

LOS RECURSOS DE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO (TAC), A TRAVÉS DEL GERENTE UNIVERSITARIO

THE RESOURCES OF LEARNING AND KNOWLEDGE TECHNOLOGIES (TAC), THROUGH THE UNIVERSITY MANAGER

Por: **Ciria Landaeta**

(ciria.landaeta@gmail.com)

Recepción: 01/09/2022.

Aprobado: 26/12/2022.

RESUMEN

El presente ensayo versa acerca del uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), mediante estrategias de instrucción para la optimización de los procesos de enseñanza y aprendizaje. El estudio se aborda desde el enfoque fenomenológico-interpretativo, apoyada en una investigación de campo de tipo descriptivo, resaltando que las tecnologías de aprendizaje y del conocimiento son parte fundamental de los ambientes digitales de aprendizaje, estando presentes en su desarrollo, en sus contenidos y sus productos, como elementos didácticos que les brinda a los estudiantes oportunidad de obtener nuevos conocimientos, así como desarrollar sus habilidades y destrezas en el ámbito del manejo digital de información.

Palabras clave: Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento; educación superior; sociedad; pensamiento complejo.

ABSTRACT

This essay deals with the use of Learning and Knowledge Technologies (TAC), through instructional strategies for the optimization of teaching and learning processes. The study is approached from the phenomenological-interpretative approach, supported by descriptive field research, highlighting that learning and knowledge technologies are a fundamental part of digital learning environments, being present in their development, in their contents and its products, as didactic elements that give students the opportunity to obtain new knowledge, as well as develop their abilities and skills in the field of digital information management.

Keywords: Learning and Knowledge Technologies; higher education; society; Complex thinking.

INTRODUCCIÓN

Las diferentes áreas del conocimiento han evolucionado en su desarrollo desde la perspectiva de la simplicidad hacia una perspectiva de la complejidad. De manera que, la producción de conocimientos, tiene contemplar una trama de términos y conceptos epistémicos y diferentes puntos de vistas de distintos autores. Este es el paso o transformación del pensamiento simple al complejo, en la configuración de las ciencias post-normales, y nuevas formas de investigación social.

Uno de los autores que más ha trabajado y divulgado esta nueva visión, a través de sus concepciones sobre pensamiento complejo, es Morín (2002), para quien la evolución del discurso transdisciplinaria ha tenido influencia no sólo en la forma como se piensa la producción de conocimiento, sino también en la forma como se elaboran nuevos conocimientos.

En este sentido, la perspectiva transdisciplinaria tiene mucho que aportar acerca del desarrollo del Pensamiento Complejo en la educación de adultos con el uso de la tecnología y más aún cuando se trata de formación de profesionales universitarios.

Así mismo, Senge (1995), en su percepción del cambio refiere que “las organizaciones exitosas tienen políticas innovadoras que comprenden cambios en su infraestructura, en conceptos, métodos y herramientas que crean la sinergia necesaria para alcanzar sus objetivos”. (s/n). El panorama anterior muestra la necesidad de abordar nuevos paradigmas y estrategias que procuren un cambio de acción en la forma de trabajo en las organizaciones.

Desde la perspectiva del pensamiento complejo, surge la necesidad asumir la transdisciplinaria como vía para comprender el conocimiento desde varias dimensiones. En este sentido, es imprescindible dejar atrás y para siempre los procesos de orientación del aprendizaje matizados de reduccionismo, que perciben la realidad de manera fragmentada e inconexa.

Se da en la actualidad el manejo de la información es inconmensurable, por lo cual el gerente universitario necesita entrenamiento y disposición para orientar con un enfoque andragógico los procesos de aprendizaje con sentido crítico y significativo. Para facilitar esta tarea, la utilización de las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (de aquí en adelante TAC) pueden constituir una herramienta eficaz y oportuna.

La tendencia en el sector universitario por ajustarse a las condiciones fundamentales de la sociedad del conocimiento apunta hacia la formación de

individuos con competencias para contextualizar e integrar lo aprendido, de manera que puedan extrapolar y transferir los saberes.

Se puede afirmar que en el marco de la realidad educativa actual, se debe incentivar la revolución de las TAC como una oportunidad para que se posibilite su adecuada aplicación a la acción educativa concretamente en el desarrollo de estrategias instruccionales, a través de las cuales se faciliten distintos tipos de aprendizajes fundamentándose en un conocimiento claro y preciso características de las socio-culturales de los estudiantes, conocimientos previos, sus ritmos de aprendizajes, sus necesidades e intereses, así como sus potencialidades en relación al uso y manejo de las TAC.

Para justificar la investigación, hay autores que destacan la pertinencia de la investigación transdisciplinaria para enfrentar problemas concretos de la sociedad y trabajar en soluciones, desde una perspectiva participativa, como una estrategia de investigación-acción la Transdisciplinaria es definida como una nueva forma de aprendizaje para la resolución de problemas del contexto, mediante procesos de cooperación entre diferentes actores sociales y de la comunidad universitaria, para enfrentar los complejos desafíos de nuestras sociedades.

La transdisciplinaria y su aplicación implica un proceso de aprendizaje con soportes o fundamentos de orden epistemológico, metodológico y tecnológico. Este aprendizaje con tan profundas transformaciones en el campo del conocimiento afecta, de manera radical, la concepción clásica de la educación superior.

Desde esta perspectiva, la crisis de la Educación universitaria plantea la necesidad de cambio que sugieren nuevos modelos, en los cuales se pongan de manifiesto la transformación de esquemas rígidos tradicionales que condicionan a la creación de materiales de aprendizaje soportado con textos impresos como exclusivo para interactuar.

Desde esta perspectiva, en el proceso de orientación de los aprendizajes, existe la posibilidad de relacionar el conocimiento, la participación y la construcción de conocimientos significativos y pertinentes. Desde la complejidad de los cambios tecnológicos, toma relevancia para el ámbito universitario, la utilización de la TAC, como herramienta comprensible, tomando en cuenta las características biológicas y culturales del estudiante como sujeto adulto en situación de aprendizaje.

Otra forma de justificar la investigación es asociándola con la producción intelectual, la calidad de la enseñanza universitaria puede mejorar con el uso de las

TAC, a partir de las técnicas así como de estrategias cognitivas y metacognitivas en el proceso orientación del aprendizaje pueda desarrollar el Pensamiento Complejo y a la vez poder promover un aprendizaje significativo, contextualizado, independiente, reflexivo, crítico y personalizado.

DESARROLLO ARGUMENTATIVO

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), hacen referencia, destacan Acevedo, Morales y Velasco (2017), a todos aquellos recursos digitales orientados a la enseñanza que fomentan el aprendizaje tanto para el gerente académico, que estudiará y seleccionará aquellas herramientas digitales más adecuadas para su uso en el aula, como para el alumno que recibirá todos los beneficios de las TAC en su proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista operativo-tecnológico, las TAC se valen, explica Ávila Muñoz (2015), del “ShowMe”, la cual busca crear y compartir en formato vídeo, el gerente académico, aborda contenidos de forma intuitiva, práctica y visual; la “FlipaClip”, es un recurso educativo digital, pensado para utilizar desde una tablet y con un lápiz, con el que dibujar historietas con animación, marco por marco; su objetivo es generar en formato digital las antiguas historietas animadas que partían de un dibujo y se les daba movimiento al pasar de página; “Rec Studio”, el cual permite crear podcasts de voz acompañada de música y efectos de sonido transforma el aula en un verdadero estudio de radio con tan solo un dispositivo electrónico, su finalidad es favorecer el trabajo de la expresión oral del alumnado a través de la creación de programas de radio en directo o en diferido; “Genially”, es un software que permite diseñar contenidos interactivos de forma sencilla, clara y concisa; “Canva”, es una web de diseño que ofrece una colección de más de 8.000 plantillas para su modificación, incluyendo presentaciones, vídeo presentaciones, infografías, pósters, flyers, portadas, salvapantallas, invitaciones así como encabezados para diversas redes sociales; y “Kahoot”, es una plataforma que permite generar cuestionarios de evaluación en formato concurso, favoreciendo un ambiente de aprendizaje lúdico, divertido y dinámico, generando la posibilidad de crear contenidos propios con apoyo de diversas plantillas y su uso puede ser por parte de quienes hacen el trabajo académico.

Las aplicaciones mencionadas son una muestra de la importancia que en las TAC, tiene el manejo digital de información y las bondades que tiene la tecnología para hacer efectivo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este aspecto el rol del gerente universitario, explica Bautista (2014), no debería afectarlo con la introducción de las TAC en su práctica académica, ya que las estrategias implementadas en situaciones convencionales de enseñanza ya no son satisfactorias; el cambio de un escenario tradicional del proceso de enseñanza-aprendizaje a un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje da lugar a una redefinición de sus tareas, donde las actitudes, la competencia y su formación muestran una influencia sustancial en el proceso de adopción de la tecnología; los gerentes universitarios deben dejar de ser un instructor que domina los conocimientos, para convertirse en asesor, orientador, facilitador y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a los estudiantes, resalta Bautista (2014), han de ir adaptándose a las tecnología de manera que se fortalezca la motivación en el aprendizaje, así como un cambio de actitudes que enriquece el aprendizaje, y que contribuye a ganar confianza en uno mismo; el manejo de los recursos virtuales y las aplicaciones tecnológicas, generan una conjunción donde domina la construcción del conocimiento, con lo cual el estudiante precisa nuevas destrezas para afrontar esta realidad. El que estudia ya no se circunscribe a reproducir contenidos memorísticos sino que debe llegar a ser un usuario inteligente y crítico de la información, para lo que precisa aprender a buscar, obtener, procesar y comunicar información y convertirla en conocimiento; esto lleva a un cambio de paradigma en el ejercicio de la academia y hacia una enseñanza de calidad, donde la motivación y la mejora de los resultados académicos estarán presentes.

El gerente académico ante las TAC, desarrolla sus competencias de formación partiéndolo de conocimientos centrados en los diferentes estilos de aprendizaje y teniendo presente que de nada sirven estas estrategias y recursos, sin no se busca hacer de los estudiantes los protagonistas por la vía del aprovechamiento de los recursos que TAC, colocan a la disposición del proceso virtual formativo. Estos recursos de las TAC, son: en vídeo, el “Quik, Splice, Stupeflix y 123 apps”, los cuales permiten crear y editar vídeos de una manera sencilla; los vídeos interactivos “Vizia y EDpuzzle”, son recursos que permiten convertir cualquier vídeo en una lección interactiva que captará la atención y interés del alumnado; en Audio, están “SoundCloud, Audacity,

Peggo y Vocaroo”, las cuales representan aplicaciones para crear archivos audio y poder compartirlos; en Imagen e infografías, aparecen los recursos “Genially, Typorama, Fotojet y Piktochart”, los cuales se orientan en el marco del lenguaje visual, permitiendo crear y desarrollar contenidos dinámicos; en cuanto a la Gestión del aula, están los recursos “iDoceo y Additio”, aplicaciones que sirven para gestionar el día a día los procesos de tipo académico-administrativo.

Están también, resalta Bautista (2014), los recursos para la gamificación, identificándose “Cerebriti Edu, Quizizz, Trivinet, Jeopardy Rocks, Playbuzz, Triventy y Arcademic”; los recursos para gamificar el aula y dar vida a los contenidos curriculares; la evaluación, a través de “Apester, Kahoot!, Google Forms y Quiz Revolution”. A esto se unen las herramientas que permiten comprobar los aprendizajes adquiridos por los estudiantes de una manera diferente. Lo que engloba la comunicación efectiva con el uso de “Homeroom, Otter y Blogger”.

Los recursos de las TAC, buscan establecer una comunicación fluida entre todos los miembros de la comunidad educativa; para las presentaciones se identifican “Emaze, Genially, Powtoon, Sparkol y Haiku Deck”; estas herramientas para hacer presentaciones de una manera sencilla y con unos resultados atractivos y profesionales.

Es importante resaltar, puntualiza Carrasco (2017), que los generadores de actividades, se identifican “Educaplay y Kubbu”, aplicaciones para crear nuestras propias actividades interactivas de manera personalizada; y el trabajo colaborativo se asume a través de “ Padlet, Team Maker, Teamweek, Meetingwords y Quip”; conjuntamente con recursos que facilitan el trabajo colaborativo.

En el renglón de los buscadores y navegación segura, se identifocan en las TAC, los “YouTube Kids y Kiddle”; y los recursos para que los estudiantes puedan buscar vídeos e información con total seguridad.

En lo concerniente a los derechos de autor, aparece “Pixabay, Icons, Skitterphoto, Sample Focus y pngimg”; así como las herramientas para buscar imágenes, archivos audio, iconos, entre otras;. Y para los mapas mentales, se identifican “Coggle y WiseMapping”, aplicaciones para crear mapas mentales digitales, en conjunción con el manejo de aplicaciones como “Lyrics training, Locallingual y Forvo”, las cuales consolidan el lenguaje escrito estando en el tenor de los recursos para aprender idiomas a través de audios reales y de situaciones interactivas.

En lo concerniente a las producciones se identifican “Pixton, Tiki toki y Storybird”; herramientas para que nuestros estudiantes creen cómics, líneas del tiempo o cuentos. Otras utilidades que levan los recursos de las TAC, son “ Small pdf, Refme, Videociborg y Jumpshare”, aplicaciones que facilitan la tarea diaria del gerente universitario.

CONCLUSIÓN

Los recursos de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), hacen posible motivar a los estudiantes a potenciar su creatividad e incrementar sus habilidades multitarea, así como para aprovechar las sinergias entre profesores y estudiantes, haciendo realidad lo que sentencia Fernández (2012), un aprendizaje aumentado, el cual es un espacio de acción pedagógica donde se da la proactividad y autonomía de un aprendizaje permanente, donde se ahonda en la potenciación del Internet como fuente de información.

El uso de los recursos de las TAC, hacen posible un proceso de integración y pedagogía, donde la enseñanza genera nuevas posibilidades donde lo tecnológico se abre a la educación, dejando de usarse como un elemento instrumental cuyo objeto es hacer más eficiente el modelo educativo vigente; las TAC, dan una nueva función al proceso formativo regular de las Universidades, pasando a ser un peldaño de sabiduría y conocimiento, en el marco del contexto sociotecnológico, generándose un nuevo modelo formativo que responda a las necesidades de los ciudadanos del nuevo milenio.

REFERENCIAS

- Acevedo J., Morales Y., Velasco, M. (2017). Teorías de aprendizaje y diseño instruccional. Disponible: <http://www.slideshare.net/mariangelesvg/teorias-de-aprendizaje-y-diseo-instruccional>. [Consulta: Septiembre, 8, 2022]
- Ávila Muñoz, P. (2015). Aprendizaje con nuevas tecnologías. Paradigma emergente. Disponible. [Enhttp://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37aprendizaje.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37aprendizaje.pdf) Último ingreso abril de 2012. [Consulta: Agosto, 22, 2015]
- Bautista, A. (2014). Las Nuevas Tecnologías en la capacitación. Aprendizaje-Visor, Madrid.

Carrasco, E (2017). La formación del gerente universitario en entornos virtuales. Disponible: <http://www.buenaspracticas-elearning.com/capitulo-5-experiencia-investigativa-disen%C3%B1o-modelo-para-educaci%C3%B3n-virtual.html>. [Consulta: Septiembre, 8, 2017]

Enrriquez, S. (2012). ¿TIC o TAC? ¿Cómo debe ser la alfabetización digital de los gerentes? Ponencia presentada en el congreso virtual Eduq@2012, junio de 2012. Pendiente de publicación en actas.

Fernández, M. (2012). El uso del ordenador en la enseñanza. Impacto de las nuevas tecnologías. Educación y nuevas tecnologías. Tendencias actuales. Madrid.



Obra de Pablo Gamboa, 2010.