

CONCLUSIONES EVENTO PRESENCIAL EN LA CIUDAD DE QUITO

El día 29 de noviembre en la ciudad de Quito se dio lugar al VII ENCUENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN ¿CÓMO DEBERÍA SER LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI?

Evento en el cual contamos con la presencia de 3 ponentes nacionales y uno internacional, junto al tema central N°4 ¿Qué y cómo enseñar y aprender, en la sociedad digital?

Al evento asistieron 107 invitados. El encuentro se realizó en el Aula Magna “Fray Bartolomé de las Casas” de la Universidad Politécnica Salesiana en el Campus El Girón.

Como primera instancia se presentó el video del ponente George Siemens y luego contamos con la participación de los ponentes nacionales: Patricia Villagomez, Luis Herrera y Romina Carrasco, quienes presentaron desde su punto de vista el uso de las TIC aplicadas a los métodos de la enseñanza pedagógica en el aula.

Programa en la ciudad de Quito

El evento de Conexión del Encuentro Internacional de Educación 2012-2013, ¿Qué y cómo enseñar y aprender, en la sociedad digital? Se realizó en la ciudad de Quito, el pasado 29 de noviembre, se trataron los siguientes temas centrales:

- Cambios en las metodologías y estrategias de enseñanza y aprendizaje (en diferido desde Lima Perú) por George Siemens.
- Diferentes entornos de aprendizaje: una mirada desde y con las TIC. Patricia Villagomez.
- Paradigmas epistémicos NTIC y su influencia en la teoría de aprendizaje. Luis Herrera.
- Jugando para aprender en el Museo Interactivo de Ciencia. Romina Carrasco.
- Ronda de preguntas.

Conexión en directo con Lima.

LA CONECTIVIDAD: UNA TEORÍA DE APRENDIZAJE PARA LA NUEVA ERA DIGITAL
-LA TEORÍA DE GEORGE SIEMENS.

La idea principal del ponente George Siemens, se presenta en el marco de la educación siendo desarrollada actualmente en una época en el cual el aprendizaje no estaba impactado por la tecnología.

Pero ya que la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos, socializamos y aprendemos, no podemos ignorar este nuevo panorama digital y así cambiar el estilo de aprendizaje del *preconcebido al dinámico*.

Aprovechando todas las herramientas y aplicativos que nos presenta la web, podremos dar un paso importante en la forma de la enseñanza, innovando en el

aula con juegos interactivos a través de los cuales el alumnado pueda compartir ideas, preguntas y conocimientos ya que si somos muy estrictos opacamos la innovación de los alumnos. Para hacer esto de la forma adecuada es importante que los docentes tengan conocimientos de los diferentes paradigmas educativos, según la psicología cognitiva, conductista, el constructivismo y el pensamiento complejo.

¿Qué se ha debatido en la ciudad de Quito?

Debate 1: (VIDEO) LA CONECTIVIDAD: UNA TEORÍA DE APRENDIZAJE PARA LA NUEVA ERA DIGITAL

- Ponente: George Siemens
- Objetivos: Explicar el por qué es tan importante el aprovechar el uso de las TIC como nuevos métodos de aprendizaje e incluirlos en el plan de educación.
- Claves extraídas:

George Siemens nos enseña cómo manejar el conocimiento dentro del aula y fuera de ella.

Una de sus ideas principales se basa en el conocimiento dentro del aula, el cual debe pasar de preconcebido a dinámico, para así fomentar la creatividad e innovación y lograr que perdure el aprendizaje. Una gran forma de ver la educación del siglo XXI.

La teoría de George Siemens está enfocada en el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo.

Esta idea parte del hecho de que todas las ideas presentes en el ser humano son heredadas de otras, todos los conceptos tienen su propia raíz, es decir, lo que aprendemos tiene base y conexión con los demás factores que pueden afectar a un concepto. En el siglo XXI esta conexión se ha visto masificada debido a las herramientas y aplicativos que encontramos en la web, que aumentan nuestra habilidad de interactuar con otros y compartir conocimientos, pero es su origen el que ha sido olvidado.

Debate2: LA TECNOLOGÍA: UN NUEVO MEDIO PARA APRENDER FORMAS DE APRENDIZAJE

- Ponente: Patricia Villagomez
- Objetivos: La enseñanza de nuevos métodos de educación aplicado a las tendencias marcadas en la actualidad, por la contribución destacada de la hibridación física digital y por las características similares o de afinidad común, a través de los medios virtuales.
- Claves extraídas:

Para la ponente Patricia Villagomez, existen diferentes tendencias marcadas por la contribución caracterizada por la hibridación físico-digital, la presencial virtual de los medios educativos, la tendencia a siempre estar conectados por características similares o de afinidad común entre usuarios, a través de los medios virtuales.

Esto demuestra que el *saber desarrollar la conectividad* de forma correcta es un verdadero privilegio. En su ponencia Patricia Villagomez destacó la importancia de ser selectivos con los materiales que escogemos en la red ya que existe tanto material que podemos perder objetivos en este mar de conocimientos, para ello necesitamos ser muy selectivos con la información que queremos escoger de la red.

Además, para desarrollar de mejor manera la TIC fuera de clase necesitamos de la: experimentación, el aprendizaje entre pares, la adaptación a nuevos medios y el desarrollo de habilidades blandas, siendo ellas toda actividad que comprenda trabajo en equipo, colaboración y un pensamiento crítico.

Patricia Villagomez presentó también las “macro-tiendas”, estas macro-tiendas se asientan a una enseñanza estimulante de la pedagogía activa entre alumnos y profesores. Entre ellas encontramos el interesante recurso que puede ser aplicado a la tecnología mediante su alcance y penetración en áreas en las que el acceso a la tecnología es limitado.

Debate 3: Paradigmas epistémicos NTIC y su influencia en la teoría de aprendizaje

- Ponentes: Luis Herrera
- Objetivos: Aclarar sobre las dificultades y los diversos paradigmas presentes en Ecuador frente la implementación de las ideas TIC.
- Claves extraídas:

El ponente Luis Herrera resaltó la teoría de Kuhn, de la cual propone, de manera revolucionaria, la ciencia como paradigmática; es decir, que responde a lo que la comunidad posicione socialmente como la verdad o como lo importante, llevándonos de esta forma a ser seres consumistas. Con uno de sus temas, Luis Herrera presentó a las TIC como una modernidad - contra hegemonía plural, partiendo del hecho que “el mundo funciona con internet pero la gran mayoría no lo tiene” y con el tiempo será algo que clasifique el nivel educativo, dejando a algunos atrás. Además, explica que la nuevas tecnologías nos han vuelto más consumistas y no podemos permitir que *un aparato* nos controle debido a que esto atraviesa las lógicas instrumentales y no debemos permitir que ellas remplacen nuestras creencias o cambien nuestra cultura, esto debe ser más bien un poder compartido de criterios. Con parte positiva de su ponencia, Luis Herrera resaltó que muchas de las redes sociales se organizan para hacer cambios importantes alrededor del mundo como un gran modelo a seguir.

Debate 4: Jugando para aprender en el Museo Interactivo de Ciencia

- Ponentes: Romina Carrasco
- Objetivos: Conferencia enfocada en un nuevo modelo de juegos interactivos, los cuales son “el medio más cautivador y poderoso de este siglo”.
- Claves extraídas:

La ponente experta en materia de campos de juego virtuales interactivos nos contó como ha sido su experiencia en más de 14 años que lleva en el desarrollo de estos juegos, estudiada en diferentes países del mundo.

Según sus estudios ha analizado que el 61% frente a un 39%, de los niños entre edades de 6 a 9 años y el 58% frente a un 42% de los niños de las edades de 10 a 18 años, prefieren los juegos virtuales que la pantalla chica; esto se debe a que los niños prefieren un entretenimiento que les brinde fantasía, curiosidad y que les implique un reto.

La ponente presentó un estudio realizado por Hard Fun, por Seymour Papert, a mediados de los años 80, quién le preguntó a un chico que estaba aprendiendo a programar en el lenguaje *Logo*, cómo describía el trabajo que estaba realizando, a lo que el chico respondió: “Es divertido porque es difícil...” Es decir, que no por ser un medio entretenido debe ser fácil, los niños necesitan de retos en la educación.

Por lo tanto, encontramos que dentro de la enseñanza formal de las escuelas podemos complementarlas con una metodología interactiva que aplique las TIC, sin que pierda la seriedad de la educación tradicional o la “dificultad” que ésta representa, sin desviarse por buscar la forma más atractiva. Para ello debemos tener claros los objetivos de aprendizaje y la efectividad del juego dentro de una malla curricular de los alumnos.

Pasos para realizar un buen juego:

- Adecuación de contenido científico al público objetivo.
- Conceptualización del juego.

“¿Qué y cómo enseñar y aprender en la sociedad digital? - ¿Cómo y qué enseñar?”

Nuestros expertos responden.

Debemos garantizar que los distintos espacios de aprendizaje lleguen a la mayor cantidad de alumnos en todo el Ecuador.

Dejemos de ser pasivos en el aula, la crítica y las opiniones personales enseñan mucho más que cualquier libro de texto o que la tecnología.

Patricia Villagomez

Crear "diálogos" entre comunidades mediante TIC sin perder los orígenes de cada uno. Crear un diálogo para compartir poder.

Con las tecnologías podemos reproducir, multiplicar discursos y provocar el aprendizaje.

Luis Herrera

Una de las muchas ventajas que nos presentan los juegos interactivos, es el aprender de una forma entretenida, porque se ha demostrado que la "información que se aprenda de forma divertida, se olvida con menor frecuencia"

Un buen juego debe tener un equilibrio entre objetivos de aprendizaje y diversión, este balance no se debe perder para que el juego cumpla con su finalidad.

"Romina Carrasco"

Tras nuestro paso por el Tema 4, Quito propone:

Es una realidad que para un futuro muy cercano, las TIC deben ser implementadas en los métodos pedagógicos de nuestro país, para que de esta forma las opiniones y los conocimientos puedan ser compartidos y preservados por más generaciones.

Dentro de la implementación TIC en las escuelas y colegios es importante reconocer el verdadero valor del profesor que a demás de buscar la tecnología busque los conceptos y las herramientas claves para cada aula y cada alumno, debemos preocuparnos de contexto y forma o más del medio por el que educamos.

El profesor debe buscar la integración y la creatividad dentro del aula, es oficio de cada maestro ser un guía motivador de los estudiantes a un autoaprendizaje para que los estudiantes utilicen de mejor manera las TIC.

El Ecuador es un país muy limitado en recursos y tecnología pero debemos buscar la manera de acceder al contenido, seamos proactivos en esta nueva generación del aprendizaje. No debemos depender del medio sino de tus propios conocimientos.