

Ambientes de aprendizaje mediados por las TIC, hallando sentidos en la escuela

2016-03-30

Ambientes de aprendizaje mediados por las TIC, hallando sentidos en la escuela

Artículo de investigación que analiza la experiencia de aprendizaje extracurricular denominada "Revista Digital Escolar" en la que participan estudiantes de grados 9° a 11° del Colegio La Asunción de la ciudad de Cali. Este proyecto está mediado por las TIC y con el los estudiantes fortalecen actitudes y valores, así como habilidades de escritura dado que le encuentran sentido a la función social de informar los acontecimientos que ocurren en su comunidad educativa."

Artículo de investigación que analiza la experiencia de aprendizaje extracurricular denominada "Revista Digital Escolar" en la que participan estudiantes de grados 9° a 11° del Colegio La Asunción de la ciudad de Cali. Este proyecto está mediado por las TIC y con el los estudiantes fortalecen actitudes y valores, así como habilidades de escritura dado que le encuentran sentido a la función social de informar los acontecimientos que ocurren en su comunidad educativa.

****AMBIENTES DE APRENDIZAJE MEDIADOS POR LAS**

TIC: ENCONTRANDO SENTIDOS EN LA ESCUELA**

Lina Tenorio, Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium

Henry Taquez, Universidad Icesi

En este artículo:

1. [Introducción](#)
2. [Configuración del ambiente de aprendizaje](#)
3. [Dimensión educativa](#)
4. [Dimensión pedagógica](#)
5. [Dimensión didáctica](#)
6. [Reflexión final](#)

INTRODUCCIÓN

El presente artículo pretende analizar la experiencia de un proyecto extracurricular denominado “Revista Digital Escolar”, bajo la concepción de un ambiente de aprendizaje mediado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC. Para esto, se caracterizó la experiencia educativa de acuerdo a las dimensiones de un ambiente de aprendizaje constructivista, propuesto por Jonassen (2000) y Lefoe (1998). Un ambiente de aprendizaje, según Jaramillo (2005, citado por Boude-Figueredo y otros, 2015), se puede definir como “un espacio construido por el profesor con la intención de lograr unos objetivos de aprendizaje concretos, esto significa realizar un proceso reflexivo en el que se atiende a las preguntas del qué, cómo y para qué enseñar”.

Cuando se involucran las TIC para enriquecer los ambientes de aprendizaje se deben disponer elementos que promuevan la construcción del aprendizaje. Según Jonassen (2000) y Lefoe (1998), cuando se hace referencia a los ambientes de aprendizaje constructivistas se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Enfatizar en la construcción de conocimientos en lugar de la reproducción de conocimientos.

- Enfatizar en tareas auténticas en un contexto significativo en lugar de instrucción abstracta fuera de contexto.
- Proveer ambientes de aprendizaje como configuraciones del mundo real en lugar de secuencias de instrucción predeterminadas.
- Promover y motivar la reflexión sobre la experiencia de aprendizaje.
- Apoyar la construcción colaborativa de conocimiento.

Según los mismos autores, para el diseño una experiencia educativa, los elementos que podemos reconocer en un ambiente de aprendizaje se enmarcan en 3 dimensiones: educativa, pedagógica y didáctica, tal como se aprecia en la figura 1.



***Figura 1. Elementos para el diseño de la experiencia educativa**

(Jonassen, 2000 y Lefoe, 1998)*

CONFIGURACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE “REVISTA DIGITAL ESCOLAR”

La Revista Digital Escolar es un proyecto extracurricular que ha permitido involucrar estudiantes de los grados 9°, 10° y 11° del **Colegio La Asunción** de la ciudad de Cali. Dicho proyecto se analizó de acuerdo a las tres dimensiones que configuran un ambiente de aprendizaje: educativa, pedagógica y didáctica. A continuación se desarrollan cada una de ellas.

DIMENSIÓN EDUCATIVA

En primer lugar se analizó la dimensión educativa, la cual hace referencia a la problematización del contexto educativo. En este sentido, en el colegio se observó que un buen número de estudiantes presentaban un bajo compromiso con sus actividades académicas. Se logró percibir que no le encuentran sentido a las actividades de la escuela y a lo que se les enseña en las aulas de clase. Dicha situación se asemeja a lo que plantea Wesch (2008) cuando afirma que los estudiantes, y en general los jóvenes en la actualidad, han perdido la motivación para trabajar dentro del aula de clase, y no porque no quieran aprender o adquirir conocimientos, sino porque la manera de impartir las clases se han vuelto poco significativas para los estudiantes.

Por otro lado, algunos docentes de la institución manifestaban que los estudiantes hacían un uso excesivo de los dispositivos móviles en actividades de ocio, tales como participación en redes sociales, videojuegos en línea, escuchar música, acceder a sitios de entretenimiento, intervenir en chats, etc. Esta situación, según los docentes, hacía que ellos perdieran el interés en las actividades académicas, pues, el uso de estos dispositivos tecnológicos captaba buena parte de su atención durante las clases.

DIMENSIÓN PEDAGÓGICA

En segundo lugar, se analizó la dimensión pedagógica, la cual hace referencia al aprendizaje que se quiere promover en la experiencia educativa, al ¿por qué? y al ¿para qué? incentivar dicho aprendizaje en los estudiantes.

Esta dimensión se hace evidente cuando en el colegio se opta por formular el proyecto de la Revista Digital Escolar como un escenario para promover actitudes y valores de los estudiantes frente a sus procesos de aprendizaje. Además, dicho proyecto se piensa como una oportunidad para fomentar aprendizajes por fuera del aula, mediante actividades de aprendizaje, que por un lado involucran su entorno cultural inmediato y

por otro lado hacen un uso intensivo de las TIC; buscando con ello hacerle frente al problema de la desmotivación de los estudiantes hacia el trabajo en el salón de clase y a la distracción debido al uso excesivo de dispositivos tecnológicos en el aula. En este orden de ideas se observa que los estudiantes que participan en el proyecto le encuentran sentido a lo que hacen en la revista, en la medida en que perciben valoración por sus aportes en la gestión de la información en la institución; y en la medida en que consiguen sentirse motivados por el uso de tecnologías digitales en las tareas que les son asignadas.

El objetivo general del proyecto Revista Digital Escolar se centra en generar espacios de aprendizajes diferentes al aula de clase buscando con ello promover valores y actitudes que permitan a los estudiantes comprometerse con su proceso de aprendizaje en el marco de las labores de la revista, mediadas por el uso de las TIC. De manera concreta se fijaron los siguientes objetivos específicos:

- Dar a conocer a toda la comunidad educativa las actividades desarrolladas en fechas especiales y compartir información de las temáticas vinculadas a cada una de ellas.
- Potenciar habilidades de investigación de los estudiantes.
- Desarrollar destrezas básicas de lectura y escritura (principalmente de textos en internet).
- Incentivar el espíritu crítico, la creatividad, el trabajo en grupo, cooperativo y colaborativo.
- Publicar periódicamente artículos, actividades, novedades o cualquier tipo de información de interés para la comunidad educativa.

Además de los objetivos mencionados, la revista ha permitido la configuración de un ambiente de aprendizaje que promueve el desarrollo de habilidades y competencias del siglo XXI; denominadas así, con el fin de indicar que están más relacionadas con

las necesidades de los modelos emergentes de una sociedad basada en una economía del conocimiento y en la revolución de las tecnologías digitales. Según la OCDE (2010) dichas habilidades y competencias se pueden conceptualizar en tres categorías: información, comunicación e impacto ético-social.

En la categoría de la información se desarrollan habilidades de investigación y resolución de problemas que, de algún modo, llevan a la necesidad de adquirir otras habilidades como la búsqueda, evaluación, selección, organización, análisis e interpretación de información. En el marco de la revista estas habilidades se ven reflejadas cuando los estudiantes escriben sus artículos, allí se nota que han logrado un mayor nivel de consciencia del uso de la información que encuentran y se cuestionan acerca de todo lo que perciben en su entorno, antes de escribirlo en cada una de las secciones de la revista.

En cuanto a la categoría de la comunicación, esta permite el desarrollo de habilidades como pensamiento crítico, comunicación y colaboración. En este sentido, los docentes y el rector perciben que en las clases regulares, aquellos estudiantes que participan en la revista, son más innovadores y comienzan a abordar los problemas desde diferentes perspectivas, a crear contextos participativos, a disponer de espacios diversos para las relaciones con sus docentes y a mejorar las condiciones dentro del ambiente de aprendizaje en el que se desenvuelven.

En la categoría de impacto ético-social se enmarcan el desarrollo de habilidades para aplicar criterios para un uso responsable tanto a nivel personal como a nivel social de las TIC. De acuerdo a lo manifestado por los docentes, se percibe como el trabajo en el proyecto ha permitido que los estudiantes se sientan comprometidos con la comunidad educativa en el marco de una cultura del respeto centrada en la promoción de los valores institucionales.

DIMENSIÓN DIDÁCTICA

Finalmente se analizó la dimensión didáctica, la cual hace referencia a las estrategias utilizadas para promover y evaluar el aprendizaje, así como al aporte que pueden hacer la TIC en las actividades de aprendizaje propuestas.

Bajo esta dimensión se puede afirmar que la revista es un proyecto pedagógico extracurricular que no involucra notas ni representa beneficios en los promedios académicos de los estudiantes que participen en ella. En cuanto a la estrategia didáctica se observa un enfoque de aprendizaje por proyectos, el cual según Blank (1997, Citado por Estrada 2012), se asume como un escenario ideal en el cual los estudiantes se hacen responsables de su propio aprendizaje, en la medida en que se establece un modelo de instrucción genuino en el que los estudiantes son capaces de planear, implementar y evaluar proyectos que tienen aplicación en el mundo real. En este caso, cada número de la revista se ha asumido como un proyecto con propósitos establecidos, con lineamientos editoriales y con responsabilidades definidas para cada uno de los estudiantes que participaban en el equipo de la revista.

En detalle a cada uno de los estudiantes le fue asignado el rol de reportero en cada una de las áreas en las que ellos manifestaron un interés genuino por participar (académica, cultural, deportiva, pastoral y ambiental); y de acuerdo a ello se planearon y ejecutaron las tareas haciendo uso de los diferentes dispositivos, servicios y aplicaciones que las TIC les ofrecían. En este aspecto, el colegio ha facilitado el uso de los computadores de la sala de informática, cámara fotográfica y de video. Según Palomo y otros (2006) el realizar constantemente uso de estos dispositivos para actividades como la búsqueda y selección de información en la web, así como el manejo de aplicaciones informáticas, hace que el desarrollo de sus habilidades y competencias en manejo de la información vayan en aumento, debido a que se ven en constantes situaciones de toma de decisiones sobre cada recurso que encuentran y sobre el uso pertinente que le deben dar.

Para poder llevar a cabo estas actividades se hizo necesario hacer uso de otros espacios dentro del colegio, pues no solo era necesario que los estudiantes tuvieran un lugar donde diseñar y editar las publicaciones de la revista, sino que se hacía necesario que interactuaran en los diferentes espacios donde debían cubrir determinado evento de la institución. Ellos tenían la responsabilidad de estar atentos al cronograma de la publicación y de concretar las citas con las personas que debían entrevistar, así como de planear y ejecutar la captura de fotos, grabación videos y todo lo que fuera necesario para la escritura de sus artículos.

En la figura 2 se representa el ecosistema tecnológico de la revista, así como su relación con las actividades que debían llevar a cabo los estudiantes que participaban en la producción de cada número de la revista. En el esquema se pueden apreciar aplicaciones para la gestión de archivos en la nube; herramientas ofimáticas; editores de imágenes y de vídeo; herramientas de publicación de videos e imágenes; herramientas de comunicación e interacción y sitios para la búsqueda de tutoriales y nuevas aplicaciones.

Un hecho para resaltar es que iniciando el año lectivo 2014 se habilitó el servicio de conexión inalámbrica por WiFi en el sector dónde está ubicada la sala de informática, permitiendo así un mayor uso de aplicaciones para dispositivos móviles tales como los smatphone y las tablets.



***Figura 2. Esquema de actividades, servicios y aplicaciones de la**

Revista Digital Asuncionista.*

En cuanto a la evaluación de los aprendizajes en el proyecto de la revista, se puede decir que ha sido un proceso constante en cada actividad, en cada reto que se presentaba a los estudiantes. Ellos lo han percibido como una realimentación continua

para hacer mejor las labores que desempeñan y no como un resultado al final de un proceso; logrando de esta manera valorar y reconocer sus avances hacia la construcción de sus conocimientos en el proyecto de la revista digital.

La publicación de cada uno de los números de la revista fue presentada a la comunidad educativa y valorada gratamente, estas se han realizado a través de la aplicación Web 2.0 llamada Calameo, la cual permite crear publicaciones online gratuitas e interactivas, de tal forma que cualquier persona conectada a internet puede acceder a ellas.

La revista digital escolar fue denominada por ellos mismos con nombre y lema desde la primera publicación como **Revista Digital Asuncionista - La que si pega en el colegio**. Durante las jornadas de trabajo, se pudo observar que los estudiantes trabajaron con una buena disposición en las tareas propuestas y que el ambiente fue muy ameno entre todos los participantes. Al finalizar el año lectivo 2014 se realizaron un total de 5 publicaciones:

|



No. 1: (Junio del 2013) <http://es.calameo.com/read/002483568b0b044599fb3>

|



No. 2: (Octubre del 2013)

<http://es.calameo.com/read/00248356803807a5714c6>

|

|



No. 3: (Marzo del 2014) <http://es.calameo.com/read/002483568e732c41ed876>

|



No. 4: (Julio del 2014) <http://es.calameo.com/read/002483568957123041156>



No. 5: (Noviembre del 2014)

<http://es.calameo.com/read/002483568389de821569c>

REFLEXIÓN FINAL

El proyecto de la revista digital se logra caracterizar como un ambiente de aprendizaje donde se pueden evidenciar las condiciones y el entramado de relaciones que allí se tejen para que los estudiantes construyan sus aprendizajes en un entorno diferente al salón de clases. Se evidencia como una adecuada armonía entre objetivos, actividades, recursos y evaluación ha permitido que los estudiantes le encuentren sentido a lo que hacen en el colegio, a través de actividades que los ponen en situaciones reales gracias al uso educativo de las TIC.

Así mismo, es importante destacar que los estudiantes bajo este entorno han fortalecido actitudes y valores, tales como la responsabilidad, el trabajo en equipo y la buena disposición hacia sus aprendizajes en el marco de las actividades llevadas a cabo en la revista. **Un hecho que se resalta y que coincide con uno de los objetivos del proyecto, es que sea la escritura de artículos, la actividad que más les gusta hacer, en la medida en que le encuentran sentido a la función social de informar los acontecimientos que ocurren en la comunidad educativa.**

La estrategia de asignar roles a los estudiantes y hacer un uso intensivo de TIC en las actividades fueron aspectos clave para que ellos se mantuvieran motivados y comprometidos con la revista, teniendo en cuenta que era un proyecto extracurricular que no representaba beneficios en sus calificaciones. En este sentido, se llama la atención en las ventajas que ofrecen las TIC para enriquecer ambientes de aprendizaje que comprometen al estudiante con su proceso de aprendizaje y además le permiten resolver situaciones del mundo real que tienen incidencia en su entorno próximo. También se observa que el uso educativo de las TIC en este tipo de entornos le permite a los estudiantes desarrollar habilidades y competencias del siglo XXI que les van a permitir asumir los retos de una sociedad red basada en una economía del conocimiento y en la revolución de las tecnologías digitales.

En conclusión, el análisis de la **Revista Digital Escolar** como un ambiente de aprendizaje, abre la puerta hacia la reflexión sobre la importancia de fortalecer las actitudes y valores de los estudiantes; y de cómo las TIC pueden llegar a ser agentes mediadoras en este proceso. Así pues, tal como lo afirma Ruiz (2011) resulta evidente que el desarrollo de actitudes y valores en la escuela sigue siendo un tema a tener muy en cuenta por gobiernos e instituciones; y si las TIC pueden contribuir a dicho desarrollo podemos encontrarnos ante una herramienta de valor indiscutible para su implantación en las escuelas. De igual manera se hace necesario promover otras iniciativas extracurriculares, como emisoras o periódicos estudiantiles, que permitan configurar ambientes de aprendizaje que contribuyan a consolidar una cultura del aprendizaje permanente desde las oportunidades que brinda el contexto escolar y las TIC.

BIBLIOGRAFÍA

- Boude-Figueredo, Óscar, & Ruiz-Quintero, Mónica. (2008). *Las TIC: propuesta para el aprendizaje de enfermería basado en problemas*. Aquichán, 8(2), 227-242. Recuperado de: Scielo.org.co
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-59972008000200010&lng=es&tlng=es.

- Castro, S., Guzmán, B., Casado, D. (2007). *Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102311>> ISSN 1315-883X
- Estrada, A. (2012). *El aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo, como herramientas de aprendizaje, en la construcción del proceso educativo, de la Unidad de aprendizaje TIC ´S*. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4932698>
- Jonassen, D. (2000). *Learning as activity. Paper presented at the presidential session on in search of the meaning of learning*. (J. Visser, chair) at the international conference of the association for educational communications and technology, denver, CO. The Meaning of Learning Project. Learning Development Institute.
- Lefoe, G. (1998). *Creating constructivist learning environments on the web: The challenge in higher education*. Paper presented at the ASCILETE`98, Wollongong, Australia. 453-464.
- Palomo, R., Ruiz, J. y Sánchez, J. (2007). *Las TIC como agente de innovación educativa*. Sevilla, Junta de Andalucía. Consejería de Educación, Dirección General de Innovación Educativa y Formación del Profesorado. Recuperado de: http://www.edubcn.cat/racs_gene/11_TIC_como_agentes_innovacion.pdf
- Robinson, K. (2006). (February 2006 at TED 2006). Ken Robinson dice que las escuelas matan la creatividad. [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=es
- Ruiz, F. (2011). *Análisis y evaluación de la plataforma virtual colaborativa Etwinning y su relación con la generación de valores y actitudes del alumnado*. (Doctorado, Tesis). Universidad Complutense de Madrid, España.

- Wesch, M. (2008). Anti-Teaching: Confronting the Crisis of Significance.
Recuperado de: <http://www.cea-ace.ca/sites/default/files/EdCan-2008-v48-n2-Wesch.pdf>

SOBRE LOS AUTORES



Itenorio Ramírez

Magíster en educación de la Universidad Icesi, licenciada en

informática educativa de la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium y tecnóloga en sistemas de información de la Universidad del Valle. El presente artículo es una obra derivada de su trabajo de grado de maestría, titulado “Ambiente de aprendizaje mediado por el uso de las TIC que permite fortalecer las actitudes y valores (ser) de los estudiantes. Estudio de caso de 5 estudiantes de 8°, 9° y 10° del colegio La Asunción de la ciudad de Cali en el año 2013 – 2014”.



Docente en [Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium](http://www.fundacionunicatolica.edu.co), Cali, Colombia.



3178860599



Itenorio {arroba} unikatolica {punto} edu {punto} co linalindsay {arroba} gmail {punto} com



<https://plus.google.com/u/1/107792935075204650726/posts>

Henry Taquez



Master en Sociedad de la Información y el Conocimiento con

énfasis en e-learning por la Universidad Oberta de Cataluña de Barcelona - España, especialista en Sistemas Gerenciales de Ingeniería con énfasis en Gerencia Informática de la Pontificia Universidad Javeriana Cali e ingeniero de sistemas de la Universidad del Valle.

Se ha desempeñado como profesor de la Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación de la Universidad del Valle y como profesional del Área de Medios Educativos de la Dirección de Nuevas Tecnologías y Educación Virtual de la misma Universidad. También se ha desempeñado como coordinador tecnológico en la Oficina para el Fomento del Uso de las TIC en la Educación de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Actualmente es profesor de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad ICESI, en donde se desempeña en el área educación y TIC, liderando el diseño e implementación de proyectos educativos mediados por las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC). Pertenece al grupo de investigación IRTA (Investigación en Recursos y Tecnologías para el Aprendizaje) del Centro de Recursos para el Aprendizaje - CREA. De igual manera es miembro del comité académico de la RUAV (Asociación Red Académica de Alta Velocidad) región suroccidente, en representación de la Universidad ICESI.



[Universidad Icesi](#), Cali, Colombia.



(57-2) 5552334 Ext. 8196



hataquez {arroba} icesi {punto} edu {punto} co



[CvLac](#) (Colciencias)



<https://twitter.com/hetaquez>

CRÉDITOS:

Artículo elaborado por Lina Lindsay Tenorio Ramírez y Henry Arley Taquez Q. Este artículo tiene origen en el trabajo de grado presentado por Lina Lindsay Tenorio Ramírez para optar por el título de Magíster en Educación de la Universidad Icesi de Cali, Colombia: Tenorio Ramírez, L. L. (2015). Ambiente de aprendizaje mediado por el uso de las TIC que permite fortalecer las actitudes y valores (ser) de los estudiantes : estudio de caso de 5 estudiantes de 8°, 9° y 10° del colegio La Asunción de la ciudad de Cali en el año 2014. (Master Thesis). Tomado de (<http://hdl.handle.net/10906/78948>)

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Abril 01 de 2016.

Última modificación de este documento: Abril01 de 2016.*