docente que no incorpora las herramientas tecnológicas a su práctica, impide que el joven desarrolle capacidades cognitivas que les serán sumamente útiles para integrar el conocimiento y aprehender contenidos además de generar desinterés y exclusión escolar por la falta de estímulo. La escuela enseña a pensar y colabora junto a las familias en la formación de los alumnos como futuros ciudadanos de un mundo que se mueve al compás de las nuevas tecnologías, por lo tanto, no debe ser la escuela la que niegue el acceso a la educación sino que debe garantizarlo incorporando tecnología y capacitando a los docentes en el uso responsable de la misma. El futuro ciudadano digital, es considerado como tal si desarrolla determinadas habilidades que le permitan ejercer nuevos derechos creados a partir del uso de la tecnología como así también respetar los derechos adquiridos de los demás miembros de la comunidad. Debe ser capaz de participar en un debate en línea en tiempo real, convocar a la participación ciudadana utilizando las redes sociales, analizar y comprender códigos y mensajes visuales subliminales, crear foros de participación para la comunidad, comunicarse y colaborar con ciudadanos de otros países, debe ser capaz de incorporarse a un mundo marcado por la diversidad ideológica y cultural. La tecnología en manos de jóvenes responsables es un instrumento para promover la paz y la solidaridad desde las redes. De acuerdo a las distintas perspectivas analizadas sobre la integración de las TIC en la planificación de la clase de Historia, se afirma su valioso aporte por el interés que despierta en los jóvenes, porque su inclusión en las secuencias didácticas es un derecho de los alumnos que los docentes como parte del sistema educativo deben garantizar y porque fundamentalmente, resultan ser un elemento importante para promover el ejercicio de una ciudadanía responsable y comprometida con las buenas prácticas democráticas.

Referencias bibliográficas

- Barbero, Jesús Martín. (2006). *La razón técnica desafía a la razón escolar*, pág. 23 Ed. Noveduc, Buenos Aires.
- Burbules, Nicholas (2009), *El Aprendizaje y el entretenimiento ya no son actividades separadas*, Entrevista Diario Clarín, (consultado el 29/11/2015) disponible en: <http://edant.clarin.com/suplementos/zona/2009/05/24/z-01925084.htm>
- Constitución de la Nación Argentina*, Artículo 14 bis, disponible en, <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/0-4999/804/norma.htm>
- Cope, Bill and Kalantzis Mary, (2009) *Ubiquitous Learning*. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media. Edited by University of Illinois Press, 264 pp, pag.3, (consultado el 29/11/2015) disponible en: http://postitulo.secondaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/500/747/Cope_Kalantzis_Aprendizaje_ubicuio.pdf
- Cuban, Larry, (2011) *The Myth of Failed School Reform*, disponible en: http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/cuban_mito_fallida_ref (traducido por Cecilia Magadán de <http://larrycuban.wordpress.com>).

- com/2011/02/02/the-myth-of-failed-school-reform-part-1
- Dussel, Inés, (2011) *VII Foro Latinoamericano de Educación: Aprender y enseñar en la cultura digital*, pág.16, Buenos Aires, Ed. Santillana, (consultado el 29/11/2015) disponible en <http://www.oei.org.ar/7BASICOP.pdf>
- Koehler, Matthew y Punya Mishra (2006), *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*, *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054. Disponible en inglés en: http://punya.educ.msu.edu/publications/journal_articles/mishra-koehler-tcr2006.pdf
- Ley Nacional de Educación (2006), disponible en: http://www.me.gov.ar/doc_pdf/ley_de_educ_nac.pdf
- Prats, Joaquim (2000) en: *Dificultades para la enseñanza de la historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española*, Histodidáctica, Universidad de Barcelona, disponible en: http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=41&Itemid=119
- Prats, Joaquim y Albert, Miquel J. (2004). *Enseñar utilizando internet como recurso*, Histodidáctica, Universidad de Barcelona, disponible en: http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=41&Itemid=119
- Seixas, P., & Peck, C. (2004). *Teaching historical thinking*. In A. Sears & I. Wright (Eds.), *Challenges and Prospects for Canadian Social Studies* (pp. 109-117). Vancouver: Pacific Educational Press (traducido por la autora).

Abstract: The invasion of technology revolutionized the way we communicate in all domains. The educational system and its members are not alien to this technological revolution. New generations, accustomed to the use of electronic devices, demand new educational strategies to learn. The classroom experience presented in this work arose from the concerns raised by a group of high school students who have no interest in the study of History. This group also presented a high level of conflict that prevented the normal development of the class. The-

se youngsters were offered a novel intellectual challenge that consisted of a History class that integrated ICT as part of the learning process. Through a Didactic Sequence elaborated on a specific subject of History discipline, the use of technology was implemented in the classroom. This technological incorporation made it possible the harmonious environment conducive to the study, to promote democratic values in students, to adapt teaching practice to national regulations and to achieve the integration of all students into the school process.

Keywords: Technology - Educational Strategies - Secondary Education - History - Social Science

Resumo: A invasão da tecnologia revoluciona a forma de comunicar-nos em todos os âmbitos sociais. O sistema educativo e quem compõem-no, não são alheios a esta revolução tecnológica. As novas gerações, habituadas ao uso dos dispositivos eletrônicos, demandam novas estratégias educativas para aprender. A experiência áulica apresentada neste trabalho surge a raiz das inquietudes propostas por um grupo de alunos da escola secundária que não tinha interesse pelo estudo da disciplina História. Este grupo também apresentava um alto nível de conflito que impedia o normal desenvolvimento da classe. A estes jovens, propõe-lhes um desafio intelectual inovador que consiste em uma classe de História que integrava às TIC como parte do processo de aprendizagem. Através de uma sequência didática elaborada sobre um tema específico da disciplina História, implementa-se o uso da tecnologia na sala de aula. Esta incorporação tecnológica permite: conseguir um ambiente harmônico e propício para o estudo, fomentar nos alunos valores democráticos, adaptar a prática docente ao regulamento nacional e conseguir a integração de todos os alunos ao processo escolar.

Palavras chave: tecnologia - estratégias educacionais - ensino secundário - história - ciências sociais

(*) **Marcela Hebe Casale.** Diplomatura en Ciencias Sociales con Especialización en Gestión y Conducción del Sistema Educativo y sus instituciones (Flacso). Postítulo en Especialización Docente de Nivel Superior en Educación y TIC (Ministerio de Educación y Deportes de la Nación).

Desarrollo de la Competencia Emocional programando Videojuegos en la Educación Superior

Fecha de recepción: junio 2017
Fecha de aceptación: agosto 2017
Versión final: octubre 2017

Diego Pablo Corsi (*) y Francisco Ignacio Revuelta Domínguez (**)

Resumen: Relatamos aquí una experiencia I+d+i llevada a cabo en UTN-INSPT, donde estudiantes de la Tecnicatura Superior en Informática Aplicada construyeron videojuegos para aprender los contenidos de la materia Programación II. Usando como herramienta el TEIQue (*Trait Emotional Intelligence Questionnaire*), fue posible además identificar y medir los componentes de la competencia emocional desarrollados durante la experiencia.

Palabras clave: videojuegos - educación superior - didáctica - programación - competencia emocional

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 186]