

La aventura de innovar con TIC II: aportes conceptuales, experiencias y propuestas

Autores: María Victoria Martín y Pamela Vestfrid.

Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata

Descarga del e-book disponible en: bit.ly/32ARSvA

Cantidad de páginas: 175 - Año de Publicación: 2018 -

ISBN 978-950-34-1711-9

Julieta Cane

Facultad de Periodismo y Comunicación Social,

Universidad Nacional de La Plata, Argentina

E-mail: julietacane@gmail.com



Las tecnologías están cambiando las formas tradicionales de relación entre los sujetos: instauran nuevos códigos y lenguajes, nuevas formas de ser y estar en el mundo. En este contexto, es necesario preguntarse acerca de sus potencialidades narrativas y cómo podemos incluirlas para apuntar a usos más críticos, creativos y colaborativos.

De allí que *La Aventura de Innovar con TIC II: Aportes conceptuales, experiencias y propuestas* editado por María Victoria Martín y Pamela Vestfrid, constituye un punto de partida para quienes deseen integrar las tecnologías con finalidades pedagógicas tanto dentro como fuera del aula y en sus prácticas profesionales como comunicadores. Pero también es una continuación de reflexiones para quienes han leído su primer volumen –disponible también en formato digital–.

En esa primera entrega, se conceptualiza desde distintas dimensiones el impacto de las tecnologías en educación (marcos normativos, trabajo colaborativo, recursos educativos abiertos, subjetividad, seguridad, TPACK y taxonomía revisada de Bloom); luego se presentan experiencias concretas de estrategias para el aula y se analizan funcionalidades de distintos asistentes online.

Este libro es producto de numerosos intercambios, experiencias y reflexiones de docentes y estudiantes en el marco del “Taller de Estrategias de Trabajo Colaborativo con Redes Sociales Virtuales y otros asistentes online” que se dicta en la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata desde el año 2014. Por lo tanto, el valor agregado de esta propuesta es que el propio e-book refleja el resultado de un proceso de integración de las TIC con finalidades educativas y nos brinda un contundente ejemplo de todo lo que se puede lograr cuando se articulan los conocimientos curriculares, tecnológicos y pedagógicos.

De esta forma, *La aventura de innovar con TIC II* evidencia que es posible posicionar a los educandos como sujetos activos dentro del proceso de enseñanza/aprendizaje, aprovechando las

potencialidades de diversos asistentes online y promoviendo usos que superan la mirada instrumental. En este sentido, las producciones de los estudiantes no se limitan a la acreditación de la materia, sino que “alcanzan un objetivo más amplio, nutriendo también de ricas ideas a un público más vasto que trasciende a los miembros de la cursada presencial de la mencionada unidad académica” (Martin y Vestfrid, 2018, p.6).

Educadores de todos los niveles y áreas encontrarán reflexiones y propuestas educativas que podrán adaptar a sus clases según sus necesidades. Entre los principales temas que incluye esta edición se encuentran: las nuevas formas de narrar en diversos lenguajes, las oportunidades de expresión que los medios electrónicos ofrecen a los jóvenes, las nuevas demandas para los educadores, la información académica que circula en repositorios y buscadores académicos, entre otros. A su vez, cabe señalar que se hace mención a las políticas educativas en vinculación con las TIC que en los países latinoamericanos se han implementado con el fin de achicar la brecha digital (Martin y Vestfrid, 2018, p. 8).

En este escenario de estallido de relatos, de convergencia mediática y de narrativas transmedia, debemos reconocer la expansión de los universos vocabulares de los jóvenes y apuntar a propuestas educativas que superen la lógica escritural. Por lo tanto, el material presentado no sólo aporta conceptos, sino que contribuye a alimentar la creatividad de docentes y estudiantes:

La idea está en poder diseñar experiencias que propongan otras secuencias de historias, a lo video-juego; cada uno lo construye desde sus modos de jugar y en retos que sea posible de alcanzar, en interacciones que exploran mundos y construyen universos de sentido que ya están en el mundo, pero no han sido explorados o jugados (Rincón, 2018, p.16).

A través de sus páginas, el e-book invita a emprender una aventura, a sumergirse en una multiplicidad de diseños y lenguajes. Entre éstos se destacan las infografías, los mapas conceptuales y los gráficos producidos por los estudiantes para acompañar diversos temas como el modelo TPACK, el trabajo colaborativo, el rol del comunicador, entre otros. Como señala Omar Rincón: “Es la primera vez en que todos podemos escribir y esto significa la democratización del acto de expresión” (2018, p. 10). Y, sin lugar a dudas, este material constituye un acto de democratización de la palabra de los educandos y la valorización de sus saberes, códigos y lenguajes.

A su vez, es necesario subrayar que esta edición cuenta con la participación de numerosos investigadores y referentes en la temática, tales como Omar Rincón, Sebastián Novomisky, Gladys Mancini, Gisela Assinnato y sus editoras, Pamela Vestfrid y María Victoria Martin. Por otra parte, el libro cuenta con una página de Facebook “laaventuradeinnovarcontic”, donde es posible encontrar artículos, debates y reflexiones que enriquecen los temas abordados.

Las tecnologías construyen sentido, nos hablan de quiénes somos y qué deseamos. Al integrarlas en las escuelas, también demuestran cómo pensamos los procesos educativos. En este sentido, si la educación es construcción colectiva de conocimientos mediante el diálogo e intercambio de saberes, necesariamente debemos promover usos de las TIC más creativos, reflexivos y colaborativos. Es momento de embarcarnos en la aventura de innovar con TIC y este libro es una brújula —o GPS— para acompañar el recorrido.