

SEMINARIO TALLER

EVALUACION EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA 2018

DOCENTES:

MARINA I. BARCIA

SUSANA DE MORAIS MELO

SILVINA JUSTIANOVICH

SILVANIA GONZALEZ REFOJO

ALUMNO: MANUEL FERNANDO SARAGUSTI

Primeras aproximaciones a la evaluación

Actividad inicial

¿En qué momentos evalúan?

Al frente de una cursada, la asistencia, la participación activa, la entrega en plazo de trabajos

Al momento de un examen final, el lenguaje claro y su explicación lógica

¿Se generaron instrumentos específicos? ¿Cuáles? ¿Quiénes son los autores de dichos instrumentos?

No hay respuesta

¿Qué desafíos les plantean las prácticas de evaluación que sostienen en sus cátedras, en función de las condiciones singulares en que éstas se llevan adelante (año de la carrera, características de los estudiantes, saberes que son evaluados, entre otros)?

En primer lugar, al ser Derecho Privado I una materia de segundo año y ser la primer materia codificada es un gran desafío, ya que el uso del Código y su contenido (artículos) son esenciales para un mejor aprendizaje (conocimientos adquiridos). Asimismo el tema de pasar de un lenguaje natural a uno técnico. En cuanto a las características de los alumnos, uno tiene en cuenta las edades y las materias que tienen aprobadas (el grado de madurez y avance en la carrera). Respecto a los saberes, me remito al saber aprehendido a ser explicado por parte del alumno al docente (como si fueran abogados y los profesores los clientes quienes no entienden lo que le están explicando).-

Análisis de las respuestas a la consigna nº 1 a partir de los conceptos trabajados

¿A qué nivel de la evaluación corresponden las respuestas?

Entiendo, dado el material entregado en clase, como macroestructura el sistema educativo superior; como mesoestructura como proceso de formación docente; como microestructura la enseñanza y el aprendizaje

¿A qué tipo de funciones hicieron referencia?

Entiendo, dado lo arriba explicado, que lo correcto sería la función formativa

¿Qué aspectos de la evaluación formativa tienen en consideración cuando evalúan?

La autoevaluación en la corrección de trabajos prácticos entre pares (las diversas opiniones sobre un mismo trabajo)

¿Qué cuestiones aclaran los aportes conceptuales?

La interacción grupal

Consigna Parte 1

Recuperar de tu trayectoria como estudiante dos situaciones de evaluación

- a) **Una que haya resultado significativa por alguna razón (por promover nuevos aprendizajes, los recursos fueron interesantes, por los vínculos generados en ese encuentro, las devoluciones realizadas por el docente, entre otros)**

Creo que la primer cursada que realice en serio: la de derecho constitucional, ya que las anteriores (introducción a la sociología y economía política, no estudiaba prácticamente). Aprendí lo que son las garantías más que los derechos y sobre todo jurisprudencia de la Corte Suprema de Justicia de la Nación

- b) **Otra que haya resultado una experiencia negativa (por ejemplo, porque el dispositivo no permitió evidenciar lo que sabías, el contexto fue inadecuado, por falta de relación con lo trabajado en la cursada o materiales de estudio, entre otros)**

No sé si efectivamente son de evaluación personal, pero sí presencie ejemplos de exámenes finales de derecho agrario (Dr. Pastorino) donde humillaba al alumno. Vergüenza ajena

Consigna Parte 2

Recuperar experiencias de evaluación de los siguientes momentos:

- a) **Primeras y últimas materias de la carrera**

La primer materia que rendí fue Introducción al Derecho (1995) y, como todo estudiante salido del secundario, pensaba que era un trámite. Consecuencia del poco estudio y esfuerzo, el no aprobado del examen final. La evaluación fue correcta ya que me dieron todo el tiempo posible para que respondiera pero al no haber estudiado como hubiera correspondido el resultado fue el indicado

La última materia, ya con un hijo que me dio fuerza para que en dos años (2000 al 2002), me recibiera, fue Derecho Notarial (marzo 2003). El criterio de evaluación fue más riguroso pero correcto

b) De cuando comenzaste a dar la clase

Aclaro que en esta Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la UNLP estoy dando mis primeros pasos; sí desde el 2011 doy clases de Derecho Procesal Civil para Martilleros. Qué evalúo, el grado de lógica en sus comentarios, la coherencia discursiva, el lenguaje técnico (ya que serán futuros profesionales)

c) Actualmente

Al igual que lo anterior, sólo que amoldándome a la Facultad estatal

Reconocé qué cuestiones permanecen y cuáles han cambiado y en qué sentido? (modalidades, recursos, funciones de la evaluación)

Entiendo –sin tener plena certeza- que en una cursada o preevaluativo si se entregan trabajos prácticos, tenés asistencia y participas activamente son pautas valorativas de la futura evaluación. En el caso de un alumno libre (sin cursada), la claridad de su exposición, el lenguaje empleado y la relajación corporal y oratoria empleada

Con vistas a hacer visibles situaciones concretas de evaluación que requieran ser revisadas desde las problematizaciones y discusiones abiertas en las clases y desde los enmarcamientos teóricos propuestos desde el Taller (así como de otros posibles) solicitamos que desarrollen una de estas dos propuestas:

- 1) **Recuperar una experiencia de evaluación de los aprendizajes que haya motivado la revisión de alguna cuestión de la enseñanza. Relata la misma. Señala quiénes fueron los actores que detectaron el problema. ¿Cuáles fueron los canales de comunicación? ¿se realizaron propuestas superadoras? ¿cuáles? ¿quiénes fueron sus autores? ¿hubieron obstáculos para concretar una propuesta de mejora? ¿se generaron condiciones facilitadoras para concretar dicha propuesta? Comenta cualquier otro aspecto que enriquezca el relato para que todos podamos conocer la experiencia**
- 2) **Relata una experiencia de evaluación de los aprendizajes que creas que requiere de una revisión y modificación de la enseñanza. Señala quiénes deberían ser los actores y cuáles los que podrán llevarlo adelante. ¿En qué consistirían esas propuestas de superación? Qué obstáculos para concretarla podés conjeturar hoy? ¿Cómo y quiénes podrían generar condiciones facilitadoras para concretar dicha propuesta? Comenta cualquier otro aspecto que enriquezca el relato**

De las dos voy me permito a hablar sobre la segunda ya que por el momento en esta Facultad estatal doy clases libres y por lo tanto la enseñanza es limitada a la voluntad de los alumnos que concurran a las clases. La idea es cautivar auditorio, motivarlo para que continúe y no que desistan de levantarse de su asiento y salir de la clase. A tal fin, entiendo que el docente a cargo de la cursada es el responsable de llevar a cabo la revisión y modificación de la enseñanza y creo (por experiencias en cursos de postgrados donde los profesores ponían en círculo las sillas de sus alumnos -para que todos estos se miren entre sí y con el docente también- como todo era una sinergia grupal sin huecos (puntos de fuga comunicativa); todos interactuábamos, era más dinámico. Tal vez por ese lindo recuerdo pondría en práctica como propuesta este estilo de dar la clase (todos en ronda). El obstáculo fundamental es la poca publicidad que tienen las clases libres o el propio desinterés del alumno que entiende que pierde tiempo no estudiando en su casa y escuchando lo que cree saber (soberbia estudiantil).-

SEMINARIO TALLER

EVALUACION EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA 2018

DOCENTES:

MARINA I. BARCIA

SUSANA DE MORAIS MELO

SILVINA JUSTIANOVICH

SILVANIA GONZALEZ REFOJO

ALUMNO: MANUEL FERNANDO SARAGUSTI

Orientaciones de análisis de las prácticas de evaluación

1) Seleccionar el recurso o programa de la materia, proyecto, plan de clase u otros sobre los que se desee problematizar la evaluación propuesta. Indicar cuál es la relación que se tiene con el mismo

Sobre el particular, señalo en primer lugar que mi incorporación a la Cátedra I de Derecho Privado I es a partir de abril de 2018 y recién en octubre del corriente empecé a dar clases libres con dos auxiliares más.

En segundo lugar y referido al programa de estudio, el mismo fue modificado debido a que en agosto de 2015 se derogó el Código Civil y el Comercial y fue reemplazado por el Código Civil y Comercial.

En tercer lugar, respecto al plan de clases, al ser libres existe dentro de un grupo de 5 personas 1 Jefe de Trabajos Prácticos y 4 Auxiliares de la Docencia. Estos nos atenemos al cronograma de clases de la primera

En cuarto lugar, podría a título personal, dado que las clases son libres y la facultad es estatal (donde vienen a rendir alumnos no solo de La Plata sino también de otras localidades de la Provincia de Buenos Aires) que **estimo imprescindible el aula virtual**, ya que facilita la claridad que uno como docente trata de explicar a un alumno con determinados conocimientos; éste puede ver el video las veces que entienda es necesario; y los que no viven en La Plata es un recurso estatal no oneroso (gratuidad en la educación). Si bien existe un campus virtual donde se puede subir plan de estudios, fallos, trabajos de doctrina y trabajos prácticos, hasta el momento el Titular si bien ve con agrado la misma, primero quiere sacarse todas las dudas. Por lo tanto es un recurso que al momento de este trabajo lamentablemente no se está utilizando como uno quiera.

2) A partir de allí podrán seguirse dos modalidades:

I Análisis del recurso

II Reelaboración del recurso

En ambos casos considerar como orientadores los siguientes ejes generales para el análisis y/o reformulación del mismo:

- a) ¿En qué parte o partes o componente/s del documento se explicita la evaluación? ¿En qué consiste esta explicitación?
- b) ¿Se refiere a la evaluación de la enseñanza, de los aprendizajes o a ambas?
- c) ¿En qué momento se evalúa? ¿En qué otros podría evaluarse?
- d) ¿Qué relación/es se establecen entre evaluación y enseñanza y/o evaluación y aprendizaje? (Según lo que se analice)
- e) ¿Cuáles son los instrumentos de evaluación que se utilizan? ¿Podrían ser otros? ¿Se ajustan a la propuesta de enseñanza?
- f) ¿Desde qué enmarcamientos teóricos –explícitos y supuestos- se considera la evaluación? ¿Se lo explicita o debe inferirse tal posicionamiento?. Comentar
- g) ¿Se puede hablar de honestidad de la evaluación en los términos en que se lo ha abordado en este curso?. Justificar
- h) ¿Qué propuestas realizaría uds. para la optimización de la evaluación?. Justificar las propuestas

Analisis del recurso:

Para Ferrater Mora los **problemas que plantea la educación** pueden ser divididos en dos grupos:

- Los problemas técnicos: se refieren a problemas de procedimiento, que requieren del conocimiento de las situaciones concretas y de los medios que pueden emplearse en función de éstas.

- Los problemas generales: los problemas que refieren al sentido de la educación y que por tanto implican una reflexión sobre los diversos fines de la educación.

Más allá de esta clasificación, generalmente los problemas que atañen a la educación pasan por tratar de determinar el papel que refiere a la espontaneidad del individuo, ya que es propio del ser humano el aprender, y el papel que desempeñan los bienes culturales que conforman el entorno del individuo, cuestiones vinculadas con una educación sistematizada.

Manuel Castells en su obra "la era de la información", plantea que en la **sociedad red**, las expresiones culturales se abstraen tanto de la historia como de la geografía, quedando bajo la mediación predominante de las redes electrónicas de comunicación, que son precisamente las que interactúan con la audiencia dentro de una diversidad de códigos y valores, cuyo soporte en última instancia es el hipertexto audiovisual digitalizado, esto caracteriza a una nueva cultura denominada por Castells "**Virtualidad real**", dentro de la cual son sustituidos los lugares geográficos por el espacio de los flujos de la información y el tiempo es reemplazado por un "tiempo atemporal".

Esta cultura es virtual porque la realidad material de las personas se desarrolla en un contexto de imágenes virtuales, caracterizado por un mundo, pero a la vez es real porque es universo que existe en cuanto resultante de símbolos que conforman una experiencia real.

Esto constituye un cambio cualitativo en la experiencia humana, porque la sociedad virtual o sociedad informacional tendrá como centro la interacción y

organización social, fundada principalmente en el flujo de la información y no como ocurre frecuentemente fundada en las relaciones entre las personas cara a cara.

Por lo tanto, hablar de la **virtualidad** implica tener bien claro el concepto que es real, en el sentido que se sostiene sobre una realidad, que no es otra cosa más que el flujo de la información de la web.

Esta particularidad es atemporal, ya que la información y la comunicación se da a una velocidad muy distinta a como se da en nuestra cotidianeidad.

En la virtualidad la información es espontánea y permanente, mientras que en la sociedad fluye en tiempos más lentos debido a los soportes que se utilizan, en definitiva la **virtualidad** es la que nos permite estar comunicados permanentemente, disponer la información desde cualquier lugar donde nos encontremos, además no tiene fronteras ni límites geográficos hoy podríamos saber lo que está sucediendo en China sin necesidad de esperar a ver un informativo, definitivamente estamos ante una nueva cultura que ha modificado no solamente las formas de relacionarse entre las personas sino también la manera de cómo nos relacionamos y nos posicionamos ante el mundo.

Ahora bien, al hablar de **educación virtual** nos lleva a entablar una diferencia esencial, la de la educación presencial de la virtual, por supuesto que la diferencia principal radica en el entorno donde se lleva a cabo la tarea de educar, también en la forma de cómo se produce la interacción entre el que enseña y el que aprende, es decir entre el educador y el educando y hasta incluso como se relacionan los alumnos con los contenidos.

Puntualicemos entonces estas **diferencias en la educación presencial**, el entorno principal es el aula en esta se desarrolla todo el proceso de enseñanza del alumno y la relación entre el educando y el educador que si bien es **interactiva** estará sujeta a un tiempo determinado, los contenidos se transmiten por medio de la oralidad y en soporte de papel principalmente, pese a que hoy en día se busca cada vez más incorporar el uso de las nuevas Tecnologías de la información y la comunicación, pero más bien como un recurso didáctico.

La **virtualidad de la educación** implica que en primer lugar un entorno distinto, que sea capaz de sostener las características mismas de la virtualidad, y este entorno no es otra cosa más que un aula virtual, denominada de esta manera en función de sus características, las cuales permitirán sumarse o acoplarse a la virtualidad misma, respecto a la interacción con el alumno, en un aula virtual si bien no necesariamente es asincrónica, permite un mayor dominio del tiempo en el cual el alumno y el profesor interactúan, ya que se utilizaran distintos recursos que hacen el intercambio de conocimiento entre ambos, por ejemplo los foros en el cual cada uno expresa su posición ante un tema sugerido en este caso por el profesor, pero esto no está sujeto a tiempo de cursada sino que se prolonga mucha más, a la vez el alumno puede consultar en cualquier momento a su profesor y no esperar obligatoriamente en caso de que surja alguna duda a que llegue la próxima clase para poder aclararla y por último respecto a los contenidos el alumno puede consultarlos permanentemente desde el lugar que este sin necesidad ni siquiera de tener que dirigirse hacia la facultad a llevar un trabajo, o ir a consultar a una biblioteca ya que el formato digital permite que la información esté disponible las veinticuatro horas del día

en la web, lo cual requerirá de una plataforma específicamente diseñado para este fin y esta no es otra cosa más que el campus virtual.

En definitiva **la virtualidad de la educación** hace que todas las personas puedan acceder a su capacitación, manejando principalmente su tiempo, incluso siendo indiferente el lugar en el que se encuentre, ya que solo basta una pc con conexión a internet como medios principales y un seguimiento por parte del alumno en cuanto a la regularidad de las clases y de la lectura del material; por lo tanto la virtualidad lleva a la educación a un plano totalmente innovador en cuanto a las herramientas que se utilizan que por supuesto son aquellas vinculadas a las nuevas Tecnologías de la información y la comunicación, los métodos y las relaciones entre los alumnos y el profesor como así también en la relación entre los alumnos mismos, logrando así un mayor compromiso por parte de los alumnos en cuanto a su aprendizaje y motivando desde aquí su desarrollo personal.

Los entornos tecnológicos para la enseñanza son aquellos espacios cuyo soporte es la **web 2.0**, dichos espacios están diseñados para en ellos se desarrolle el aprendizaje, estos espacios se caracterizan porque posibilitan desarrollar, utilizar y combinar, cualquier modo de codificación simbólica de la información caracterizados principalmente por el concepto de hipertexto, hipermedia y por la interactividad, en este caso de aquellos que forman parte de un entorno virtual.

El soporte de los entornos virtuales, es el **campus virtual** (más adelante se detallará este tema) entorno principal dentro del cual aquellos que participan del aprendizaje, por este medio, ingresan al mismo para acceder a la información y sobre todo para interactuar entre los cursantes, desarrollándose su aprendizaje no solamente en conocimiento, sino además se da un aprendizaje en cuanto a las relaciones sociales, originándose de este modo un **entorno virtual de aprendizaje social**, a raíz de la incorporación dentro de los entornos virtuales de aprendizaje de chat, foros de discusión, wikis o bien el trabajo colaborativo, siendo en cierto punto semejantes al entorno laboral cara a cara.

Siguiendo a Gabriela Sacco⁴, desde la incorporación de las herramientas de la Web 2.0, permiten que realmente los participantes de un entorno virtual sean partícipes de su aprendizaje mismos o mejor dicho **que “puedan construir espacios propios de aprendizaje”**, incluso hasta su actividad puede ser monitoreada por parte de quienes forman o guían su aprendizaje, permitiendo en cierto modo la promoción de la socialización de personas que se encuentran en diferentes lugares geográficos, porque se dirigen a que las personas puedan compartir y adquirir conocimientos.

Esto nos muestra un progreso significativo de los entornos virtuales, ya que debemos recordar que en la que se conoce como Web 1.0, trabajaban principalmente sobre la gestión de contenidos, ahora a partir de la Web2.0 se gestionara no solamente sobre los contenidos, sino además sobre **la gestión de comunidades y espacios de conocimiento**, pasando entonces a un nivel más del aprendizaje virtual, reorientando en cierta manera los fines del aprendizaje mismo mediante las nuevas tecnologías.

En definitiva podemos afirmar, que el aprendizaje en entornos virtuales se identifica en primer lugar con el conocimiento, a tal punto que dichos entornos que conforman una comunidad se las denomina **“sociedad de conocimiento”** o **“sociedad de la información”**, a raíz de la información que dichos entornos

soportan para ser compartidos entre las personas que conforman una sociedad virtual centradas por supuesto, en las relaciones sociales y caracterizados principalmente por el aprendizaje participativo, en la interactividad tanto entre alumnos y profesores, como entre los alumnos mismos siendo ellos mismos sobre quienes descansan estas características pudiendo en cierta manera desarrollar su potencial.

Como ya hemos dicho el entorno por excelencia de aprendizaje por medio de las TIC's (Tecnologías de la información y de las Comunicaciones), no es otro más que el campus virtual, es decir el sitio web donde se desarrolla el aprendizaje, siendo el territorio virtual de una comunidad de aprendizaje, como así también un lugar en donde se encuentra la información, dentro del campus virtual encontramos una forma de gobierno cuando se establecen las reglas de participación para el grupo y se implementan las normas que refieren al aprendizaje de los mismos, y es además el espacio de comunicación entre los que integran la comunidad o grupo de aprendizaje, la cual condiciona la dinámica de la comunicación entre los mismos.

Habitualmente se suele evaluar un programa de educación desde los resultados o sea desde los aprendizajes logrados por los alumnos, en el caso de la educación mediante entornos virtuales implica partir desde otro concepto respecto a la evaluación de un programa, y este es el partir desde la forma de cómo se adquieren los conocimientos, en definitiva ver como impactan las TIC's en los procesos de aprendizaje en cuanto a la adquisición de conocimientos.

Por esto mismo se ve la necesidad de profundizar acerca de los modos de aprender y organizar el aprendizaje, ya que no solamente implica en la educación virtual el adquirir un conocimiento sino además el de adquirir habilidades específicas de las TIC's, para poder iniciar y desarrollar el proceso de aprendizaje mismo.

Por lo tanto, los entornos virtuales orientados hacia el aprendizaje, por sus características, demandan una nueva configuración del proceso didáctico mismo, llevando a replantearse los roles tradicionales concebidos hasta el momento, respecto al proceso de aprendizaje en sí, dentro de los cuales harán que el profesor deba llevar a cabo el diseño de situaciones instruccionales, o bien la de desenvolverse como tutor de un grupo de aprendizaje caracterizado por la colaboración, podemos encontrar en general dentro de una situación de aprendizaje no virtual tres grupos de aprendizaje colaborativo:

1- **Grupos informales:** que se organizan en función de una actividad puntual, dentro de una secuencia didáctica mayor.

2- **Grupos formales:** son aquellos grupos que funcionan durante un tiempo limitado ya sea para resolver un proyecto sobre cualquier contenido.

3- **Grupos de base:** establecido en largos plazos.

Ahora bien el aprendizaje colaborativo difiere de otros en cuanto a que todos los alumnos ya sea en grupos o en parejas colaboran en su aprendizaje ocupándose de forma simultánea de un mismo tema, entonces este tipo de aprendizaje serviría en cierto punto para repensarlo pero dentro de un entorno virtual, desde dos características principales:

- la igualdad es decir que los alumnos que integran al mismo cumplen roles de mismo status o posición social dentro del grupo,

- esta mutualidad sería la característica variable dentro del grupo, dependiendo del modo en que se promueva precisamente la discusión sobre un tema, favoreciendo el intercambio de roles y se limite la división del trabajo.

Ahora bien lo que estaría brindando precisamente esta posibilidad de incorporar dicho método de aprendizaje sería precisamente el campus virtual, porque mediante el mismo se promueven las relaciones entre pares, generando el soporte necesario para desarrollarlas, cómo así también para las relaciones entre el profesor y el alumno y para la información necesaria; en función de esto podríamos definir que hasta entonces este método de aprendizaje sería el más acorde para servir en cierto modo como guía para el aprendizaje mediante los entornos virtuales.

Según Burbules y Callister, dada la familiaridad que tenemos con algunos objetos, materiales y prácticas, se vuelven invisibles para nosotros en cuanto a su condición de “tecnologías”, no entendiendo las personas que el uso de las mismas implica una elección deliberada, y pasaron de esta forma, a ser parte de nuestro mundo corriente.

En cambio, las tecnologías modernas como las computadoras software e Internet, resultan algo fuera de lo común y hasta incluso extrañas y diferentes.

En muchos casos, la incorporación de las nuevas tecnologías ya sea en prácticas o en instituciones sociales no dependen de verdaderas elecciones, sino más bien de una “constelación” de cambios activos, pasivos, así entonces las nuevas tecnologías se han vuelto en un problema educativo, un desafío, una oportunidad y hasta un riesgo.

Todo esto se debe a que poco se vincula con decisiones intencionales de los propios educadores, así como por ejemplo en Estados Unidos cuando las computadoras e Internet tuvieron gran difusión y quedaron al alcance de muchos.

El uso de estas tecnologías dejó de constituir una opción sujeta al control de los educadores, más allá de su relevancia para obtener un empleo, para la interacción social y muchas otras oportunidades de aprendizaje ajenas a la intervención de los establecimientos de enseñanza.

Muchos autores afirman que probablemente la escuela a pesar que trate de eludir algunos problemas o bien intente relegar la responsabilidad a otras entidades, no hay opción y aunque pretenda desentenderse dejaría consecuencias que desbordarían su propio dominio.

El cambio tecnológico es una constelación que abarca lo que se elige y lo que no se elige, lo que se prevé y aquello que no puede preverse, lo que se desea y lo que no se desea, de esta manera Burbules y Callister manifiestan que se debe abordar la cuestión de las nuevas tecnologías permitiendo comprender mejor la actividad de las mismas, desde las difíciles y las conflictivas alternativas ante las cuales se encuentra hoy la actividad y la política educación.

Una vez planteada la reflexión sobre el uso de las nuevas tecnologías relacionada a las políticas educativas y sociales, vayamos propiamente a su uso en el aula.

Edith Litwin, afirma que en función al desarrollo de las tecnologías en la sociedad actual conducen a redefinir las tareas intelectuales de la escuela, porque las tecnologías impactan fuera de la misma generando en los jóvenes y niños, un nuevo estilo de pensamiento centrado en la respuesta rápida, en el ensayo y en el error en cuanto estrategia de conocimiento. La autora afirma que la escuela desconoció el impacto de las tecnologías en cuanto a la cultura, a la vez que ignoró el actuar tecnológico principalmente respecto al conocimiento, a raíz de esto las tecnologías implican una herramienta que ayudará a resolver cuestiones vinculadas con el conocimiento, porque representan poderosas herramientas para mejorar la comprensión, sirviendo a la vez de puente entre el conocimiento actual y las actuaciones necesarias para su utilización, ya que las nuevas tecnologías impactan en todas las clases sociales.

A lo largo de los años, siempre los docentes se preguntan cómo lograr que sus alumnos puedan comprender, recordar o bien sepan aplicar lo enseñado a diferentes situaciones, este tipo de preguntas refieren directamente a como promover una enseñanza que logre generar una comprensión genuina en el alumno; como así también los docentes han atribuido a lo largo de los años diferentes funciones a las tecnologías pero siempre han tenido como eje vertebral el concepto de que “trabajar con los medios favorece despertar la atención y mantener el interés” del alumno.

Estos medios son cambiantes en el tiempo como también el interés.

Recordemos que pasamos desde las láminas a los audiovisuales, el libro formato papel al digital. Actualmente los programas de computación, tratan de garantizar un enfoque moderno respecto del tratamiento del contenido, lo cual implica la capacitación de los docentes en cuanto a los nuevos modelos de interacción, de enseñanza y de apropiación de contenidos por parte del alumno.

Siempre se han planteado diferentes concepciones respecto al conocimiento y a los medios que lo faciliten. A raíz de esto, en los años 70 surgen concepciones tanto positivas, como negativas respecto a interpretar el papel que se le atribuyen a las tecnologías, pero como afirma Litwin todas ellas han sido siempre predominantes, ya que el análisis posterior de las mismas, solamente cambiaría el medio del cual hacen referencia.

Hoy las propuestas sostienen la posibilidad de crear una “escuela reflexiva”, “un aula pensante”, es decir una escuela que busque precisamente el generar la inteligencia. Ahora bien, en cuanto a los análisis que competen a la tecnología y a la escuela o bien la tecnología y la enseñanza, se centran en las formas de utilización de las tecnologías, pero el pensar nuevamente en las innovaciones para el aula nos lleva a reconocer posiciones teóricas y prácticas en que se brinden elementos orientadores para las tareas de los docentes; por eso es de interés aclara la autora el reconocer la existencia de diferentes modos de enseñanza, lo cuales constituyen un conjunto de actuaciones que se pueden desplegar, involucrándose mutuamente y se pueden generar como una sucesión.

Estos modos derivan de enfoques centrados en los procesos reflexivos para la comprensión por parte de los alumnos. Si se piensa en la innovación para el aula y nos proponemos a recuperar los modos de pensar inteligentes, creativos y profundos, se pueden reconocer distintos modos de enseñanza en donde las innovaciones tengan sentido.

Ahora bien, en el manual de TIC, editado por la UNESCO en el año 2005, se aclara que los cambios que provocan las TIC en el sistema educativo es más bien proceso y no un hecho ya que la inversión en software o en equipo es insuficiente para alcanzar una genuina Tecnología educativa, por lo tanto la implementación de las mismas requiere de un enorme esfuerzo y amplio margen de tiempo, que deberá abarcar varias áreas independientes pero a la vez tendrán que estar interconectadas entre sí, ya sea a nivel institucional como regional y nacional, implicando un cambio realmente profundo que no permita perder ningún elemento valioso de las prácticas actuales.

Las discusiones sobre reformas educativas, hoy nutridas por la nueva era digital giran en torno a dos estrategias opuestas:

1- Apuntar a una mejora paulatina del sistema establecido, introduciendo modificaciones importantes cuando sea necesario y reemplazando oportunamente los componentes y los procedimientos que ya no funcionan o que son obsoletos.

2- Requerir de un cambio drástico en los paradigmas de un sistema educativo clásico a uno creado a partir de principios totalmente distintos.

Dentro de estos dos extremos encontramos una tercera estrategia que podría llamarse “educación sostenible”, lo cual permitiría dar los primeros pasos en carácter exploratorio ya que tomaría las opciones ortodoxas con precaución hacia las metas propiamente educativas hacia el S.XXI.

Ya se han identificado varias etapas de integración de las TIC en las instituciones educativas, pero lo que importa es que estas etapas sean continuas y no la cantidad de las mismas, estas etapas son:

- La presencia de las TIC predigitales (anteriores a la aparición de la computadora), donde se observa el desarrollo de competencias de información y comunicación a partir de fotografías, el uso de enciclopedias y recursos de la biblioteca.

- La etapa de alcanzar cierta competencia en el uso de las TIC, etapa en donde la mayoría de los estudiantes y docentes tiene la posibilidad de utilizarlas.

- La etapa del uso activo y extensivo de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje en todas las materias del plan de estudios.

- La última etapa implica propiamente la transformación de todas las áreas de la institución educativa que van desde el plan de estudios hasta los modelos organizacionales del trabajo y las relaciones con la comunidad.

Dada esta implementación de las TIC por etapas, hoy en día podríamos decir que ha sido un éxito, pero entonces ¿cuál sería el indicador o los indicadores del mismo, el primero de ellos y que es más fácil de percibir es la cantidad de alumnos que estudian mediante la computadora y otro indicador quizás menos perceptible y en carácter alternativo, sería el resultado del aprendizaje, también podemos encontrar otros indicadores en las instituciones del éxito de las TIC algunos de ellos son:

- Dinero gastado: el presupuestar todo el dinero invertido a programas de TIC individuales dentro de las instituciones educativas.

- Tecnología entregada: la optimización de los equipos de acuerdo a las necesidades y demandas de la institución.

- La tecnología a la cual acceden los estudiantes y los docentes de una institución educativa.

- La tecnología en uso: documentar en libros de registro o en el servidor de la institución el tiempo que dedican los docentes y los estudiantes al uso de las

computadoras y los resultados obtenidos en el trabajo de clase, las tareas domiciliarias, las tareas grupales.

A modo de conclusión, podemos afirmar que el despliegue y el desarrollo de las nuevas Tecnologías, lleva precisamente a movilizar a las instituciones de enseñanza a fomentar y a invertir cada vez más en las mismas, en cuanto a que estas son precisamente una herramienta para la enseñanza, pero además de esto surge un replanteamiento respecto a la posición que deben tomar las instituciones ante este desarrollo, hoy podemos afirmar que al menos en Argentina se puede observar que la mayor inversión institucional se encuentra orientada hacia el nivel superior y universitario, siendo hoy en día parte de las diferentes ofertas educativas, lo cual indica un desarrollo no solamente de las nuevas tecnologías en cuanto a sus elementos sino un infraestructura que va desde los recursos humanos hasta los equipos y soportes necesarios, en cambio en el nivel inicial, el primario y secundario, hay recién una leve redirección de la implementación de las Tecnologías en el aula, como así también podemos observar que los docentes mismos no llegan todavía a verlas como un recurso potencial, ya que con la primera dificultad que se encuentran es la de poder dominarlas y quizá esto primordialmente sea el factor de estos pasos leves, por lo tanto se abre el camino para incluso diseñar desde las instituciones, estrategias específicamente para esto, que en cierto modo que deberían apuntar a que los docentes no solamente manejen o dominen las nuevas tecnologías, sino más bien que logren ver el uso potencial de las mismas en cuanto a cómo pueden impactar en el alumnado respecto a su conocimiento y a la adquisición de habilidades promovidas desde las TIC hacia la materia

específica, siendo esto un factor de suma importancia en cuanto a la adquisición del saber.

Cuando se habla de las tecnologías inteligentes poco tiene que ver con lo que se denomina inteligencia artificial, así por ejemplo una calculadora, que no tiene nada que ver con la inteligencia artificial, pero si es una tecnología inteligente, que si bien hace una operación cognitiva, lo hace por parte del usuario siendo un medio una herramienta para él para el mismo. Por lo tanto hablar de la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes implica plantearse la cuestión de que si estos elementos influyen en cuanto al rendimiento intelectual y en la capacidad de los estudiantes y este es el punto de partida de Salomon, Perkins y Globerson.

Los autores distinguen en primer lugar dos tipos de efectos cognitivos:

- Los que se obtiene en conjunción con la tecnología en cuanto a que estas son una colaboración intelectual.
- Los que se obtienen desde la procedencia de la tecnología, en cuanto al residuo cognitivo transferible dejado por la colaboración, bajo la forma de un mayor dominio de habilidades y estrategias.

A raíz de esto y de que han observado que los efectos cognitivos que se pueden lograr con la computadora, dependen en gran medida de cómo están implicados con las tareas propuestas por las pc, por lo tanto existe una posibilidad de mejorar en cuanto a la calidad la relación o mejor dicho la colaboración "aprendiz-tecnología"; los autores replantean la cuestión propuesta anteriormente de que si las tecnologías influyen en el rendimiento y en las capacidades del estudiante, por la cuestión de cómo se puede conseguir

que la asociación “estudiante-ordenador”, pueda dar lugar a residuos cognitivos transferibles.

Por otro lado, a raíz del auge de las tecnologías inteligentes surge el interrogante de cómo impactan dichas tecnologías en los modos de pensar y de aprender. Se pueden identificar dos formas distintas entre sí en que las tecnologías inteligentes podrían afectar la capacidad del intelecto humano, estas son:

- Las que tienen que ver con los cambios en el rendimiento manifestadas por los estudiantes **en el curso** de su actividad asistida por un programa o un ordenador.

- Las que tiene que ver con lo que los autores denominan “efectos de las tecnologías”, es decir en cómo influye la tecnología en lo que hacen los estudiantes.

Estas dos formas se deben considerar teniendo en cuenta el uno a favor del otro y no confundir ambos como ha sucedido a la hora de analizar estas situaciones. En definitiva los efectos producidos con la tecnología pueden redefinir y mejorar el rendimiento cuando los estudiantes trabajan con la tecnología en carácter colaborativo, asumiendo la tecnología una parte importante en el proceso cognitivo, además los efectos de la tecnología se pueden producir cuando la colaboración con la técnica deja un residuo cognitivo, dotando a las personas de habilidades y estrategias del pensamiento, que hacen reorganizar y aumentar su rendimiento, incluso cuando estén apartados de la tecnología misma, todo esto se logra mediante el cultivar diseños apropiados de las tecnologías como así también de sus entornos culturales, porque las tecnologías y los entornos culturales que fomentan la atención consciente tiene más posibilidades de originar un residuo cognitivo que aquellas tecnologías y entornos culturales que hacen que los usuarios caigan en distracción.

Podemos afirmar que en cierta manera que dentro del campo de la investigación acerca del impacto de las tecnologías en la inteligencia humana, está cobrando mayor importancia ya que, se ha comenzado a apreciar a las mismas no como una simple herramienta o un medio para el aprendizaje simplemente como quizás se ha comenzado a ver en sus comienzos que desde ya no se enfocaban en el principio en las pc's, hoy se comienza a observar atentamente a las mismas en cuanto a que abren la posibilidad a dejar en las personas un conocimiento más permanente y estable en la inteligencia humana, por lo tanto se deberá en cierto modo buscar más respuestas que aporten un mejor diseño de programas capaces en cierta manera de dejar un conocimiento y adquisición de habilidades para un saber específico.

En fin, considerando que dentro del proceso de aprendizaje se distinguen diversas fases que van desde aceptar y analizar un problema, decidir crear un proyecto y establecer metas y objetivos, analizar que conocimientos o habilidades debemos adquirir para llegar a una solución deseada, hasta llegar a la reflexión acerca de lo que se ha hecho, podrían desarrollarse con la ayuda de un software que nos ayude a crear patrones, lo cual hace que se nos manifieste la información, por lo tanto cualquier proceso de aprendizaje parte precisamente de la búsqueda y de la evaluación de los patrones que hace a la información, por lo tanto las nuevas tecnologías se vinculan directamente con la naturaleza misma del aprendizaje, porque el mismo se fundamenta

principalmente en el manejo de la información, en definitiva podemos afirmar que aquí es donde radica la incorporación rápida y por que no asimilación de la información mediante las nuevas tecnologías logrando provocar un efecto en el aspecto cognitivo, que no solamente pasa por dejar un aprendizaje en la persona sino también pasa por acelerar, colaborar y nutrir en cierta manera lo que podemos denominar como la tecnología educativa de la mente.

Como es de saber, toda situación de aprendizaje siempre ha tenido un soporte propio que va desde los famosos manuales o libros, desde los audiovisuales hasta hoy en día las computadoras en red. Hoy en día se da un giro sumamente importante desde la utilización de las pc's, las cuales nos brindan diferentes software específicos en relación a lo educativo, pero al estar sujetos notoriamente al avance y al desarrollo de las tecnologías a paso acelerado genera una situación, y esta no es otra cosa más que una vez que se empieza a dominar un software, ambientarse y adquirir las habilidades para el dominio definitivo del mismo; el software cambia, es decir surge una nueva versión , esto es más que explícito los observamos fácilmente con Windows, que surgen versiones distintas en cuanto a que son mejoras de su versión anterior, si bien podría plantearse que más que mejoras, las versiones cambian más bien por una cuestión comercial, pero lo cierto es que cambian y provoca en los usuarios que recientemente dominan versiones anteriores o terminan por conocerla, una sensación de que todo lo que había aprendido hasta ese momento parecería no servirle, esto se observa cuando los usuarios por ejemplo no cambian su versión de software por la nueva, porque precisamente esto les da mayor seguridad de dominio de la tecnología, en función que ya es conocida y por lo tanto manejada, además a mayor avance de las tecnologías mayor avance de los programas, ahora bien podríamos decir que los mismo sucede con otros productos en otras áreas, pero a diferencia de estos productos, los programas informáticos al poseer un lenguaje muy específico se daría lo que Gros5 denomina como una situación

de poder entre los expertos y los usuarios en general, porque si bien la cantidad de usuarios aumentan cada vez más, dentro de los cuales solo unos pocos son capaces de dominarla o bien son pocos los que poseen una formación suficiente para afrontar y hacer un uso completo tanto de la máquina en sí como el programa, y esto también sucede en el ámbito educativo que muchas veces los productos informáticos se realizan antes de que llegue su uso en el aula, en definitiva esta situación refiere tanto a las pc's es decir si es acorde la máquina al uso que se le va a dar y por supuesto hacia los programas también.

Otras de las situaciones es que el profesorado formado durante los ochenta y a principios de los noventa, necesita destinar una cantidad de horas considerables, a poder no solamente utilizar aplicaciones como un procesador de texto, planillas de cálculo etc., sino a poder dominar la máquina desde el sistema operativo, mediante el cual se lograr explotar mayor mente la pc en sí misma.

Ahora bien, debemos considerar que en el ámbito educativo a parte de utilizar y dominar ciertas aplicaciones tenemos aquellos productos informáticos o programas propiamente educativos, es decir programas informáticos que incluyen contenido ya determinado, que además son desarrollados con una

finalidad ya sea instructiva o formativa, dentro de dichos programas podemos encontrar dos tipos:

- Los centrados en la transmisión de un determinado contenido.
- Los centrados en lo procedimental dirigidos hacia la adquisición de una determinada habilidad o desarrollo de las estrategias.

Respecto a los catálogos de estos software se los suelen agrupar por áreas curriculares: Biología, filosofía, matemática etc., a los cuales se han añadido desde juegos, sistemas multimedia etc.

Gros manifiesta que aparte de estos programas educativos, hay muchos programas que deben ser considerados en tal ámbito, estos son :

La enseñanza asistida por computadora: dentro de los cuales podemos encontrar tres tipos de programas:

- Los tutoriales: los cuales apuntan a enseñar un determinado contenido, proporcionando una información específica, centrándose principalmente en la organización del conocimiento y en las estrategias de enseñanza que adopta el programa para conseguir el aprendizaje del usuario.
- Los de práctica y ejercitación: tienen por objeto proporcionar al alumnos la oportunidad de ejercitarse en una determinada tarea, luego de haber obtenido el conocimiento necesario para poder desarrollar la tarea, su utilización es frecuente en materias como la matemática, física, química e idiomas. El objetivo de estos programas no es precisamente la enseñanza ya que requieren un conocimiento previo por parte del alumno, sino más bien facilitar diferentes destrezas respecto a lo que ya se sabe.
- Los de simulación: proporcionan un entorno de aprendizaje abierto basado en modelos reales, permitiendo al usuario poder experimentar y contrastar diferentes hipótesis.

Los juegos de ordenador: el diseño de los videojuegos han influido mucho en la producción del software educativo, siendo una buena herramienta para el aprendizaje significativo, sobre todo en grupos que presentan dificultades en cuanto a la dinámica, esto se debe a que el videojuego no es algo ajeno a la mayoría de los niños, porque forman parte de su realidad cotidiana, como así también ocupan un lugar importante dentro de sus intereses, garantizando desde este aspecto la motivación del niño en este caso para adquirir un conocimiento. **Los programas multimedia:** presentan una organización de contenidos sumamente variadas y principalmente permite abordarlos desde diferentes recursos combinándose texto, video, sonido etc.

Las redes de comunicación: estas son la de mayor potencial en el ámbito educativo, pese a que todavía no están desarrolladas todas sus posibilidades de uso, pero ya ha cambiado más que nada la visión en cuanto al acceso de la información y a la comunicación.

Por lo tanto las redes de comunicación se centran principalmente en la búsqueda y el intercambio de información, acciones centradas en los servicios de: correo electrónico, Listas de discusión, Los chats, la búsqueda de información y las videoconferencias.

Ante esta variedad de productos Gros se pregunta ¿Qué es lo que podemos hacer con todos estos productos?, una de las maneras de dar respuesta a esta cuestión es clasificar los productos en cuanto a los criterios de su uso, siendo una posibilidad de clasificarlos tipo de aprendizaje, una de las clasificaciones en cuanto al uso del ordenador sería clasificarlo **como fin**, para aprender sobre los ordenadores, lo que se conoce como alfabetización informática; **como**

medio de aprendizaje, ya sea aprender del ordenador o con el ordenador y **como herramienta**, es decir un aprendizaje del uso desde los profesores como desde los alumnos.

Otra de las clasificaciones propuestas por el autor parte de los distintos productos informáticos:

Los instructivos: son programas pensados para el proceso de enseñanza y aprendizaje por ejemplo los programas de aritmética.

Acceso de la información: lo que permiten acceder a bases documentales y de información en este caso los que tienen como soporte internet, los que se conocen con el nombre de programas buscadores como por ejemplo Mozilla Fire Fox.

De creación: aquellos programas que proporcionan herramientas para la creación de la información por ejemplo programas de producción de textos.

Desarrollo de estrategias: los programas centrados en aspectos procedimentales por ejemplo los juegos de aventuras y de estrategias.

Comunicación: programas para el uso de redes de comunicación por ejemplo de correos electrónicos, chats etc.

- a) La evaluación es constante, ya que si bien el profesor es quien está a cargo del aula virtual, son los propios alumnos quienes deciden en qué momento estudiar y subir a la plataforma sus trabajos (si es que hay plazos) e inquietudes (en foros o chat). Consiste básicamente en eso
- b) Se refiere a la evaluación del aprendizaje
- c) Se evalúa en todo momento durante la cursada por escrito. También en un final oral (no virtual)
- d) La relación entre evaluación y aprendizaje es más bien una autoevaluación del propio saber adquirido por el alumno
- e) La entrega en plazo de los trabajos, la interacción en los foros o chat (participación activa). Creo que se ajustan al programa de enseñanza actual. Es más, me arriesgo a decir que lo profundiza
- f) Desde el contenido curricular del programa (bibliografía básica indicada en el programa) y su exposición –en este caso escrita (clara, concreta, razonada, bien elaborada, sintética)
- g) Se puede hablar de honestidad de la evaluación, ya que existe relación entre lo que se enseña y aprende y tanto la evaluación como la enseñanza tienen un sentido que apunta a la realización de futuros aprendizajes
- h) Propondría un petitorio entre los docentes de Derecho Privado I para economizar costos de traslado tanto de alumnos de diferentes lugares como de docentes; para darle la posibilidad del alumno al uso cada vez más frecuente de la tecnología aplicada a la profesión –en este caso abogadil-; para interactuar de una manera frecuente (chat o foro) y enriquecerse de ello; para que entre todas las opiniones salga algo mejor (tormenta de ideas)

Bibliografía:

Ferrater Mora, Diccionario de Filosofía, pág. 970/972

Szterenlicht, formación de líneas de Gestores tecnológicos para promover la competitividad de las Pymes en: Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje. Sara Perez, Adriana Imperatore (compiladoras) (2009)

Sacco, "Entornos virtuales de aprendizaje social en la formación profesional", libro arriba indicado

Burbules, Nicholas y Callister, Thomas. (2001). *Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Granica. Barcelona.

LITWIN, E (1997) *Enseñanza e innovaciones en las aulas para el nuevo siglo*. Buenos Aires. El Ateneo.

Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza. UNESCO (2005), pag.215- 219

SALOMON, G., PERKINS, D. Y GLOBERSON, T. (1992), "Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes", en: *Comunicación, lenguaje y educación N°23*

GROS SALVAT, B. (2000).El ordenador invisible. Barcelona, Gedisa.