

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

3as. JORNADAS DE TIC E INNOVACIÓN EN EL AULA

Enlaces entre Educación, Conocimiento Libre y Tecnologías Digitales

Ponencia

UNIVERSIDAD Y TECNOLOGÍAS: EL CONOCIMIENTO EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Autoras: Dubouloy, Ma. Angélica; Grillo, Laura; Marrari, Andrea; Massimo, Adriana; Prado, Andrea

Institución: Universidad Nacional de La Matanza

Correos electrónicos: madubouloy@hotmail.com; laugrillo@gmail.com; marrariandrea@gmail.com; massimoadriana@yahoo.com; rldf@hotmail.com

Eje: Conocimiento libre y Recursos compartidos

Abstract: Este trabajo continúa la línea de investigaciones propias anteriores que aborda la problemática relacionada con la formación académica de calidad. En comunicaciones previas, se ha destacado que las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) son ya herramientas de uso frecuente en todos los ámbitos de la educación, que modifican las formas de aprender y enseñar - y también el acceso a la información y al conocimiento. Aún más, las Tecnologías de la Información han optimizado el acercamiento al conocimiento hasta llegar a su gestión, dando origen a las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC). Este “aprendizaje aumentado”, que además incluye las denominadas TEP (Tecnologías de Empoderamiento y Participación), lleva al docente a una búsqueda incesante de la integración de la tecnología en la enseñanza con el contenido tratado, combinando permanentemente decisiones pedagógicas con los conocimientos construidos en el aula. Se busca, entonces, posibilitar la incorporación de nuevas tecnologías que favorezcan ambos, el aprendizaje autónomo del estudiante universitario y su participación en la generación del conocimiento en un mundo de cambios constantes. Así, el propósito de nuestro trabajo consiste en evaluar las herramientas tecnológicas disponibles con el objeto de implementar dispositivos didácticos que tiendan a la formación de calidad de un estudiante activo, participativo e independiente.

Palabras claves: Conocimiento – Educación de calidad - TIC – TAC - Aprendizaje aumentado

Introducción

La aparición de los lenguajes tecnológicos durante las últimas décadas ha generado la inquietud de los investigadores, en particular en lo referido a las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) y su relación con el campo de la Educación en diversas partes del mundo.

En Argentina, las diferentes universidades nacionales se han posicionado en el escenario de la llamada “sociedad de la información y del conocimiento”. Ejemplos de la importancia del tema son los trabajos del Centro REDES (Centro de Estudios sobre Ciencia, Desarrollo y Educación Superior, asociado al CONICET), la Universidad Nacional de General Sarmiento, el CRICYT (Centro Regional de Investigaciones Científicas y Tecnológicas en Cuyo), el Centro de Estudios Urbanos y Regionales y la Universidad Nacional de la Patagonia Austral. Cada uno de los nodos trabajó el objeto de estudio desde perspectivas y enfoques disciplinares variados profundizando su análisis en distintos contextos territoriales. Así, el objeto de estudio lo constituyeron los modos de difusión de las TIC en las universidades nacionales en las diversas regiones, tomando como período de investigación los años comprendidos entre 1995 y 2005.

Por otro lado, la experta en educación y psicóloga social Dolors Reig redefine a las TIC como aquellas tecnologías de uso meramente comunicacional-social, que sirven para relacionarse con amigos - que ayudan, especialmente a los jóvenes, a interactuar. Estas pueden considerarse tecnologías de usos relativamente triviales que brindan la posibilidad de comunicarse. Para Dolors Reig, es tiempo de focalizarnos en las que se han denominado TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento) y TEP (Tecnologías del Empoderamiento y la Participación).

Mientras que las TEP se relacionan con la participación del individuo en entornos públicos a través de las redes sociales con el objeto de generar una intervención que lleve al cambio, *“las TAC van más allá de aprender únicamente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición del conocimiento”* (Lozano, 2011). El mismo autor las describe de la siguiente manera: *“Las TAC tratan de orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor. Se trata de incidir especialmente en la metodología, en los usos de la tecnología y no únicamente en asegurar el dominio de una serie de herramientas informáticas. Se trata en definitiva de conocer y de explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia. Es decir, las TAC van más allá de aprender meramente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento.”* En otras palabras:

TAC = e-learning + gestión del conocimiento (Jordi Vivancos, 2009).

Asimismo, debemos agregar que algunos autores entienden la sigla TAC como “Tecnologías del Aprendizaje Colaborativo” (Muñoz, 2008). En este contexto, se plantea que el universo tecnológico es una necesidad irrenunciable de los educadores insertos en el mundo de la comunicación y el intercambio mejorado por las velocidades de conexión a Internet, junto con el uso de herramientas digitales virtuales. El docente asume entonces un rol-puente para achicar la *brecha digital* y así naturalizar la aplicación de las tecnologías para el aprendizaje. Ya que la información se halla

disponible desde cualquier lugar (concepto de *aula ubicua* – Burbules y Cope y Kalantzis, 2009), se propone que tanto el profesor como el estudiante gestionen de manera autónoma su propia práctica y formación, mejorando así la praxis educativa y coadyuvando al desarrollo de las competencias de un profesional competente.

Problemática

Las prácticas de la enseñanza suponen una identificación ideológica que lleva a los docentes a estructurar ese campo de una manera particular y realizar un recorte disciplinario personal, fruto de su biografía escolar y profesional, sus perspectivas, expectativas y limitaciones. Los docentes llevan a cabo las prácticas en contextos que las significan y en los cuales se visualizan planificaciones, rutinas y actividades que dan cuenta de este entramado (Contreras, 2007).

En la actualidad, los entornos se encuentran caracterizados por la virtualidad, la abundancia de información, la velocidad, las fragmentaciones y aperturas a ventanas múltiples además de la multiplicidad de recorridos de navegación y la simultaneidad de actividades, entre otras cuestiones, las cuales van modificando los modos en que los estudiantes reflexionan acerca de su propio aprendizaje, en cómo construyen conocimiento en la universidad y también en las estrategias que los docentes introducen. El estudio de estas propiedades abre un camino que permite analizar el campo de la tecnología educativa que refiere a modos de acceso, construcción y apropiación del conocimiento en estrecha relación con diseños de clase que propician intercambios genuinos con entornos tecnológicos.

Las TIC se han convertido en herramientas frecuentes en todos los ámbitos de la educación, modificando la forma de aprender, de enseñar, de acceder a la información y al conocimiento. A tal punto así que ya se ha comprobado que las tecnologías de la información han beneficiado el acercamiento al conocimiento hasta llegar a gestionarlo, dando origen a las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento, también denominadas TAC.

Estas tecnologías han creado un nuevo escenario que fuerza a los docentes y los sistemas educativos a replantearse nuevos espacios formativos y por tanto, nuevos contenidos educativos, con metodologías adecuadas que inciden en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para garantizar una educación y formación de calidad a los futuros profesionales. Es por ello que resulta imprescindible demostrar la relevancia que tienen los contenidos educativos digitales, la necesidad de su incorporación a las aulas y la urgencia de ahondar en sus aplicaciones.

La Sociedad de la Información que manejaba las TIC con la intención de almacenar la información generada cedió su lugar a la Sociedad del Conocimiento, en la que el manejo de las tecnologías ya no radica en acumular información, sino en transformar esa información en conocimiento, facilitando el acceso al aprendizaje. Las tecnologías propias de la Sociedad del Conocimiento son las TAC y de su apropiación depende una buena formación profesional actual.

El principal rol del docente en el aula entonces, se basa en el proceso de aplicación de las TIC y las TAC y en la adecuación en las metodologías de enseñanza-aprendizaje. Esto mismo implica el propio desarrollo del docente en las competencias digitales y en metodologías activas y

participativas para propiciar el aprendizaje y la competencia digital de los alumnos en estos entornos. Recordemos aquí que algunos autores también consideran a las TAC como generadoras de un modo de aprendizaje *colaborativo*, siendo éste el rasgo distintivo del proceso. El trabajo en el aula pasa de *unidireccional* a *colaborativo*, donde todos los actores de la escena pedagógica juegan un papel preponderante para un mejor y más enriquecedor resultado.

Es en la educación superior donde estos nuevos lenguajes y enfoques pedagógicos brindan grandes oportunidades tanto para los docentes como para los estudiantes, en la necesidad de proporcionar acceso a una cantidad cada vez mayor de personas, en modalidades cada vez más flexibles en términos de lugar, espacio, ritmo, itinerarios, etc. y en la importancia que va tomando la financiación y, en consecuencia, los costos de la educación superior (Salinas, 2004).

Los autores del presente trabajo ya han probado, en un trabajo anterior, que *“los profesionales deben responder a los cambios continuos en los requerimientos que se producen en el mercado laboral, los avances constantes en el área de conocimiento y las herramientas que la tecnología pone a su disposición para facilitar las tareas. La necesidad de mayor rentabilidad, competitividad y actualización provocan exigencias de formación que los mismos actores juzgan imprescindibles. Una práctica orientada a la adquisición de habilidades y su correcta utilización provoca mejores resultados, y define una capacidad para actuar sobre cierta información que se comprende e interpreta a partir de la aplicación de dichas habilidades complementarias. Si esta apertura a nuevas estructuras mentales para que se produzca el conocimiento es la base del desarrollo y el progreso, las políticas educativas, entonces, deben atender y fortalecer la igualdad de oportunidades de los diferentes sectores. Las TIC y sus nuevas formas de representación favorecen nuevos escenarios de aprendizaje a los que las instituciones educativas no pueden dar la espalda. En este sentido, la educación superior necesita de la creación de nuevos escenarios para el conocimiento de calidad y de acceso equitativo.”*

En ese mismo trabajo, concluíamos que *“el desafío no se reduce a la introducción de problemas prácticos y de materiales en el aula sino a la utilización de las TIC y el intercambio social entre docentes y alumnos para generar conocimiento en un mundo en constante cambio. Los estudiantes son agentes activos que buscan y construyen conocimiento con un propósito dentro de un contexto significativo. El docente buscará la integración de la tecnología en la enseñanza con el contenido tratado y los combinará con decisiones pedagógicas. Es momento de posibilitar la incorporación de nuevas tecnologías que sirvan a los mismos objetivos y que cumplan la doble función de ampliar los límites del conocimiento y proveerlos de la experiencia en su manejo y potencial.”*

De lo anteriormente expuesto y dentro de este marco, nos proponemos analizar las posibilidades tecnológicas brindadas por la aparición de los nuevos lenguajes digitales, con el objeto de adoptar aquellas que se consideren viables y eficaces en el proceso de aprendizaje colaborativo.

Implementación de Estrategias Didácticas

En el caso particular que nos compete, en la Universidad Nacional de La Matanza, a fin de lograr un reposicionamiento en el Diseño Curricular de la Licenciatura en Comercio Internacional que permita el uso más masivo de dispositivos digitales, se hace necesaria una revisión de los currículos de cada disciplina con el objeto de agregar a los mismos el conocimiento tecnológico. Si se parte de la idea de que los conocimientos de contenidos ya han sido consensuados y evaluados en el Diseño, y los conocimientos pedagógicos ya han sido definidos desde cada cátedra para el logro de las competencias requeridas en el perfil del egresado, se encuentra aún pendiente un estudio de la tecnología aplicable a cada contenido que enriquezca el intercambio docente-alumno, alumno-alumno a favor de una formación profesional más acorde con las necesidades de mundo laboral-profesional.

Para ello, se propone la forma de presentar el tema según los conocimientos previos de los alumnos, las decisiones metodológicas y los materiales didácticos tecnológicos disponibles que pueden influir en la presentación del contenido. El conocimiento pedagógico de las herramientas tecnológicas permite la toma de decisiones sobre qué herramientas limitan o amplían el contenido, y cuáles favorecen estrategias pedagógicas dando lugar a nuevos conocimientos o simplemente fortaleciendo los ya existentes. De este modo, el docente y la institución educativa logran dar sentido a todos los intercambios educativos, y poner el foco en el aprendizaje autónomo, aprovechando el potencial que ofrecen las tecnologías.

Inglés Técnico en la UNLaM

Para la cátedra de Inglés Técnico en la Licenciatura de Comercio Internacional, por ejemplo, ya han sido definidos los contenidos de conocimiento que favorecerán la *performance* exitosa de los futuros profesionales en intercambios internacionales, ya sean sociales o relativos a los negocios. Asimismo, se trabaja actualmente con el aprendizaje a partir de tareas (*Task-based approach*) que implica que los estudiantes deben aplicar los contenidos nuevos a la resolución de una tarea comunicativa (problema) en forma grupal (arreglar una cita por teléfono, presentar una idea innovadora a sus pares, averiguar precios a través de un mail, etc), lo que hará indispensable integrar lo nuevo a sus conocimientos previos para lograr una comunicación satisfactoria. Este aprendizaje involucra los tres modos para el aprendizaje de lenguas extranjeras del American Council para la Enseñanza de Lenguas Extranjeras: interpersonal (por ejemplo, a través de mails y conversaciones telefónicas), interpretativo (escuchas y videos) y presentacional (presentaciones). Hasta el momento, se utilizaban para estas tareas algunos dispositivos de fácil acceso que la universidad ponía a disposición de los alumnos (tales como el Laboratorio de Idiomas o las Salas de Video).

Siendo el objetivo estructural de ambos niveles de Inglés Técnico *Desarrollar las capacidades y habilidades necesarias para el desempeño sostenido y efectivo en Inglés, las cuales se manifestarán a través del reconocimiento, interpretación y producción de distintos tipos de textos en discursos de la especialidad*, proponemos la utilización de diversas herramientas digitales que

propenden al desarrollo y optimización del *aprendizaje aumentado*, sobre los tres ejes mencionados arriba (aprendizaje interpersonal, interpretativo y presentacional).

Ejemplo 1: Uso de Glogster

Glogster es una herramienta web 2.0 que permite crear murales digitales multimedia, los cuales pueden ser impresos, insertados en una web (blog de aula, personal, etc.), o proyectados y utilizados en clase mediante una PDI o pizarra digital normal como apoyo a la presentación de determinados contenidos. Fundamentalmente, podemos encontrar tres tipos de ventajas en esta herramienta: la elaboración del mural es un elemento fundamental en el proceso de construcción de *n* aprendizajes, tanto de forma individual como colectiva; los murales, posters, etc. permiten realizar una representación multimedia de contenidos con el fin de presentar más fácilmente los mismos; y además, la creatividad se ve especialmente favorecida con este tipo de actividad.

Glogster permite la creación de murales digitales en los que podemos incluir: textos, imágenes, sonidos, videos, hipervínculos, etc. Tanto las imágenes como los videos y los sonidos pueden ser subidos desde una computadora o ser insertados desde otras páginas web, aunque también estos sonidos y videos pueden ser grabados directamente desde Glogster.

A pesar de que son muchos los contextos en los que podemos utilizar este tipo de recursos multimedia, existen algunas actividades en las que los murales pueden ser particularmente útiles, a saber: presentación de conocimientos previos relacionados un nuevo tema, creación de secuencias didácticas, resumen de los contenidos aprendidos, ejemplificación de procesos, creación de un periódico o folletos, producto final de una webquest, o la realización de un cómic, entre otras.

Para su uso en la universidad, en el curso de *Inglés Nivel I para Comercio Internacional* se decidió utilizar las dos posibilidades que ofrece esta herramienta: diseñar un poster con los contenidos a ser interpretados por los alumnos y a la vez, generar situaciones a resolver para que los alumnos hagan sus aportes lingüísticos y los suban a este poster.

Como ejemplo de su utilización describiremos el proyecto sobre **Incoterms**, en el que se intentó sacar provecho de las posibilidades del poster digital para cubrir las cuatro macrohabilidades: escucha, lectura, escritura y habla. Asimismo, se utilizó la lectura para potenciar instancias de traducción de términos que requieren precisión, especificidad y propiedad para evitar errores de comprensión que, llevados a la práctica profesional, podrían tener consecuencias serias. Entendemos por precisión (*accuracy*) a la exactitud en el uso de elementos léxico-gramaticales del campo estudiado; especificidad (*specificity*) a la adecuación de una cosa al uso fin para la cual se la destina; y propiedad (*appropriateness*) al sentido peculiar y exacto del vocablo o frase.

Aplicamos entonces algunas técnicas de traducción como la *transferencia*, la *equivalencia funcional* y la *equivalencia descriptiva*. *Transferencia* refiere a utilizar la “no traducción” como técnica de traducción. Es decir, tomar un término en su lengua madre y utilizarlo así, porque así ha sido incorporado en a la lengua meta. La *equivalencia funcional* alude a la búsqueda de un equivalente en la lengua meta que provoque en el lector el mismo impacto que provoca el término en su lengua original. Esto implica, muchas veces, despegarse de la literalidad de las palabras y

buscar las que mejor se ajusten al significado real del término en inglés. La *equivalencia descriptiva* se utiliza cuando un término de la lengua meta no tiene un equivalente “exacto” y nos obliga a utilizar la descripción como último recurso para llegar a la comprensión o, cuando hacemos traducción inversa del castellano al inglés, provocar ese impacto en el lector del que hablamos anteriormente.

Para definir los **Incoterms** se seleccionó un video explicativo de los mismos que sirviera al nivel de los alumnos, es decir que explicara con simpleza y claridad los términos y se anexaron ejercicios de comprensión que llevaran al alumno desde una comprensión general hasta una más detallada y puntual. Se trabaja así la comprensión oral apoyada por el video. Seguidamente, se pensó en una situación donde se necesitara utilizar los términos introducidos y se la combinó con otra de las habilidades requeridas: la escritura a través de una carta comercial requiriendo información de condiciones de transporte y costos. En este caso específico, se adjuntó un link que los llevara a información sobre formato y estructura de este tipo de cartas, en caso de que el alumno lo necesitara para cumplir con la tarea.

Por otro lado, se indicaron dos webpages de sendas compañías de transporte reales para que el alumno, a través de la lectura de dichas páginas, pudiera decidir cuál de ellas le resultaba más conveniente para la necesidad planteada y a ella dirigiera su carta. Se complementó la correcta interpretación de la información brindada por las páginas con diferentes actividades de interpretación o traducción de conceptos. Así, debieron buscar palabras a partir de su definición que se aplicaran de igual forma en los dos idiomas (transferencia). Para ello, se utilizaron palabras como *delivery*, *courier* o *depot*. Se seleccionó otro grupo de palabras para que explicaran su concepto en el idioma meta para luego buscar la traducción más cercana, como por ejemplo “*most cost effective way*”. Y finalmente se detallaron palabras que podrían prestarse a confusión a partir de una transferencia negativa como por ejemplo “*import collection*” que no está relacionado con ninguna colección.

Por último, se grabó en el poster una conversación telefónica entre un cliente y una de las empresas antes mencionadas donde el propósito comunicativo es recabar información sobre los servicios de la compañía de transporte. El ejercicio que acompaña esta tarea oral apunta a marcar diferencias entre lo oral y lo escrito y a la identificación de diferentes exponentes lingüísticos para requerir información. Esta tarea se complementa con el planteo de una situación de comunicación que los estudiantes deben grabar en el mismo poster.

De esta forma, se explotan al máximo las posibilidades del poster digital presentando conocimientos, creando una secuencia didáctica donde intervienen las cuatro macrohabilidades y se garantiza la interacción ya que el alumno debe cumplimentar una tarea que queda grabada y a la que tienen acceso el docente y todos sus compañeros

Ejemplo 2: Uso de Evernote y Brainshark

Evernote: Dado el énfasis conferido a las habilidades de escucha y habla en el *Nivel II de Inglés Técnico*, se propone la utilización de *Evernote*, que es una aplicación que se descarga con facilidad en una computadora, *tablet* o teléfono móvil. Uno de sus principales atractivos es que su

versión *Basic* se descarga de forma gratuita y sencilla y es compatible con cualquier sistema operativo. Evernote debe su logo de cabeza de elefante al concepto de *memoria para el usuario*, a través de la cual éste puede guardar archivos de texto, de audio e imagen y organizarlos con etiquetas. Funciona además como agenda de notas con recordatorios. Se resalta la sincronización entre todos los dispositivos electrónicos del usuario, es decir que una nota cargada en una computadora estará disponible en el teléfono móvil del usuario o en su tablet. Como desventaja, se puede mencionar que, en esta versión, requiere siempre acceso a Internet.

Evernote realiza capturas de pantalla, de páginas web y de audio de manera instantánea. Además permite compartir las “notas” de manera sencilla por correo electrónico, Facebook, Twitter y LinkedIn. Y lo más relevante, es fácil de utilizar. No se requieren conocimientos elevados de informática para convertirse en usuario. Simplemente se descarga el programa, se instala automáticamente, se crea un usuario y una contraseña (para lo cual es necesario poseer una cuenta de correo electrónico) y ya se puede comenzar a usar.

En la UNLaM, *Inglés Técnico II* tiene un enfoque profesional debido a que los estudiantes se encuentran cursando sus últimas materias del plan de estudios. Es por ello que dentro de las actividades propuestas los alumnos redactan en idioma inglés su Curriculum Vitae y su correspondiente carta de presentación, realizan una entrevista laboral actuada y el curso concluye con la filmación de una reunión de negocios que se diseña y se redacta en horas de clase pero que los alumnos presentan en formato de DVD.

En primera instancia, se propone Evernote como soporte para la realización del CV. La idea es su utilización a través de teléfonos celulares para así evitar el traslado de computadoras móviles, lo que suele ser incómodo y riesgoso para los estudiantes que viajan en transporte público.

Se pide a los alumnos que realicen la siguiente secuencia de acciones una vez descargada la aplicación:

- ✓ Que realicen la búsqueda, selección y captura de pantalla de CVs-modelo provenientes de países de habla inglesa y los guarden como notas de texto.
- ✓ Que seleccionen dentro de esos CVs los nombres de las secciones y expresiones de uso común en Argentina y dichos países utilizando la herramienta de Evernote que permite marcar, señalar o resaltar manualmente partes de una captura.
- ✓ Que al realizar el CV en clase utilicen el teléfono celular con Evernote para visualizar sus capturas y respectivas selecciones.
- ✓ Que compartan la información obtenida con sus compañeros y elijan las mejores expresiones para la realización de su propio CV en inglés.
- ✓ Que una vez confeccionado el CV, envíen la nota con el mismo por correo electrónico a la dirección de correo de la cátedra para su corrección.
- ✓ Que los alumnos decidan su publicación en las redes sociales que Evernote permite.

En este caso en particular, Evernote facilita el acceso en el aula a modelos de CVs reales en idioma inglés tomados de la web, ya que la descarga en el momento consumiría mucho tiempo debido a la frecuente saturación del servidor de la universidad. Brinda además la posibilidad de compartir información con la clase sin necesidad de realizar impresiones que son costosas, tanto

desde el punto de vista económico como ecológico. Un inconveniente puede ser el acceso a Internet en la universidad, que no está disponible en todas las aulas.

El punto más valioso de Evernote, creemos, es la posibilidad de grabar audios y tenerlos siempre a mano y ordenados. Desde el aula, proponemos el uso de Evernote para la grabación de las entrevistas laborales que se realizan en el marco de las clases de Inglés Técnico II. Los estudiantes deben grabar una serie de preguntas y respuestas vinculadas a un aviso clasificado en el que se solicite un profesional del área de Comercio Internacional. Para ello deben primero ajustar su CV a los requisitos de la solicitud y luego diseñar la entrevista. Se aportan a la clase las preguntas en su formato borrador para evaluar que sean correctas y acordes con el aviso, y luego presentan la nota de audio con la entrevista final grabada de a pares.

Esta actividad se ha realizado durante numerosos cuatrimestres con la modalidad “en vivo” y hemos observado que la práctica en voz alta no es suficiente. Creemos que la posibilidad de grabarse y escucharse exige a los estudiantes a no conformarse con una primera versión e intentar mejorar su pronunciación y el ritmo de la entrevista. Además esta modalidad elimina la presión psicológica, que siempre impacta negativamente en la performance de los alumnos al momento de las presentaciones orales en vivo.

Si los alumnos deciden compartir sus presentaciones, pueden hacerlo a través de Facebook, LinkedIn o Twitter. También se puede llevar esta publicación a un nivel más masivo si se copia el URL que se le asigna a cada nota y se decide subirla a un sitio de Internet o a un blog. Esto sin duda significa que estos trabajos con fines académicos pueden ser utilizados en la carrera profesional de los estudiantes de Inglés Técnico II, que ya son estudiantes senior.

Brainshark: Originalmente creada para el área de marketing y ventas de compañías estadounidenses, la herramienta *Brainshark* permite crear videopresentaciones de manera sencilla y práctica, y amplía sus aplicaciones al área de la educación, permitiendo agregar voz en off a las presentaciones, y también por ser interactiva y no tener costo. Entre sus características más salientes podemos mencionar que Brainshark logra incorporar sonido a presentaciones PowerPoint, compartir documentos y explicar su significado, compartir fotografías y agregar descripciones vívidas de las mismas, resaltar y revisar párrafos de textos, proveer interacción personal con estudiantes online, y dar conferencias online, entre otras.

Debido a que los usuarios pueden crear, compartir y seguir o monitorear presentaciones disponibles en cualquier momento a través de computadoras, teléfonos o *tablets*, esta herramienta es de gran utilidad en los cursos de idiomas, particularmente en los de Inglés Técnico. Una opción interesante es que las presentaciones pueden transformarse fácilmente en videos de YouTube.

Luego de analizar unos sencillos tutoriales, los estudiantes están en condiciones de crear un “Brainshark”, subiendo en principio un archivo PowerPoint, y luego grabando su voz por medio del teléfono celular o el micrófono de la computadora. Esta presentación puede incluir datos de encuestas, archivos adjuntos, imágenes y demás, y es especialmente útil en el desarrollo y perfeccionamiento de la macrohabilidad del habla que se asocia con contenidos tales como Mercados y Tendencias, Descripción de Gráficos e Índices relativos al Comercio Internacional. Estos contenidos se trabajan en diferentes secuencias didácticas, las cuales culminan con la

presentación Brainshark de un gráfico que el estudiante realiza con datos provistos por las docentes. Esta presentación final se carga a la página Web de la cátedra para ser evaluada y posteriormente compartida por los otros miembros de la clase.

Otra aplicación ventajosa de esta herramienta está dada por la posibilidad de que los estudiantes de Inglés Técnico II confronten ideas que desarrollarán luego en una reunión de negocios por medio de las presentaciones cargadas a la plataforma, que pueden ser compartidas y monitoreadas por sus propios compañeros y por las docentes. En esta tarea - que demanda un gran esfuerzo por parte de todos los miembros del grupo - se prepara en primer lugar un estado de situación de la empresa a la que, en teoría, los estudiantes pertenecen, y se determinan luego los roles que cada uno de ellos ocupará. Durante la construcción de la reunión, los estudiantes generalmente intercambian correos electrónicos con las ideas y las expresiones a utilizar que creen más convenientes, pero de este modo se limita la interacción y el énfasis sobre la "actuación" del alumno, quien debe perfeccionar no sólo sonidos sino también entonación y ritmo. Con el uso frecuente de esta herramienta, se propicia el intercambio de videos y presentaciones que pueden ser corregidas y mejoradas por todos los miembros del grupo, y por las docentes si así lo solicitan los estudiantes. La tarea final consiste en la presentación de la reunión de negocios en formato DVD, que puede a su vez ser compartida posteriormente por medio de Brainshark.

Bibliografía

- *Burbules, Nicholas (2009), "Meanings of „Ubiquitous Learning“", en Bill Cope y Mary Kalantzis (eds.) *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*, Champaign, IL, University of Illinois Press.
- *Burbules, Nicholas y Thomas Callister (2006), *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*, Buenos Aires, Granica.
- *Condie, Rae y Munro, Bob (2007), "The Impact of ICT in Schools: a landscape review." UK: [becta_2007_landscapeimpactreview_report.pdf](#)
- *Contreras, Dante y otros (2007), "Calidad de la Educación y Acceso a Tecnologías de Información." en *Telecomunicaciones: Convergencia y Nuevos Desafíos*. Capítulo 7, pp. 237-268.
- *Cope Bill y y Kalantzis Mary. (2009)"Aprendizaje ubicuo". Traducido de: *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*. Edited by Bill Cope and Mary Kalantzis. University of Illinois Press. [www.nodosele.com](#)
- *Cox, Margaret y Marshall, Gail (2007), "Effects of ICT: Do we know what we should know?" *Education and Information Technologies*, 12, 59-70.
- *García Valcárcel, A. y L. González Rodrero, (2006), "Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC", Universidad de Salamanca, Segundo Congreso TIC en Educación, Valladolid, en http://www.eyg-ferre.com/TICC/archivos_ticc/AnayLuis.pdfhttp://www.eyg-ferre.com/TICC/archivos_ticc
- *Garzón, M. et al. (2010) "Proyectos educativos: estándares para lograr una integración efectiva de las TIC y una auténtica colaboración entre los participantes", 17th Annual I EARN International Conference Barrie, Ontario, Canadá, en: <http://fundacionevolucion.com>.
- *Halliday, M.A.K y Webster, J.J. (Eds) (2009). *An introduction to Systemic Functional Linguistics*. Hong Kong: Continuum Companion
- *Harris, Judi, Punya Mishra y Matthew Koehler (2009), "Teachers" Technological Pedagogical Content Knowledge and Learning Activity Types: Curriculum-based Technology Integration Reframed", *Journal of Research on Technology in Education*, En <http://activitytypes.wmwikis.net/file/view/HarrisMishraKoehler-JRTESumm09.pdf>
- *Harris, Judi y Mark Hofer (2009), "Instructional planning activity types as vehicles for curriculum-based TPACK development", en Maddux, Cleborne D. (ed.), *Research highlights in technology and teacher education*, Chesapeake, Society for Information Technology in Teacher Education En: <http://activitytypes.wmwikis.net/file/view/HarrisHoferTPACKDevelopment.pdf>
- *<http://asesoriapedagogica.ffyb.uba.ar/?q=pr-cticas-educativas-con-tecnolog-en-educaci-n-superior-interrogantes-y-perspectivas>
- *Koehler, Matthew y Punya Mishra (2006), "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge", *Teachers College Record*. Disponible en inglés en: http://punya.educ.msu.edu/publications/journal_articles/mishra-koehler-cr2006.pdf.
- *Lozano, Roser. "De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento". *Anuario ThinkEPI*, 2011, v. 5, pp.45-47.
- *McFarlane, Angela y otros (2000), "Establishing the relationship between Networked Technology and Attainment: Preliminary Study 1". Coventry: Becta.
- *Muñoz, Juan Miguel (2008) <http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca>.
- *Palomo López, R., J. Ruiz Palmero y J. Sánchez Rodríguez (2006) "Aprendizaje colaborativo presencial y actividades de búsqueda de información a través de Internet", en *Las TIC como agentes de innovación educativa*, Sevilla, Junta de Andalucía/ Consejería de Educación, en: <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/mochiladigital/didactica/tic agentes innovacion educativa.pdf><http://www.juntadeandalucia.es>
- *Pico, María y Rodríguez, Cecilia (2011) "Trabajos colaborativos", en <http://bibliotecadigital.educ.ar>
- *Reig, Dolores. (2012) Videoconferencia en www.youtube.com/watch?v=v3ytq9jiCne. Presentación para el Encuentro Internacional de Educación 2012/2013.
- *Sagol, Cecilia (2012), "El aula aumentada", en *Webinar 2012: Aprendizaje ubicuo y modelos 1 a 1*, organizado por IPE-UNESCO y Flacso Argentina, disponible en: <http://www.webinar.org.ar/conferencias/aprendizaje-ubicuo-modelos-1-1-experiencias-propuestas-del-portal-educar>.
- *Salinas, J. (2004) "Hacia un modelo de educación flexible: Elementos y reflexiones". En Martínez, F. y Prendes, M. P. (coord.) "Nuevas Tecnologías y educación". Madrid: Pearson-Prentice Hall. 145-170.