

## Del ocio al empoderamiento de las TIC en la educación

**María E. Ramírez**  
maryarjfran@hotmail.com

Facultad de Periodismo y Comunicación Social (FPyCS)  
Universidad Nacional de La Plata (UNLP)  
Argentina

¿Alguna vez en la vorágine de las corridas del día a día, te detuviste a mirar lo que sucede a tu alrededor? Les cuento mi experiencia. Cuando mi recorrido es ir al centro de la ciudad, sobre todo de lunes a viernes, observo a quienes me rodean, personas tan anónimas, como yo para ellos, y me encuentro con el mismo panorama. Individuos de todas las edades y hasta de diferentes nacionalidades conectada. Escucho en el colectivo, en las calles, en los patios de comidas, lugares públicos o privados, el silbido típico del wasap o el ringtone del grupo favorito del propietario del celular. Siempre gente hablando, chateando, mandándose mensajes de texto, visualizando páginas de internet. Y me pregunto ¿cómo y dónde aprendieron a utilizar esas herramientas, esas aplicaciones? en la escuela, leyendo un manual, preguntando, o simplemente fueron autodidactas.

Es increíble ver cómo como cruzan las calles sin prestar demasiada atención, ver en las aulas cómo están más atentos a sus teléfonos móviles que a lo que les explica el profesor; ver cómo están conectados y desconectados a la vez. Sin lugar a dudas las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), forman parte inherente de nuestras vidas, de nuestra cotidianeidad, de nuestra cultura.

Lamentablemente, las TIC básicamente se utilizan para saciar el ocio, simplemente para estar a la moda y estar conectados. Y me pregunto ¿qué pasaría si fusionáramos y trasladáramos ese ocio, esa potencialidad de ser autodidactas a las aulas? ¿Qué sucedería si nos empoderamos de las TIC para enriquecer y reconfigurar cognitivamente el proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿Qué cambiaría si aprovechásemos el caudal de posibilidades y herramientas online que nos ofrecen las nuevas tecnologías dentro de las aulas?

Si bien es cierto que el espacio escolar siempre estuvo en discontinuidad con las experiencias de socialización que han vivido los jóvenes, *“la novedad en este momento histórico consiste en que la escuela se ve interrogada por esas nuevas prácticas vinculadas a las tecnologías, que tienen una pregnancia y una extensión inéditas y que moldean buena parte de los comportamientos y sensibilidades actuales, y frente a las cuales, muchas veces, la escuela se muestra desorientada y no sabe cómo reaccionar”* (Dussel y Quevedo:2010).

Por ello mismo, no se puede seguir pensando a los medios de comunicación y a las tecnologías por fuera de los espacios educativos, formales o no, ya que la mediatización de la

cultura atraviesa la sociedad en su conjunto y claramente, la cultura comienza a circular simbólicamente por los diferentes soportes técnicos.

Debemos aceptar que la escuela ya no es la depositaria privilegiada del saber, que éste también transita otros ámbitos de la sociedad, es en las prácticas cotidianas, por ejemplo, donde también se adquieren conocimientos. Aceptar que la alfabetización ya no se reduce sólo a leer y escribir, ni a una política educativa ligada a la educación formal.

Los jóvenes reciben y se apropian de los medios de comunicación y las TIC, como parte de sus vidas cotidianas. Estas nuevas tecnologías han modificado sus posibilidades de comunicarse, de estudiar, de divertirse, generando nuevos lazos de amistad y construyendo nuevas identidades. Han generado nuevas formas de encuentro y desencuentro, desterritorialización y subjetividades, a través de la utilización de la red de redes, interactuando en “comunidades libres”, como Linux, Wikipedia, Google, ni que hablar de la revolución y apropiación de You Tube, Blogspot, Fotolog, Facebook y Twitter, entre otras.

Como si fuera poco, las TIC brindan la posibilidad de ser consumidores y productores de conocimiento, o sea, de ser prosumidores, como los denomina Marcelo Urresti, con el aliciente y ventaja de poder socializar con miles y millones de personas en el mundo nuestros pensamientos, opiniones, materiales y demás.

Los prosumidores son los millones de usuarios, entre ellos jóvenes de diferentes edades, niveles socioeconómicos y culturales, que día a día se ven impulsados a publicar o bajar materiales de todo tipo, por ejemplo, películas, libros, videos, cd's. Tienen la facultad de producir contenidos y publicarlos en la red, están habilitados a subir documentos o simplemente dar a conocer aspectos sobre sus vidas que les parecen relevantes. También pueden por ejemplo, crear sus propios videos y que otros cibernautas a la vez lo tomen y reprozcan, por lo cual se da un segundo productor, el prosumidor. *“Cualquier habitante está en condiciones de producir algo reconocible y legible por otros en algún lugar del sistema de redes por lo cual se da una nueva configuración de roles y formas comunicativas”*, (Urresti, Marcelo: 2008).

Internet nos permite democratizar la palabra y la cultura, nos ayuda a consolidar una sociedad más justa y con mayor conciencia ética sobre su futuro; y como si fuera poco, nos habilita de forma ubicua a aprender en cualquier momento y en cualquier lugar, acortando brechas temporales y espaciales, haciendo confluir lo físico y lo virtual, suscitando todo el tiempo intercambios simbólicos.

El término “computación ubicua” tiene que ver con la presencia de los ordenadores (personales y portátiles) en nuestras vidas. Ya que se *“han convertido en parte integral de nuestro aprendizaje, de nuestro trabajo y de nuestra vida social, hasta el punto de que, si alguien no tiene acceso a un ordenador que funcione con una razonable conexión de banda ancha, se puede considerar que está en desventaja, que no se encuentra en el lado correcto de la “brecha digital”... teléfonos móviles, aparatos de TV, sistemas de geolocalización, reproductores de música digital, PDAs, cámaras de fotos y de vídeo, consolas de videojuegos”*, (Burbules, Nicholas: 2009).

Dispositivos de diferentes tamaños y colores, que cumplen con la misma función, mantenernos interconectados. La presencia generalizada de estos dispositivos en nuestras vidas cotidianas, es la clave más tangible y práctica de vivenciar la computación ubicua. No caben dudas, que cuando nos proponemos que las tecnologías trabajen para nosotros, (y no me refiero al uso ocioso, aunque lo podemos también incluir) sus beneficios suelen ser más revolucionarios que sus especificaciones técnicas.

*“La educación tiene el desafío de provocar la fascinación y el entusiasmo por el conocimiento en las nuevas generaciones”* (Dussel y Quevedo: 2010). Entonces ¿Por qué despojar a los alumnos de las tecnologías en las horas de clase y no sumar y aprovechar la posibilidad del aprendizaje ubicuo (presente en todo momento, transversal y continuo) fomentando potencialidades, trabajos colaborativos y un empoderamiento educativo? Empoderamiento que a la vez, atravesará “las aulas” y les servirá de experiencia y aplicación en el futuro campo profesional y laboral.

La implementación de las TIC en la educación, no debe basarse en una simple mecanización o automatización de las prácticas, como simplemente enviar materiales bibliográficos por mail a los alumnos. Tenemos que salir de esa inercia conservadora, valiéndonos de la existencia y empoderándonos de nuevos instrumentos y estrategias didácticas. Existen en la red una multiplicidad de herramientas online y gratuitas, que se pueden implementar para renovar las prácticas y la relación entre docentes y alumnos, ya que agilizan y dinamizan las clases, con el plus de además, brindar aprendizajes significativos y trazar nuevas subjetividades. Por ejemplo, proponiendo trabajos colaborativos para la realización de nubes de etiquetas, mapas mentales, caza del tesoro, líneas de tiempo, afiches murales, videos, blogs, entre otras. Herramientas que promueven y dan lugar a nuevas experiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como son innovar, crear, producir, donde se postula la interacción entre el profesor (como guía), los alumnos y los contenidos, aprovechando así al máximo la “computación ubicua”.

*“La computación ubicua genera medios ubicuos, que a su vez generan una cultura de la participación. La voz centralizada de los expertos, la enciclopedia impresa, se ha visto suplantada por decenas de miles de autores anónimos, una suerte de “opinión pública” que es la que ha construido la Wikipedia, y que la actualiza y extiende cada minuto. Frente a los periódicos tradicionales, los blogs ofrecen información y comentarios sobre lo que está pasando; cualquier persona puede crear uno, cualquier lector puede dar su opinión. Frente a la televisión, cualquiera puede publicar un vídeo en YouTube”,* (Burbules, Nicholas: 2009).

Existen diversas posibilidades de incorporar a las TIC en la educación, de forma significativa y poner en juego la subjetividad de los educandos. Sabemos que en la red de redes hay un mundo por descubrir, miles de posibilidades, muchísima información. Los autores, Dussel y Quevedo señalan algo muy cierto, al afirmar el hecho de *“Que una información, texto, película o música valiosa esté disponible en internet no garantiza que alguien vaya a buscarlo, ni que esa búsqueda lo lleve a lugares más ricos de los que llegaría por sí solo”* (Dussel y Quevedo: 2010). Por

lo cual, el rol docente es fundamental, como guía, para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en la búsqueda de conocimientos acordes a cada momento y tema.

En 1998 la UNESCO publicó un informe titulado, “Los cuatro pilares de la Educación, Aprender: La Educación encierra un tesoro”, en donde la colaboración aparece como un elemento clave en cada uno de los cuatro pilares: Aprender a conocer; Aprender a hacer; Aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás; Aprender a ser.

En la era digital, el común denominador entre los docentes, debe centrarse en el objetivo de que los estudiantes produzcan conocimiento, que realicen procesos constructivistas ya que, “El conocimiento que les suministremos constituye la base de su ciclo de aprendizaje” (Andrew Churches: 2009). Y el trabajo colaborativo es una potencialidad ideal para desarrollar con los alumnos; una forma de socializar ideas, opiniones, propuestas, de debatir posibles soluciones, de seleccionar y abordar diferentes fuentes de información para arribar a una misma conclusión. Es una estrategia didáctica clave que además será el baluarte para formarlos como sujetos sociales. Que los educandos aprendan a oír, opinar, seleccionar entre varias opciones y a trabajar en equipo, serán marcas huellas, legados valiosos para sus futuros laborales y profesionales.

Es sabido que integrar a las TIC en la educación, es muchas veces resistido por parte de los docentes, porque requiere de un esfuerzo adicional, desde capacitación hasta tiempo conectados y no remunerado. La pregunta es ¿los beneficios de utilizar las tecnologías en las aulas, compensan el esfuerzo adicional?

Datos estadísticos de una encuesta citada por Inés Dussel, que realizó la UPEA en el año 2011 y desarrolló el IIPE UNESCO Sede Buenos Aires sobre una investigación llevada a cabo en nuestro país, Argentina, en la que respondieron 2400 docentes de distintos niveles educativos y distintas regiones del país, demuestran que efectivamente utilizar las tecnologías en las aulas compensan el esfuerzo adicional. Ante la pregunta “¿Qué impacto cree usted que tiene el uso de TIC en las siguientes dimensiones de la experiencia escolar de los alumnos?”, los docentes encuestados respondieron: en cuanto a la motivación, un impacto positivo del 63%; del 46% en cuanto a la capacidad de aprender; un 46% también en el desarrollo de la creatividad. En cuanto a fomentar la actitud crítica ante el conocimiento y la información un impacto positivo del 37%; en la capacidad de concentración un 35%, en el desarrollo de competencias de lectoescritura 32% y en la formación de valores éticos un 9%. (Fuente: UPEA, 2011).

Las nuevas tecnologías nos encuentra hoy inmersos en esta la sociedad de la información y mediatización de la cultura, donde se produce un descentramiento entre la educación y las TIC. Es imprescindible tener en cuenta qué se entiende y cómo se conciben a las TIC y sus modos de articulación curricular. Ya que como mencionan Mishra y Koehler, “Saber cómo utilizar tecnología no es lo mismo que saber cómo enseñar con tecnología” (2006).

Hoy en día existe la posibilidad de capacitarse gratuitamente, hay un amplio abanico de oferta sobre especializaciones en TIC, ya sean virtuales y/o presenciales, en diferentes establecimientos durante todo el año. Cursos cortos y largos que otorgan incluso puntajes

docentes. Entre ellos los que ofrecen y se enmarcan en “Nuestra Escuela”, Programa Nacional de Formación Permanente”; La Especialización en TIC y Educación es otra alternativa. Y la realidad, es que sí demandan tiempo y esfuerzo extra capacitarse, pero tracemos un paralelo a modo de ejemplo. ¿Ahorrar para adquirir nuestro primer auto, o ahorrar para alcanzar el sueño de la casa propia, el viaje soñado o unas simples vacaciones, no demanda tiempo y esfuerzo también?

Todos tenemos hijos, hermanos, sobrinos, nietos, ahijados, a quienes queremos legar un futuro mejor y sabemos que la educación no sólo empieza por casa, sino también que debemos defenderla. El rol docente es una cuestión ética, política y moral. En el currículum es donde se plasma el compromiso con la realidad educativa y por ende, con la realidad social.

El currículum oficial, escolar, es el plan de estudios y/o proyecto social, político y cultural. Flavia Terigi, lo denomina como “*un campo de lucha*”, “*de tensión*”, en el cual se pone en juego, la definición del sentido de lo que se tiene y debe de enseñar, porque el currículum está inmerso en una práctica social. Porque no hacer un esfuerzo más y embarcarnos en la aventura de innovar con TIC en la educación, si ya utilizamos las tecnologías para saciar el ocio, y sabemos que incorporándolas en las aulas podemos lograr cambios significativos, acortar brechas, propiciar nuevos vínculos, nuevas subjetividades, fomentar un proceso de enseñanza y aprendizaje positivo.

*“La educación genera más educación, la estimula o la exige... tiene efectos multiplicadores... la acción educadora entrega herramientas, despierta poderes intelectuales e incita criterios de valoración que pueden desempeñar un rol liberador”.*

Ricardo Nassif

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Andrew Churches, “Taxonomía de Bloom para la era digital”. “En línea” <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>. 1 de Octubre de 2009.
- Burbules, Nicholas (2009), “Meanings of ‘Ubiquitous Learning’”, en Bill COPE y Mary Kalantzis (eds.) Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/ anytime possibilities for learning in the age of digital media, Champaign, IL, University of Illinois Press.
- Delors, J. Informe UNESCO. “Los cuatro pilares de la Educación, La Educación encierra un tesoro”. “En línea” documento en español. [http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS\\_S.PDF](http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF) (1998)
- Dussel, Inés, Quevedo, Luis Alberto, (2010) “Conclusiones” en Documento Básico Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. VI Foro Latinoamericano de Educación. Fundación Santillana.
- Dussel, Inés (2011), VII Foro Latinoamericano de Educación: Aprender y enseñar en la cultura digital, Buenos Aires, Santillana.

- Magadán, Cecilia (2012), "Clase 3: Las TIC en acción: para (re)inventar prácticas y estrategias", Enseñar y aprender con TIC, Especialización docente de nivel superior en educación y TIC, Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación.
- Nassif, Ricardo (1982) Teoría de la educación, Cincel-Kapelusz, Madrid, Capítulo XIV.
- Terigi, Flavia (1999), "Curriculum. Itinerarios para aprehender un territorio". Buenos Aires. Santillana. Caps. 1y 4.
- Urresti, Marcelo, (2008). "Ciberculturas juveniles: Los Jóvenes sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet". La Crujía Ediciones. Buenos Aires.