



Tecnología en el aula y su impacto en los procesos de aprendizaje

Por Ángel Rea Hinojoza
(aarrh02@yahoo.es)

El nivel más específico de la planificación educativa es la planificación microcurricular, que no es sino el detalle a profundidad de las acciones de enseñanza y aprendizaje a nivel de las aulas de clases. Es aquí donde el docente tiene como aliado principal –para lograr sus objetivos de aprendizaje– la tecnología.

Sin embargo, la tecnología per se no es un contribuyente efectivo para maximizar la calidad de los aprendizajes en beneficio de los estudiantes. Su incorporación al quehacer educativo debe privilegiar la siguiente expresión: "Primero la pedagogía, segundo la tecnología", conforme lo manifiesta (Teachthought, 2014), ya que el éxito de la gestión del aprendizaje en el

aula es siempre una consecuencia de una correcta conjugación de los competencias pedagógicas, disciplinares y digitales del docente. En este contexto resulta imprescindible que el docente denote competencias digitales mínimas, a fin de aprovechar la tecnología y facilitar así su desempeño profesional.

Uno de los ideales de la educación es sumar docentes con sólidos co-

nocimientos, habilidades, destrezas y actitudes en cuanto a la pedagogía y competencias digitales, capaces de evidenciar su desempeño, de ser productores de contenidos en lugar de meros usuarios y receptores de información, y lograr así en el estudiante convertirse en sujeto activo del aprendizaje, así como en generador de conocimiento (Cuczza, 2015).

El uso de la tecnología para generar aprendizajes de calidad requiere del interaprendizaje. En el interaprendizaje el docente lidera actividades didácticas en función de los objetivos de aprendizaje y de la aplicación de una pedagogía activa.

Todo el esfuerzo en el aula debe confluir hacia la creación de objetos de aprendizaje que, internaliza-

Un proceso de enseñanza y aprendizaje con soporte tecnológico y alineado a la planificación educativa preestablecida es de gran impacto positivo.



Todo el esfuerzo en el aula debe confluir hacia la creación de objetos de aprendizaje que, internalizados conjuntamente por los actores, evidenciarán en ellos su capacidad de ser responsables, perseverantes, reflexivos y autocríticos.

dos conjuntamente por los actores, evidenciarán en ellos su capacidad de ser responsables, perseverantes, reflexivos y autocríticos; y reflejarán sus habilidades de interacción en ambientes colaborativos, de espíritu investigativo y de adaptación a los cambios.

Según Hurtado (2015) „en la actualidad, mediante la tecnología, los estudiantes no solo aprenden en cualquier momento y lugar sino

El uso de la tecnología para generar aprendizajes de calidad requiere del interaprendizaje. En el interaprendizaje el docente lidera actividades didácticas en función de los objetivos de aprendizaje y de la aplicación de una pedagogía activa.

que también lo hacen a su propio ritmo, siguiendo una ruta de aprendizaje más acorde a su potencial y talento” (p. 75). Un proceso de enseñanza y aprendizaje con soporte tecnológico y alineado a la planificación educativa preestablecida es de gran impacto positivo, porque hace que aquel accionar educativo centrado en el docente y en el currículo produzca el salto cualitativo hacia un aprendizaje centrado en el estudiante, generando así un rol más activo en él y en el logro de sus objetivos de aprendizaje.

El escenario descrito no es lo único que se puede referenciar en cuanto a las bondades del uso de la tecnología. Estas, además, facilitan y contribuyen con efectividad a la gestión de los procesos de monitoreo y evaluación del desempeño del accionar educativo.

En la actualidad, gracias a las distintas plataformas educativas se puede disponer en tiempo real de

información de los diversos procesos en ejecución para la toma de decisiones inmediatas que permitan implementar las mejoras, en caso de así requerirse (Hurtado, 2015).

Referencias

Cucuzza, G. (diciembre, 2014). Informática vs TIC. Aprender para Educar con Tecnología. Recuperado de <http://es.calameo.com/read/000036620b7369d8e32f8>.

Hurtado, C. (2015). La innovación disruptiva en la educación. Virtual Educa, 17. Organización de los Estados Americanos. Recuperado de <http://virtualeduca.org/magazine/>

Teachthought. (4 de febrero de 2014). Think pedagogy first, technology second. Recuperado de <http://www.teachthought.com/the-future-of-learning/technology/think-pedagogy-first-technology-second/>