

¿Qué y cómo enseñamos?

Reflexionaré acerca de una propuesta de diseño para el dictado a distancia de la materia Literatura, correspondiente al 6º año de una escuela media en la Provincia de Buenos Aires. Mis observaciones parten del análisis anterior: en esa oportunidad, señalé que a mi planificación inicial, previa a la pandemia, incorporaba los ajustes y los ensayos que habían sido motivados por el paso a la virtualidad. Con ello hacía referencia no solo a la reorganización del trabajo áulico en clases sincrónicas y asincrónicas en línea, sino a la incorporación o al uso intensivo de recursos vinculados a la gamificación, las propuestas de trabajo colaborativo en la nube, el pensamiento visual, entre otros.

Entiendo que la mayor parte de los mencionados cambios que experimentó mi diseño fueron gestionados en un contexto de emergencia. Reclaman, por lo tanto, una reformulación a partir de los desafíos que presenta la incorporación de la dimensión tecnológica. Koehler, Mishra y Cain

(2021), autores del marco de integración de los conocimientos sobre contenido con el contenido pedagógico y el conocimiento sobre la tecnología —conocido como TPACK—, advierten sobre la complejidad propia de cada conjunto de saberes, así como de los nuevos, que se producen en los cruces entre ellos. Pero también explicitan las propiedades inherentes a la tecnología digital que hacen difícil su aplicación: su flexibilidad, su inestabilidad, su opacidad y su falta de neutralidad.

Los alumnos con los que trabajo disponen de recursos tecnológicos y cuentan con un año de trabajo intensivo en múltiples escenarios (EVEA en Moodle, videoconferencias por *Teams* —con sus muros de trabajo por equipos y chats—, la nube, el correo electrónico). La institución venía atendiendo a aquello que señala Serres: “El aula de antaño ha muerto, aun cuando todavía no se ve otra cosa, aun cuando no se sabe construir nada más” (Serres, 2013, como se citó en Lamberti y Brizuela, 2020a, p. 2). En

el 2018 incorporamos el EVEA como complemento de las clases presenciales y repositorio de material. Aún sin haber reflexionado respecto a las maneras más efectivas de utilizar la mediación tecnológica en nuestras propuestas, pero atendiendo a la necesidad de un cambio, comenzamos a modificar cómo enseñamos los contenidos fijados en los marcos generales del diseño curricular, en línea con lo señalado por Fullan (2017).

Sin embargo, como expuso Judi Harris en el Encuentro Internacional de Educación 2012-2013, no se trata de diseñar en torno a las herramientas tecnológicas, sino de hacerlo de acuerdo con las necesidades de aprendizaje de nuestros alumnos, de manera situada. El modelo TPACK

[...] define una forma significativa y eficiente de enseñar con tecnología que supera el conocimiento aislado de los distintos elementos (Contenido, Pedagogía y Tecnología) de forma individual. Requiere una comprensión de la representación de conceptos usando tecnologías; de las técnicas pedagógicas que usan tecnologías de forma constructiva para enseñar contenidos; de lo que hace fácil o difícil aprender; de cómo la tecnología puede ayudar a

resolver los problemas de los estudiantes; de cómo los alumnos aprenden usando tecnologías dando lugar a nuevas epistemologías del conocimiento o fortaleciendo las ya existentes. (Lamberti y Brizuela, 2020b, p. 4)

De acuerdo con Harris (2011), para lograr una integración exitosa de la tecnología en el diseño de experiencias educativas es preciso partir del currículum, de los contenidos y los procesos que los alumnos necesitan aprender. En mi diseño de este año, me propongo emular, entonces, la mecánica de funcionamiento de las taxonomías que explica Harris en la mencionada conferencia: a partir de los propósitos de aprendizaje de cada contenido concreto, planificar la secuencia didáctica y, en función de esas decisiones, seleccionar las herramientas tecnológicas más adecuadas para ese grupo de estudiantes en particular.

Un año atrás incorporé, en más de una ocasión, la mediación tecnológica de manera inversa: solía poner a prueba, con bastante inmediatez, los recursos que iba descubriendo y que, pensaba, podían dinamizar una clase determinada o capturar la atención

de mis estudiantes. No obstante, como sugiere Harris, los propósitos de aprendizaje son el punto de partida y la selección de herramientas el paso final. En un sentido, creo, análogo, Fullan (2017) afirma que la tecnología es un acelerador y que debe ser utilizada de manera específica para que los alumnos aprendan determinados contenidos, pero también desarrollen competencias, las 6 c: carácter, ciudadanía global, colaboración, comunicación, creatividad y pensamiento crítico.

El diseño será entonces flexible, estará en proceso de construcción de manera permanente e incluirá instancias de coconstrucción, intercambio y negociación. Koehler, Mishra y Cain (2021) son claros: enseñar con tecnología no es fácil. Los saberes disciplinares, la pedagogía, la tecnología y los contextos de enseñanza y aprendizaje [...] tienen roles que ejercer individualmente y juntos. Enseñar de manera exitosa con tecnología requiere crear, mantener y re-establecer continuamente dinámicas de equilibrio entre todos los componentes" (p. 18).

Referencias bibliográficas

- Fullan, M. (11 de mayo del 2017). Michael Fullan planteó la necesidad de "cambiar la forma de enseñar antes de modificar planes de estudios. *La diaria educación*. Recuperado de <https://ladiaria.com.uy/educacion/articulo/2017/5/michael-fullan-planteo-la-necesidad-de-cambiar-la-forma-de-ensenar-antes-de-modificar-planes-de-estudio/>
- Harris, J. [Fundación Telefónica]. (22 de noviembre del 2011). Salón Plenario. Conferencia de Judi Harris. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=lnKKj31m_6c
- Koehler, M. J., Mishra, P. y Cain, W. (2021). ¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK)? Virtualidad, educación y ciencia. Vol. 12 (Num. 22.), p.9 - p.23. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/index>
- Lamberti, A. y Brizuela, J. (2020a). El escenario contemporáneo. Módulo 1- Diplomatura en Diseño y Gestión de Propuestas mediadas por TIC. USAL.

Recuperado de https://learn-us-east-1-prod-fleet02-xythos.learn.cloudflare.blackboardcdn.com/5c87ecde1a10f/123905?X-Blackboard-Expiration=1620669600000&X-Blackboard-Signature=tOltStyXzJVpqRawbSd6a75ElkSXgVpAKLAoerCBOUU%3D&X-Blackboard-Client-Id=527119&response-cache-control=private%2C%20max-age%3D21600&response-content-disposition=inline%3B%20filename%2A%3DUTF-8%27%27M%25C3%25B3dulo%25201-%2520El%2520escenario%2520contempor%25C3%25A1neo-%2520DIPLO%2520PAD.pdf&response-content-type=application%2Fpdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Date=20210510T120000Z&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Expires=21600&X-Amz-Credential=AKIAZH6WM4PL5SJBSTP6%2F20210510%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Signature=16add937d8c072aa485f6f0187c0ea39b98eb6bb8dd7fb382ccbb91d6cb7a5ba

Lamberti, A. y Brizuela, J. (2020b). Enseñar y aprender en contextos mediados por TIC. Módulo 1- Diplomatura en Diseño y Gestión de Propuestas mediadas por TIC. USAL. Recuperado de https://learn-us-east-1-prod-fleet02-xythos.learn.cloudflare.blackboardcdn.com/5c87ecde1a10f/135540?X-Blackboard-Expiration=1620669600000&X-Blackboard-Signature=68If5Ny4eg3KzG7ILzbwQNP1pDRrc6IaCpmtkDi4Yxs%3D&X-Blackboard-Client-Id=527119&response-cache-control=private%2C%20max-age%3D21600&response-content-disposition=inline%3B%20filename%2A%3DUTF-8%27%27M%25C3%25B3dulo%25201-%2520Ense%25C3%25B3ar%2520y%2520aprender%2520en%2520contextos%2520mediados%2520por%2520TIC.pdf&response-content-type=application%2Fpdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Date=20210510T120000Z&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Expires=21600&X-Amz-Credential=AKIAZH6WM4PL5SJBSTP6%2F20210510%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Signature=e6d2cbe7e73143693796e74cd5b4591831c325dca39a1f945b315f8bd74351db