

Inclusión de tecnología en la materia Introducción a la Investigación

Fecha de recepción: junio 2018
Fecha de aceptación: agosto 2018
Versión final: octubre 2018

María Cecilia Kiektik (*)

Resumen: El presente ensayo busca estrategias para incluir en la asignatura Introducción a la Investigación recursos tecnológicos que integren los elementos que se utilizan en la cotidianeidad. Se intentará analizar de qué manera las aplicaciones pueden ser una herramienta para trabajar con estudiantes de primer año.

Palabras clave: Tecnología – pedagogía – comunicación – información – aprendizaje – adolescencia - vínculos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 123]

Cultura de la tecnología y educación

Para el proceso de aprendizaje es primordial la interacción humana, en donde el conocimiento que el alumno obtiene no es un mero objeto que le es dado sino un producto que se construye en la interacción con el docente. Dice Carlino (2005, p. 153) “Nadie aprende por recepción pasiva, para apropiarse de un saber colectivo los alumnos han de transformarlo. Los docentes tienen que prever esta acción cognitiva del sujeto y propiciarla” ¿Qué lugar tiene la tecnología en este proceso de aprendizaje? ¿Cuál es el aporte que se puede destacar como contribución y en qué aspectos se puede verificar? Maggio (2012) realiza aportes donde vincula tecnología, cultura y educación señalando el valor de una didáctica actualizada:

Las tecnologías marcan desde una perspectiva cognitiva a los sujetos culturales que son nuestros alumnos y desde una perspectiva epistemológica, a las disciplinas que enseñamos. Si estas marcas no son recuperadas y dan lugar a prácticas de la enseñanza revisadas, diferentes y recreadas, entonces seguramente estaremos generando una didáctica de escaso valor para nuestros alumnos y para lo que es el conocimiento en la contemporaneidad.

Esther Díaz (1997) desarrolla el concepto de tecnología desde un punto de vista filosófico: ¿Qué es? ¿Cuál es su finalidad? ¿Cómo pensarla al interior de la cultura? ¿Cuál es su dimensión ética? Estas son preguntas abiertas que ayudan a reflexionar y seguir haciéndolo en tanto la tecnología no es algo realizado y terminado, su evolución y su repercusión en la cultura es profunda y está en devenir. La misma autora utiliza los términos de tecnociencia y de tecnocracia. El primero para señalar la relación actual entre ciencia y tecnología, y la segunda para describir la sobrevaloración de la tecnología en las decisiones institucionales y políticas.

El debate acerca de estos temas es complejo, abarcando distintas dimensiones que no se reducen a los aparatos tecnológicos, al software ni a las redes por las que circula la información sino que su verdadera complejidad se enmarca en una trama que incluye la relación entre cultura, poder y tecnología.

La tecnología es hoy un actor central de nuestra cultura, es la marca de nuestra época y su inclusión dentro del aula es algo que sucede naturalmente en tanto naturaleza cultural, en términos antropológicos amplios: un quehacer del ser humano (Cassirer, 2003). Habría que preguntarse por contraposición ¿por qué no iba a entrar al aula? Entonces: ¿hay opción en no dejarla entrar? O, sería más prudente y provechoso no solo dejarla entrar, sino estimular su inclusión del mejor modo posible de manera que aporte al proceso de aprendizaje: hablemos entonces de inclusión genuina.

Valencia (2012) sostiene que el uso inadecuado de tecnología en el aula puede convertir a la clase en un momento rígido, debido a que se obture la interacción dado que el devenir de la misma se ajusta a, por ejemplo, la presentación de un *power point* o presentación en *prize* al modo de una clase expositiva clásica. Esto implica tener las luces apagadas, los alumnos mirando hacia la pantalla y el docente haciendo una exposición oral. No hay un cambio sustancial en esta clase sino solo instrumental: se cambia el pizarrón por la pantalla. Este uso de la tecnología se denomina efectiva (Maggio, 2012, p: 18), es decir que la tecnología está presente pero no implica con su sola presencia una mejora en el desarrollo de la clase, y a veces puede ser hasta contraproducente como el caso citado. En este tipo de exposición, las preguntas se reservan para el final por lo que la interacción docente – alumno no tiene lugar con relación al conocimiento porque este le es dado al alumno, no participa en su construcción, no lo interroga adecuadamente.

Adolescencia, grupo y permanencia

La adolescencia como etapa evolutiva desde el punto de vista del desarrollo de la personalidad, se caracteriza por ser un período signado por la búsqueda de grupos de pertenencia en relación a diversos intereses que permitan al sujeto en desarrollo encontrar un lugar propio, externo al universo familiar. El papel que cumple allí la tecnología es crucial hoy día, se pueden crear fácilmente grupos de *WhatsApp*, de *Facebook*, y grupos en otras redes sociales. Los alumnos de la materia Introducción a la Investigación son adolescentes que tienen entre 17 a 22 años de edad, en su gran mayoría.

El grupo se caracteriza por estar constituido por individuos que tienen representación unos de otros. ¿Cómo se construye la representación entre unos y otros en tiempos de simulación virtual? La pertenencia a un grupo de afinidad es particularmente importante al atravesar la adolescencia, como hemos dicho anteriormente. Siendo que los alumnos de la materia son adolescentes, se puede presumir que las interacciones y los vínculos que puedan establecerse a través de las redes sociales pueda contribuir positivamente al desarrollo de la materia en cuanto a interacción real, mejor calidad de trabajo en grupo y también a la permanencia en la materia a lo largo del cuatrimestre. Este hiato que se presenta entre el mundo virtual y el real - en lo relativo al desarrollo de la materia - puede constituir un espacio para considerar la construcción de un puente, por parte del docente, a través de pequeñas acciones que promuevan la relación entre uno y otro mundo.

Entre lo virtual y lo real, subjetividad y encuentros

El uso de redes sociales como modo de comunicación que potencia y/o reemplaza la telefónica y presencial, interviene en las relaciones con diversos efectos, uno de ellos - positivo - es que trae aparejado un mejor uso del tiempo. A la vez introduce cambios que no son solo tecnológicos, sino cambios en la constitución subjetiva de los miembros de la cultura de pertenencia. Si bien este es un fenómeno a nivel global no alcanza a ser total, se debe considerar la existencia de la brecha digital que existe entre las sociedades y al interior de las mismas. La vida virtual delinea una manera particular de percibir el tiempo y el espacio, de contactarse con los otros, de interactuar con gestos o sin ellos, etc. Al respecto aporta Esther Díaz (id.).

Los tiempos del *Homo Sapiens* le han dejado lugar a los del *Homo videns* que anuncia a su vez al *Homovirtualis*. Este hombre virtual se caracteriza por construir su mundo a partir de relaciones mediatizadas. Trabaja o estudia con tecnologías de comunicación, solución a gran parte de las operaciones cotidianas de manera telemática, busca productos, amistad, amor o sexo recorriendo la red. En fin, se va constituyendo como sujeto sujetado a diversas prácticas virtuales. Por supuesto que también sostiene relaciones actualizadas. Pero la fascinación por las nuevas tecnologías y la interacción con ellas le generan nuevas formas de deseo. Es como si se anhelara menos - o se difiriera - la presencia de lo real.

La generación App se define por un indeterminado corte etario donde los sujetos son jóvenes pero lo que más los define es el uso de las aplicaciones (App) y las experiencias que comparten a través de ellas. El uso de móviles y de aplicaciones está presente en la mayor parte del día, generando una percepción del mundo reducida a la pantalla y homogénea para este grupo:

(...) la ampliación de los límites comunicacionales y la inmediatez, si bien abren horizontes formidables, reducen al mismo tiempo la vida a un territorio de 5 pulgadas (...) Las consecuencias actuales de esa reducción en la percepción del mundo no son muy auspiciosas. (Fritz en Africano, 2017).

Este modo de contactarse con el mundo y con los otros no podría haberse dado en otra época de la humanidad

sin esta tecnología, esta está mediando los encuentros o los desencuentros. Al respecto Africano (id) agrega que "Los jóvenes nacidos más allá de la década del 90 tienden a ser más renuentes al riesgo que las generaciones anteriores, y además usan la tecnología con el fin de reducir el riesgo de tener interacciones personales" (Africano, id). Estas consideraciones son particularmente significativas para reflexionar en este ensayo porque la clase es un momento de interacción y la propuesta de trabajar en grupo en la materia, supone un aprendizaje de las competencias sociales que también formarán parte del bagaje de conocimientos que se pretenden motivar, reflexionar entonces sobre estas nuevas formas de interacción permite actualizar la didáctica de la materia.

Introducción a la investigación

La materia Introducción a la investigación que se dicta en la Universidad de Palermo es una de las primeras que cursan los alumnos ingresantes en la Facultad de Diseño y Comunicación. Uno de sus objetivos centrales es que los alumnos conozcan la importancia del conocimiento y lo valoren como un aliado para su futura vida profesional apuntando al desarrollo de la creatividad. Durante el transcurso de la materia los alumnos realizan una investigación, en grupos y acotada al propio campo disciplinar, en donde deben construir un marco teórico y realizar trabajo de campo. A continuación, se analizarán los aspectos relevantes de esas dos partes, en lo relativo al uso de tecnología.

Desarrollo del marco teórico

La búsqueda de material teórico para concretar la investigación se ve generosamente apoyada por la existencia de Internet. Es posible, con estas herramientas, encontrar materiales de todo tipo y/o la ruta de acceso a ellos (a través de catálogos de bibliotecas por ej.), lo cual significa la apertura a un enorme número de fuentes del país y del mundo. Ahora, bien, es necesario distinguir por un lado, la facilidad que brinda Internet para el acceso a gran número de fuentes teóricas, de las habilidades cognitivas que sirven para orientar esa búsqueda, por otro. Para saber distinguir que materiales son pertinentes, eficaces, redundantes, falaces, etc., será de vital importancia el establecimiento de criterios, el discernimiento conceptual y la orientación para el rastreo, encuentro y elaboración del material teórico adecuado. Ello supone un aprendizaje específico que es parte de la adquisición de las herramientas metodológicas en la materia.

La oportunidad para el plagio también se ve magnificada por las mismas condiciones de posibilidad antes mencionadas sumadas a la facilidad, comodidad y a una motivación exclusivamente protocolar del alumno que incurre en esta práctica. De todas maneras, es necesario como docente saber que existen sitios específicos para el plagio (monografias.com, el rincón del vago, etc., también existe un sitio que realiza toda la investigación requerida para completar una tesis de licenciatura, en este último caso es a pedido y pago).

De todas maneras, son mayores las fortalezas que las debilidades, aunque en la misma amplitud de fuentes exista la oportunidad para copiarlas. No se puede dejar

de señalar como esto último puede debilitar el proceso de aprendizaje en tanto merma la creatividad, evade el enfrentarse con el desafío de desarrollar las ideas propias, conceptos y narrativa. Es necesario alentar a los alumnos a escribir y expresarse sin recurrir a esta práctica, nociva del desarrollo creativo y académico propio. Esto también se vincula con la posición que adopten los alumnos, hay quienes tomarán la materia como protocolar (motivación extrínseca) y otros que la verán como una oportunidad para aprender (motivación intrínseca).

Elaboración de trabajo de campo

El trabajo de campo de una investigación comprende el uso de distintas herramientas como encuestas, entrevistas, observaciones, focus group, entre otros. Las entrevistas y encuestas pueden hacerse utilizando tecnología y redes sociales. El desarrollo de trabajo de campo para la investigación de la materia se ve, en términos generales, favorecido porque las redes contribuyen al contacto más allá de lo presencial, es decir, se puede practicar una entrevista utilizando Skype como el modo más cercano a lo presencial pero también puede hacerse por correo electrónico, Messenger e incluso WhatsApp. Las encuestas cuentan con plataformas también para poder realizarse sin salir a hacerlo físicamente en el encuentro presencial. Por supuesto esto tiene sus límites ya que la brecha digital existe, no todas las poblaciones cuentan con Internet. Otra limitación es el empobrecimiento de los datos recogidos, ya que se restringen a lo verbal, quedando afuera el contenido no verbal de una contestación o conversación, según sea la modalidad de la entrevista/encuesta y los alcances pretendidos.

Un mundo de tecnología y un aula que la incluye

La tecnología ya está presente en el aula antes de que pensemos como docentes en introducirla al servicio del dictado de la materia porque todos los alumnos tienen sus dispositivos a mano, los utilizan, toman apuntes en ellos, fotografían el pizarrón, o filman alguna explicación. El docente también dispone de sus dispositivos. La inclusión de tecnología al servicio del dictado de la materia puede ayudar no solo al proceso de enseñanza sino también a la construcción del grupo y en este sentido puede ser provechoso el grupo virtual de los alumnos en consonancia con una actitud del docente a promover un buen clima de aula entendida como aula extendida.

Grupo de Facebook vs grupo de WhatsApp, actualización 2018

Este escrito fue realizado antes de hacer una intervención de tecnología con la finalidad de que facilite el apego de los alumnos a la clase y que a la vez sirva de sostén vincular, ambas finalidades inscriptas dentro de una mayor: la clase extendida. Para esto se creó un grupo de Facebook en la materia. Se pudo apreciar entonces que los alumnos utilizan poco el grupo de Facebook e incluso utilizan poco el Facebook en sí, según ellos mismos lo han dicho. Lo que sí usan es el correo electrónico en el cual se envía todo el material de lectura en formato pdf. El grupo de Facebook de todos modos sirve como lugar para alojar contenidos de soporte de la clase como material audiovisual, notas y links relevantes aunque

adicionales, pero es necesario recordarles que allí está el material porque pocos entran a verlo y eso puede comprobarse fácilmente. Los alumnos formaron un grupo de WhatsApp donde ellos están muy comunicados en lo personal y donde intercambian inquietudes en relación al contenido y trabajos a presentar en la materia. Esa interacción la gestionan ellos, tienen grupos de WhatsApp para el grupo de investigación (cooperativo) y otro para la clase (colaborativo).

Conclusiones

A la luz de lo expresado a lo largo del ensayo, es importante enfatizar que los adolescentes son nativos digitales y los docentes, en general, inmigrantes. Esto abre un espacio de códigos diferentes que incluso los alumnos manifiestan como motivo de desencanto en algunas materias donde la tecnología debería ser usada con experticia por el docente. En el caso de Introducción a la Investigación se puede decir que la tecnología de la información tiene una función que brinda a docente y alumnos facilidades para compartir presentaciones de *Power point o Prize*, videos alusivos a una temática para luego poder volcarlo al debate y a la construcción de conocimiento en clase, aporta a la construcción de grupos en redes sociales y por último, se puede decir que tiene un gran impacto es el acceso a diversas fuentes de información y múltiples posibilidades para el desarrollo de trabajo de campo.

En cuanto a la implementación de un grupo de Facebook con la finalidad de ser soporte de aula extendida y de convertirse en un espacio de intercambio en relación a los temas allí posteados, no se verifica un uso por parte de los alumnos, los que sí utilizan redes para estar comunicados pero no Facebook sino WhatsApp.

Finalmente se incluye aquí un señalamiento de Maggio "A los docentes nos cabe la responsabilidad de reconocer la tendencia cultural, que en general impacta tempranamente en los más jóvenes" (2012, p. 157), dicho esto en relación al uso creciente de Facebook. Han pasado algunos años a partir de sus palabras y seguramente habrá que actualizar cual es la plataforma más adecuada, atentos a reconocer cuáles son esos cambios para hacer un uso genuino de las tecnologías en el intercambio con los alumnos.

Referencias bibliográficas

- Africano, L. (2017). Como es la generación App y la cultura beta en la que vive. *La Nación Revista*. Recuperado el 13/11/17 de: <http://www.lanacion.com.ar/2081140-como-es-la-generacion-app-y-la-cultura-beta-en-la-que-vive>
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Cassirer, E. (2013). *Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. México: Fondo de cultura económica.
- Díaz, E. (2007). *Entre la tecnociencia y el deseo*. Buenos Aires: Biblos.
- Maggio, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Valencia, M. (2013). *Malos usos de la tecnología en la pedagogía*. Escritos en la Facultad N° 84, Año IX,

Vol.84, Abril 2013, Buenos Aires, Argentina. Universidad de Palermo. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=9132&id_libro=443

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 essay seeks strategies to include in the Introduction to Research subject technological resources that integrate the elements used in everyday life.

An attempt will be made to analyze how applications can be a tool for working with first-year students.

Keywords: Technology – pedagogy – communication – information – learning – adolescence - links

Resumo: O presente ensaio procura estratégias para incluir na matéria Introdução à Pesquisa recursos tecnológicos que integrem os elementos que se utilizam na cotidianidade. Tentar-se-á analisar de que maneira os aplicativos podem ser uma ferramenta para trabalhar com estudantes de primeiro ano.

Palavras chave: Tecnologia – pedagogia – comunicação – informação – aprendizagem – adolescência - links

(*) **María Cecilia Kiektik.** Licenciada en Musicoterapia (2005). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Una transformación. Como la tecnología cambió nuestras vidas y como puede transformar un momento en el aula

Fecha de recepción: junio 2018

Fecha de aceptación: agosto 2018

Versión final: octubre 2018

Laureano Romani (*)

Resumen: La tecnología (y su correlato digital) no resuelve por sí sola los problemas o la aprehensión de conocimientos en las aulas, coadyuva para que esa información – combinada de manera perfecta con otras técnicas – dé ese carácter tan particular a los alumnos. Nosotros como docentes deberemos estar más atentos para presentar, organizar y poner en valor todo este torrente de datos, ayudarlos a crear nuevas estrategias para su desenvolvimiento futuro, que se presenta mucho más competitivo que antaño. Ahora la competencia es global.

Palabras clave: Estudiantes - educación – tecnología – aulas – actualidad – docencia - aprendizaje — habilidades – capacidades

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 125]

Una transformación

La tecnología (todos estos recursos) que la modernidad nos ha entregado y que asociamos al lujo, al descanso, recreo o tiempo libre hace rato ha entrado en nuestras aulas y se resiste a abandonarlas. Si nos basamos solo en la tecnología digital, que es aquella que nos conecta con el mundo, hay carreras en las que es obligatorio su utilización pero otras en que el anclaje con lo digital no es tan necesario. Aun así esas materias deberán poder adaptarse e incluir tecnología digital educativa para hacer frente a toda una ola de nativos digitales que no comprenden o entienden de otros métodos o herramientas. Hemos visto también que la tecnología en estos casos no reemplaza una condición indispensable que se pide en las aulas: el poder resolutivo de los alumnos, el estar atento a la abundancia o al nacimiento de las ideas. En una era donde pareciera que Internet es la fuente de todos los males - y también de las soluciones - hay que enseñarles como curar toda esa información disponible y como utilizarla para su propio bien y pro-

vecho. Para no elevar a la tecnología digital al podio de los vencedores debemos también mostrarles y enseñarles el valor de lo manual, lo artesanal, esas técnicas ancestrales que pasadas de generación a otra pusieron en valor viejos saberes u ocupaciones y que ahora son el sello distintivo de las grandes marcas de lujo que pueblan el mercado de la moda.

Así como la oruga se convierte en mariposa, una bola de masa con levadura en un rico pan caliente o un bollo de papel, que guarda el germen de miles de ideas se convierte en un libro que es éxito de ventas, así la tecnología (o parte de ella), puede transformar un momento en el aula.

La tecnología se ha convertido en una parte inseparable de nuestras vidas, de la vida social, laboral y recreativa de las personas, y sobre todo, de los jóvenes que concurren a nuestras aulas. Esta generación digital ha registrado cambios en sus hábitos y capacidades de manera tan abrupta como no pasó en años de historia, decía un artículo del Instituto Mexicano de la Juventud (2017).