

Paralelamente se desprende que el hombre busca su evolución constante, su desarrollo como persona competente para la actuación en la vida.

Bibliografía

- Agadia, K., (2012). *La construcción del saber didáctico de los docentes de la Universidad de Palermo*, Buenos Aires-
 Biggs, J., (2004) *Calidad del aprendizaje universitario*, Madrid, Narcea.
 Mastache, A., (2009) *Formar personas competentes*, Buenos Aires, Noveduc.
 Moreira, M, Rodríguez Palmero, M. (1978) Ausubel, D., *Mapas conceptuales: herramientas para el aula*"

Referencias Bibliográficas

- Agadia, K. (2012). *La construcción del saber didáctico de los docentes de la Universidad de Palermo*, Buenos Aires. Universidad de Palermo.
 Ausubel, D (1978) *Adquisición y retención del conocimiento*, Buenos Aires, Ed, Paidós.
 Biggs, J, (2004) *Calidad del aprendizaje universitario*, Madrid, Narcea.
 Cappelletti, G. (2010). *La evaluación significativa*. Buenos Aires: Ed. Paidós
 Jackson, P. (1986). *Práctica de la enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu.
 Litwin, E, (1997), *Corrientes didácticas contemporáneas*, Buenos Aires, Ed. Paidós
 Mastache, Anahí; Miguez, D, Nantes, L, Cedrato, M., Orlando, M. y Kurlat, M, (2009) *Formar personas competentes*, Buenos Aires, Ed. Noveduc,

Moreira, M, Rodríguez Palmero, M. (1978). *Mapas conceptuales: herramientas para el aula*", Buenos Aires, Ed. Octaedro

Stelman, J. (2008), *Más didáctica de la educación superior*, Buenos Aires, Universidad Nacional de San Martín

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: Since the beginning of humanity civilizations had to acquire skills and knowledge to adapt to the environment, for this they had to resort to tools that facilitate their development as an evolutionary society. Considering that to acquire knowledge is to learn, learning is a fundamental tool for the evolution of the human being.

Keywords: Process - learning - teaching - theoretical-practical articulation - skills - psychosocial competences

Resumo: Desde os inícios da humanidade as civilizações deveram adquirir habilidades e conhecimentos para adaptar ao meio, para isso deveram recorrer a ferramentas que lhe facilitem o desenvolvimento como sociedade evolutiva. Considerando que adquirir conhecimentos é aprender, a aprendizagem é uma ferramenta fundamental para a evolução do ser humana.

Palavras chave: Processo - aprendizagem - ensino - articulação teórico-prática - capacidades - competências psicossociais

(*) **Patricia Muras.** Licenciada en Relaciones Públicas (Universidad de Palermo).

Hacia una didáctica 3.0

Sofía Amenta (*)

Fecha de recepción: junio 2019

Fecha de aceptación: agosto 2019

Versión final: octubre 2019

Resumen: Con el advenimiento de las nuevas tecnologías, la educación debe repensar su rol en el contexto del aula -y en buena medida, por fuera de ella-. Considerar el bagaje cultural aprehendido en la socialización y los códigos compartidos creados a través de la comunicación y generación de contenidos en redes sociales se hace imprescindible no solo para modernizar la didáctica, sino para que su propio rol en esta sociedad siga estando a la vanguardia de los cambios sociales y no por detrás de ella.

Palabras clave: Internet - redes sociales – didáctica - alfabetismo transmedia – tecnología – estrategias

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 65]

En 1980, con la aparición de la computadora personal, se inició un proceso dentro del cual el uso de la tecnología dejó de estar limitado por el horario laboral y pasó a ocupar y habitar espacios del ámbito privado de las personas. Si bien el desarrollo de la *Web (World Wide Web)* marca un antes y un después en el acceso a la información y al uso recreativo que se le dio a las computadoras, el verdadero protagonista de la revolución tecnológica personal fue el dispositivo móvil. Combi-

nado con el acceso a Internet, redefinió lo que significa estar conectado siempre y las posibilidades que supone tener acceso a un caudal infinito de información de forma ilimitada.

La posterior explosión de las redes sociales como plataforma para sostener y alimentar las relaciones personales condujo a una tendencia marcada por el uso del teléfono celular de manera casi permanente, la hegemonía de ciertas aplicaciones para poder compartir y

comunicarse tanto con el ámbito cercano como con el desconocido, y el desarrollo de una cultura necesaria para hacer uso de estas herramientas y comunicarse entre pares. Esta supone el aprendizaje no solo de un léxico particular y mutable conforme cambian los usos y costumbres sino que además requiere competencias y habilidades para poder hacer uso y comunicar en el ecosistema digital.

Con el objetivo de ahondar en una perspectiva didáctica que contemple la realidad descrita anteriormente es que dicho ensayo buscará responder: ¿es el alumno un consumidor pasivo de información en lo que respecta al uso de *Internet* y redes sociales? ¿Es posible recuperar las habilidades y conocimientos aplicados en el ámbito digital dentro del aula? ¿Es necesario enseñar estas herramientas dentro del ámbito escolar o se adquieren en línea a través de medios informales?

Para poder responder a estos interrogantes empezaremos por definir de qué se tratan estas competencias que utilizan los alumnos cotidianamente para comunicarse e interactuar *online*. El Alfabetismo Transmedia (Transmedia Literacy), es el término con el cual se agrupan al conjunto de habilidades, prácticas, valores, sensibilidades y estrategias de aprendizaje e intercambio desarrolladas y aplicadas en el contexto de las nuevas culturas colaborativas. Este término es producto de un proyecto (Transmedia Literacy) llevado a cabo por una red de investigadores de ocho países entre el 2015 y 2018, dentro del cual se sondearon las actividades mediáticas de los adolescentes en diferentes entornos. El estudio contempló la realidad de los adolescentes y su rol dentro del entorno digital para llegar a la conclusión de que lejos de ser consumidores pasivos de información, se encuentran a la vez generando y compartiendo contenido en distintos formatos y de diversa índole. El informe dio cuenta de los distintos niveles de complejidad que suponen dichas interacciones arrojando un mapa con cuarenta y cuatro competencias principales y ciento noventa específicas. Este análisis muestra la variedad de conocimientos que tienen los jóvenes sobre las plataformas dentro de las cuales producen, comparten y comunican el contenido siendo de particular rigurosidad las competencias que pertenecen a los procesos de producción literaria y audiovisual.

Ahora bien, cabe destacar que si bien no todos los jóvenes usuarios crean contenidos y los distribuyen con el mismo grado de complejidad y profesionalismo. Se evidencia un uso común de las plataformas y formatos y un empleo básico del lenguaje coloquial de la Web de forma generalizada.

Sea cual fuere el nivel alcanzado y grado de fluidez, los conocimientos y la mejora de dichas aptitudes se da por fuera de la escuela, en entornos informales de aprendizaje que en su mayor parte son dentro de las mismas redes sociales cuyo conocimiento se vuelve necesario. Siendo el sistema escolar una construcción social factible de cambios, producto de discontinuidades y rupturas dentro de sí mismo, resulta a simple vista inviable no considerar las competencias adquiridas por los alumnos por fuera de su ámbito como eje de desarrollo y posterior ejecución de estrategias que promuevan el

aprendizaje de las materias tradicionales que conforman el programa escolástico.

Con estrategias nos referimos a la práctica de una acción consciente dentro del ámbito de la didáctica, encaminada y deliberada para que el aprendizaje siga ciertas pautas y alcance ciertos objetivos. Si bien el lugar físico de la didáctica es el aula, no empieza ni termina en ella. Siendo que el aprendizaje se construye y no es una recepción unilateral de una de las partes, la didáctica permite distinguir y construir la buena enseñanza, que entre otras cosas significa recuperar un saber que el otro (el alumno) pueda resignificar, para el cual tenga un sentido y sea útil.

Dado que la didáctica es una ciencia social acerca de las teorías sobre las prácticas de la enseñanza, los contextos socio históricos en las cuales estas teorías son significadas cobran especial relevancia. Hay una cuestión espacial e histórica que no puede ser ignorada y en este sentido nos resulta imposible imaginar una didáctica alejada e indiferente a las nuevas tecnologías y formas de comunicación de los jóvenes alumnos.

En defensa de la incorporación de dichas habilidades en el diseño y posterior ejecución de las estrategias didácticas para la promoción del conocimiento, resulta importante rescatar el concepto de ‘aprendizaje significativo’ de David Ausubel (1978). El autor lo define como el aprendizaje que se da con sentido, aquel que se produce cuando el alumno logra establecer relaciones entre los nuevos conceptos y los conocimientos ya existentes, creando conocimiento propio.

Dicho concepto parte de la base que la persona no es una tabla rasa, viene con un bagaje personal con el cual establece una relación necesaria con la información que debe aprender. Para él, esto es lo que se conoce como estructura cognitiva, y constituye el factor que incide en la significación del material nuevo y de su posterior adquisición y retención.

En otras palabras, los nuevos conceptos solo podrán aprenderse y retenerse si el alumno es capaz de relacionarlo con la información con la que ya cuenta o con las experiencias vivenciadas.

Otro de los conceptos que presenta Ausubel (1978) es el de los ‘organizadores previos’ que facilitan el proceso del aprendizaje significativo ya que relacionan la información con la que cuenta el alumno con el nuevo conocimiento propuesto en clase. Esta relación crea ‘puentes cognitivos’ facilitando la comprensión de la información y promoviendo su incorporación por contraposición al aprendizaje memorístico o ritual.

La asimilación de la información se vuelve la consecuencia del aprendizaje significativo y en este sentido Ausubel afirma que:

La adquisición de información nueva depende en alto grado de las ideas pertinentes que ya existen en la estructura cognitiva y el aprendizaje significativo de los seres humanos ocurre a través de una interacción de la nueva información con las ideas pertinentes que existen en la estructura cognitiva. El resultado de la intención que tiene lugar entre el nuevo material que se va a aprender y la estructura

cognitiva existente constituye una asimilación de significados nuevos y antiguos para formar una estructura cognitiva altamente diferenciada (Ausubel, 1978. pp.70, 71).

En la década del sesenta, el enfoque tradicionalista del alfabetismo mediático (producto del consumo de los medios, especialmente de la televisión), supuso que la escuela debía crear un efecto inmunizador que le permitiese a los alumnos resistir a su influencia negativa. Por lo expresado a lo largo del ensayo, tomar una postura confrontativa frente al papel que juega *Internet* y las redes sociales supone ignorar el bagaje rico en aptitudes y herramientas con las que el alumno viene a clase. Dichas habilidades se entrelazan de formas diversas con el contenido previsto en el programa de cada materia y lejos de ser una amenaza, pone a disposición del docente un sinfín de habilidades aprendidas por fuera del horario de clase que pueden ser usadas estratégicamente con fines didácticos. Se trata de ampliar el marco didáctico para recuperar el conocimiento y competencias del ámbito digital dentro del aula.

En el marco de una didáctica inclusiva, que no solo se relacione con otras disciplinas, que además pueda abarcar aspectos generales y específicos, considerar las aptitudes digitales, el alfabetismo transmedia, como parte del acervo con el que se cuenta, en vez de estigmatizarlo o considerarlo por fuera del aula, se vuelve indispensable. La escuela debe defender y preservar su carácter descontextualizado, pero tiene que aceptar que los entornos informales de aprendizaje juegan un papel clave en la educación moderna. En la era digital los jóvenes forman comunidades de las cuales son parte a través de las redes sociales y dentro de las cuales aprenden de forma autodidacta y con ayuda de otros pares. Adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y puntos de vista a partir de experiencias cotidianas e interacciones en diferentes entornos.

Por esto es que el rol del docente, más que nunca, debe tomar en cuenta la realidad cotidiana de la sociedad en la cual se inserta y cuyos cambios no puede dejar de lado. Ignorar estas cuestiones conlleva a un único lugar: deja a la escuela offline.

Referencias bibliográficas

- Agadia, K. *La construcción del saber didáctico de los docentes de la Universidad de Palermo*. Ficha de cátedra.
- Ander-Egg, E. (1999) *El aula taller. Una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Editorial Magisterio Río de la Plata.
- Astolfi J.P.: *Aprender en la escuela. 3ra. Parte*, Capítulos 1 y 3, Santiago de Chile, Dolmen, 1997.
- Ausubel, D. (1978). Citado en: Ontoria, A. (1997). *Mapas conceptuales, una Técnica para aprender*. Madrid: Narcea.
- Biggs, J. (2006) *Calidad del aprendizaje universitario*. Capítulo 2. Madrid: Ed Narcea.
- Borello J., Coraggio J.L, Matta M. (1998) *¿Qué aprendí enseñando Economía II? , Hacia una Pedagogía reflexiva: informe de dos experiencias educativas*. Colección Universidad y Educación.

- Serie Experiencias Educativas Nro 2*, UNGS, San Miguel.
- Camilloni, A.R.W de. (1995) *Reflexiones para la construcción de una Didáctica para la Educación Superior*. Ponencia en: Primeras Jornadas Trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación "Didáctica de Nivel Superior Universitaria". Chile
- Cols, E. (2004) *Programación de la enseñanza*, Ficha de cátedra didáctica I, F.F. y L., UBA.
- Davini, M.C (2008) *Métodos de la enseñanza didáctica*. Buenos Aires: Santillana.
- De Vicenzi, A. (2009) *La práctica educativa en el marco del aula taller*. Buenos Aires: Revista Educación y Desarrollo.
- Litwin, E. (1998): "El campo de la didáctica: La búsqueda de una nueva agenda" en *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.
- Lucarelli, E. (1996) *La construcción de la articulación Teórica Práctica en las cátedras universitarias. Búsquedas y avances*. Ficha de cátedra.
- Mastache, A. (2009) *Formar personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales*. Capítulo 3 y 4. Buenos Aires: Editorial Noveduc.
- Ontoria y otros (1997) *Mapas conceptuales. Una técnica para aprender*. Madrid: Ed Narcea
- Perkins, D. (1995) *La escuela inteligente*. Barcelona: Gedisa.
- Perkins, D. (1995) *El aprendizaje como diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Schon, D. (1992) *La formación de profesionales reflexivos*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Scolari, C. (2018) *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios*. Libro Blanco http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf
- Scolari, C. (2018) *Lo aprendí en un tutorial*. Revista Anfibia <http://revistaanfibia.com/ensayo/lo-aprendi-en-un-tutorial/>
- Steiman, J (2009) *Más didáctica (en la educación superior)*. Capítulo 1. Buenos Aires: Miño y Dávila Ediciones.
- Steiman, J.; Misirlis, G.; Montero, M. (2004) *Didáctica general, didácticas específicas y contextos sociohistóricos en las aulas de la Argentina*. Buenos Aires: Universidad Nacional de General San Martín.
- Villaroel C., César A. *La enseñanza universitaria: de la transmisión del saber a la construcción del conocimiento*. Revista Educación Superior y Sociedad

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: With the advent of new technologies, education must rethink its role in the context of the classroom - and to a large extent, outside of it. Considering the cultural background apprehended in the socialization and the shared codes created through the communication and generation of contents in social networks is essential not only to modernize the didactics, but so that its own role in this society continues to be at the forefront of the social changes and not behind it.

Keywords: Internet - social networks - didactics - transmedia literacy - technology - strategies

Resumo: Com a chegada das novas tecnologias, a educação deve repensar seu papel no contexto do sala de aula -e em boa medida, por fora dela-. Considerar o bagaje cultural preso na socialização e os códigos compartilhados criados através da comunicação e geração de conteúdos em redes sociais faz-se imprescindível não só para modernizar a didática, e os códigos compartilhados criados através da comunicação e geração de

conteúdos em redes sociais faz-se imprescindível não só para modernizar a didática, sina para que seu próprio papel nesta sociedade segua estando à vanguardia das mudanças sociais e não por trás dela.

Palavras chave: Internet - redes sociais - didático - alfabetização transmídia - tecnologia - estratégias

(*) **Sofia Amenta.** Diseñadora Gráfica (Universidad de Palermo)

La necesidad de una buena metodología para mejorar el arte de enseñar

Fecha de recepción: junio 2019

Fecha de aceptación: agosto 2019

Versión final: octubre 2019

Florencia Dos Santos Manzoni (*)

Resumen: La educación es la herramienta más importante que tienen los jóvenes y que los acompañará durante toda su vida. Por ello el docente es fundamental para que se produzca una buena clase en donde a través de diferentes métodos los alumnos puedan adquirir conocimientos y luego aplicarlos en su vida cotidiana. Y así evitar un aprendizaje memorístico que refiere a la no comprensión de lo visto. El docente debe generar clases dinámicas y de interés valiéndose de sus recursos.

Palabras clave: Docencia – didáctica – estrategias – planificación – alumnos – aprendizaje – enseñanza – taller

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 67]

“La gente aprende más cuando tiene una oportunidad razonable y una motivación para hacerlo”
(Perkins, 1995, p.53)

Es sabido que los alumnos llegan al aula con un modelo mental definido de cómo será el desarrollo de la clase. Tienen una idea basada en el modelo tradicional en donde el docente se coloca frente a los alumnos y expone durante todo el transcurso de la clase, provocando que los jóvenes al cabo de unos minutos pierdan el interés en el tema y se vayan sin tener claros los conceptos.

Estamos frente al modelo que hoy denominamos ‘tradicional’: el docente expone ‘didácticamente’ frente a un grupo de alumnos. Y la consideración “didáctica” de la exposición supone buena calidad, claridad y, por supuesto, manejo del método didáctico que le es propio, establecido. (Steiman, Misirlis y Montero, 2004, p.3).

Además de la pérdida de interés, esto puede tener consecuencias aún peores como que el alumno sienta que el aula es un espacio aburrido y pierda el interés por aprender o incluso puede sentirse excluido, que los contenidos son demasiados complejos como para lograr comprenderlos y opte por dejar de ir a la institución y así no puede recibir la educación que le corresponde y que anhela adquirir. Es necesario preguntarse, cómo se podría evitar esto, el abandono, la falta de interés. ¿Qué estrategias se necesitan para incentivar a los alumnos? ¿Qué tiempos de

dedicación para cada tema es necesario? ¿Cómo incorporar mejor los contenidos? ¿Es importante incorporar el aula taller? ¿Los parciales son necesarios?

La educación es esencial para formar personas capaces, con autoestima y un punto de vista crítico frente a diferentes temas y desafíos que se le presenten a lo largo de su vida. Y así mejorar su calidad de vida y las profesiones en las que se podrán desarrollar en un futuro.

El docente debe plantear diversos tipos de desafíos, mostrando diferentes enfoques para generar un conflicto con lo que se cree saber y así desarrollar un punto de vista crítico de los diversos temas. Para ello es imprescindible contar con una planificación de la materia que guiará el proceso de enseñanza. “La enseñanza no puede ser improvisada” (Davini, 2008, p. 167).

La programación es un punto de partida para la enseñanza que se desea transmitir, se debe crear para guiar el desarrollo de las clases, pero no es algo definitivo. Debe estar dividida en unidades organizadas según un criterio. La dificultad debe ser escalonada, así un concepto va seguido de otro más complejo relacionado con el anterior, que no lo reemplaza, sino que lo complementa. Al tener los objetivos definidos, el docente sabe qué nivel de conocimiento deben alcanzar los alumnos al terminar.

Un programa es siempre una *hipótesis de trabajo* que debe ser puesta a prueba en la enseñanza. Sus propuestas se modifican y enriquecen a lo largo del desarrollo de las tareas, cuyos resultados son siempre abiertos e imposibles de encerrar en una programa-