

# **El Reto de Formar Docentes para el empleo de Tic en la enseñanza de la Historia. Una Materia en constante evolución.**

Collazo, Horacio, Loffi, Valeria.

Cita:

Collazo, Horacio, Loffi, Valeria (2017). *El Reto de Formar Docentes para el empleo de Tic en la enseñanza de la Historia. Una Materia en constante evolución. XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia. Departamento de Historia. Facultad Humanidades. Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-019/686>

# EL RETO DE FORMAR DOCENTES PARA EL EMPLEO DE TIC EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA. UNA MATERIA EN CONSTANTE EVOLUCIÓN.

**Horacio Collazo**<sup>1</sup>

[hcollazo@untref.edu.ar](mailto:hcollazo@untref.edu.ar)

Universidad Nacional de Tres de Febrero

**Valeria Loffi**<sup>2</sup>

[vloffi@untref.edu.ar](mailto:vloffi@untref.edu.ar); @TICEvale

Universidad Nacional de Tres de Febrero

*Mesa 126: Tecnologías educativas y prácticas innovadoras en la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales.*

**PARA PUBLICAR EN ACTAS**

## Resumen

Una de las problemáticas centrales de quienes trabajamos en la formación de formadores, es la difícil tarea de abordar las últimas tendencias en materia de nuevas tecnologías para la educación. Las nuevas tecnologías cobran importancia por su utilidad para la ampliación y construcción de conocimientos y para la dinamización de la enseñanza-aprendizaje. Iniciar a los futuros docentes de historia en la utilización, aplicabilidad y potencialidad de las diferentes herramientas TIC representa hoy un real desafío.

El reto se centra principalmente en el carácter dinámico de la generación de nuevos y mejores recursos. El surgimiento de múltiples y nuevas posibilidades gracias a las tecnologías y su aplicación en el campo educativo, insta al docente a adoptar una estrategia de constante innovación. En este contexto, hace tres años se incorporaba a la currícula de las carreras de Historia de la UNTREF la materia “Nuevas tecnologías para

---

<sup>1</sup> **Horacio Collazo:** Es profesor e investigador de UNTREF en las carreras de Historia presencial y virtual y titular de la Cátedra Nuevas tecnologías para la enseñanza de la Historia. Es formador de docentes en diversos profesados en capital y provincia de Buenos Aires. Maestrando en historia en UNTREF.

<sup>2</sup> **Valeria Loffi:** Es docente e investigadora en la UNTREF y en la enseñanza media. Master en Psicología cognitiva (Universidad de París). Es adjunta en la Cátedra del Prof. Collazo.

la enseñanza de la historia”. El programa abarca conceptos teóricos de base sobre el empleo de TICE en la enseñanza y su impacto en el aprendizaje, las nuevas configuraciones de “docente”, “alumno” y “aula”, entre otros. Pese a definir un programa marco, debimos adaptar la propuesta a los nuevos conocimientos y aparición de herramientas y experiencias que en el transcurso de éstos tres años irrumpieron en la escena de las TIC.

Fuimos incorporando sobre la marcha recursos que nos conducen de la enseñanza 2.0 a la enseñanza 3.0, del *e-learning* al *b-learning*, del video-juego a la gamificación, de la clase con TIC a la clase invertida. Incorporamos también las nuevas redes sociales y su uso en el aula, la realidad aumentada como recurso educativo, la enseñanza transmedia y sus narrativas, el debate que impone el creciente campo de las humanidades digitales. La modalidad de trabajo práctico implementada como ámbito de taller nos permitió dinamizar estas incorporaciones y dar protagonismo, durante la cursada y en el aula aumentada, a las voces y a la creación de contenidos por parte de los futuros docentes.

### **Ejes de trabajo y de análisis**

El equipo de docentes del Área de historia de la UNTERF evaluó la necesidad de generar un espacio de formación de docentes, donde la incorporación de las nuevas tecnologías esté puesta al servicio de la enseñanza. La impronta de las TIC en los diferentes ámbitos de la educación ya no puede ser puesta en duda y mucho menos cuestionada. En este contexto debemos precisar que los alcances de la formación en los futuros docentes abarcan los ámbitos del conocimiento, el aprendizaje, la utilización, la aplicabilidad y la potencialidad de las diferentes herramientas que las TIC representan en la cultura y en la educación.

Desde la cátedra Nuevas tecnologías para la enseñanza de la historia, trabajamos a partir y hacia la intersección de tres ejes fundamentales: el de los contenidos disciplinares, los conocimientos pedagógicos y el de las habilidades tecnológicas.<sup>3</sup> Estos elementos didácticos sobre los que debe dotar a los estudiantes, sobre todo en lo que concierne a las herramientas tecnológicas, también tienen una característica distintiva que hace de

---

<sup>3</sup> Los tres ejes que se describen corresponden al modelo pedagógico de Mishra y Koehler (2006) denominado *Technological Pedagogical Content Knowledge*.

su enseñanza un desafío: su dinámica, innovación y generación de múltiples y nuevas posibilidades.

Cuando comenzamos a definir un programa para la presentación como materia de nuestro proyecto dentro de la carrera de Historia, hace tan sólo cuatro años y sólo tres años en el específico dictado de la asignatura, debimos adaptarnos y adaptar, más allá de un marco general establecido, el conocimiento e incorporación de nuevas experiencias en nuestro campo de enseñanza y estudio. En este marco de análisis métodos y prácticas es donde se plantea una problemática central de quienes estamos en la formación de formadores: la difícil tarea de acercar y acercarse de la mejor manera a los últimos temas que son de competencia para el desarrollo docente.

En el trayecto de la cátedra han ido emergiendo temas que no existían en nuestro plan original de trabajo (2013). En este sentido debimos ir incorporando temas. Entre los más sobresalientes podemos destacar las nuevas herramientas y espacios de formación que van desde la enseñanza 2.0 a la enseñanza 3.0, del *e-learning* al *b-learning*, de las nuevas redes sociales a su uso en el aula, del video-juego a la gamificación; también señalaremos como incorporaciones exploratorias y más recientes a la realidad aumentada y la enseñanza transmedia.

### **Nuevas perspectivas**

Los cambios e incorporaciones que asumimos como necesarios en la cátedra, surgieron tras la emergencia de nuevas herramientas o a partir de eventos particulares que marcaron o determinaron dichos cambios. A continuación detallaremos las diferentes reformulaciones que hemos atravesado, reagrupadas en dos etapas. La primera etapa corresponde al momento comprendido entre el inicio de la cátedra y finales de 2015. La segunda etapa concierne a todo el año 2016. ¿Cuál sería el cometido de ésta división cronológica? El de comprender los procesos de transformación que, tanto el programa de la materia, como en el foco metodológico de la cátedra. Por foco metodológico entendemos la propuesta en términos de incorporación de nuevas herramientas de enseñanza aprendizaje y de actividades pedagógicas para el formato de clases tipo taller. El formato de clases tipo taller no responde a una elección azarosa, sino que tiene la triple función de poner a alumnos en posición de aprendizaje activo, de futuro docente

manipulando y transformando las herramientas TICE para la enseñanza y de conocer las nuevas tecnologías a través de la experiencia y no sólo de la enunciación-demostración por parte del docente, intentando generar a la vez curiosidad e interés, “ganar de más” (saber, explorar, conocer). En este último punto, hemos incorporado un máximo de nuevas estrategias, intentando saldar la brecha que existe (tras constatarlos en múltiples oportunidades) entre, por un lado, los alumnos novatos e incluso tecnófobos que asisten a la materia y los que han incorporado la tecnología a su vida cotidiana y/o profesional, y por otro lado la brecha “instrumental” que se da entre quienes se sirven de las tecnologías con un fin utilitario y esencialmente desde sus teléfonos inteligentes y, lo que pretendemos, que empleen los recursos tecnológicos como una herramienta fundamental de trabajo, de exploración, creación y transformación de contenidos pedagógicos.

El programa vigente de la materia aborda temas elegidos como producto de la investigación y la experiencia docente en la materia. Los más significativos los resumimos de este modo:

- El impacto y uso de los medios y tecnologías desde la perspectiva socio-cultural y pedagógica: la “vida líquida”, los cambios tecnológicos, los medios de comunicación y el conocimiento, la PC y los programas más usados en las aulas, la revolución de Internet, el inicio de las TIC y su apropiación por los jóvenes.
- La aplicación inicial de las TIC en la educación, las ventajas y contratiempos. Defensores y detractores de su utilización. Su aplicabilidad en la educación en Europa y Estados Unidos y las posibilidades en América Latina. Los proyectos en Argentina: el plan Conectar Igualdad y el plan Sarmiento.
- La incorporación de los medios y tecnologías en los procesos educativos: los mecanismos cognitivos que tienen lugar durante el uso de herramientas multimedia, los cambios de hábitos en los tipos de soporte de lectura, comprensión de la lectura digital, búsquedas de información, criticidad y estrategias educativas.
- La selección de contenidos, recursos y actividades: formas de trabajo interactuadas, interactivas, colaborativas. Las TIC en las Ciencias Sociales, el manejo de las fuentes con herramientas multimedia e hipermedia.

- Las principales estrategias y herramientas didácticas para la aplicación de las TIC en la enseñanza de la Historia. Nociones de “aula permanente”, “docente continuo”, “nuevas tecnologías” y “tecnologías educativas”.
- La formación de los futuros docentes, las TIC en los profesorados y la universidad, el modelo TPACK, la producción mediático-tecnológica en la educación, los docentes y el trabajo con TIC, la producción de conocimientos a través de las TIC, los nuevos roles de docentes y alumnos y el concepto de aula permanente. Publicaciones, wikis, entornos personales de aprendizaje (PLE), redes sociales y bibliotecas digitales.
- La aplicación de las nuevas tecnologías en la enseñanza de la Historia. La netbook en el aula: Modelo 1 a 1, *e-learning*, *b-learning* y aprendizaje abierto. La planificación con el uso de TIC, dinámicas de trabajo, elección de estrategias, recursos y evaluaciones. Los videojuegos en la educación.

### Los cambios introducidos

Como cada año al inicio de un ciclo, la ratificación o rectificación de los programas de las cátedras nos encuentra en 2015 en un pleno dilema. Este fue, para nosotros, un año transformador, con dudas, entusiasmo y mucho trabajo como trasfondo. Sin embargo, la reactividad de nuestro equipo frente temas y herramientas que surgen con gran fuerza o interés, desde la transmedialidad<sup>4</sup>, los medios de comunicación, de los “usos” de las tecnologías, fue decisiva para introducir nuevos temas a la materia.

- Abordamos las diferentes perspectivas en el trabajo con imágenes, señalando también el tratamiento de imágenes “viralizadas” que pueden ser chocantes, lastimar sensibilidades, que pueden ser emocionalmente demasiado fuerte para los alumnos. Tomamos el ejemplo de la catástrofe migratoria en las costas europeas, abordando particularmente el caso del

---

<sup>4</sup> Lejos aún de ser definida con certitud, la transmedialidad es actualmente objeto de múltiples estudios. Una aproximación a su definición sería: “La narrativa surgida a principios del S.XXI a raíz de la convergencia mediática que conlleva la modificación de las fórmulas productivas y organizativas de la sociedad. Un sistema narrativo complejo de las distintas revisiones de la modernidad (hiper, trans y modernidad líquida o gaseosa), dinámico y abierto, multifactorial y multi-variable, conectado, colaborativo e inmersivo que redefine la relación sujeto-objeto”. Galan Ugartemendía, J.I. 2012. “La transmedialidad, una nueva gramática para el sujeto complejo”. *Lecciones* 5. En: [http://portalcomunicacion.com/lecciones\\_det.asp?id=71](http://portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=71) (7/4/17).

pequeño Aylan Kurdi ahogado en 2015 en las costas del Mediterráneo<sup>5</sup>. La imagen más cruel ha dado la vuelta al mundo. Con el abordaje adecuado esto puede convertirse en un disparador para tratar temas históricos, tratando de evitar que devenga en un tema de conflicto con los alumnos, escuela o familias.

- Con el fin de estimular a los futuros docentes en la investigación y en la generación de contenidos, exploramos y analizamos herramientas para la búsqueda de información. Empleamos y criticamos algunos buscadores académicos, explicamos la utilidad de los metabuscadores, y presentamos buscadores de imágenes, donde el empleo de criterios o filtros de búsqueda son fundamentales para el éxito de la búsqueda.
- El auge de los videojuegos en general, y su aplicación en el ámbito educativo en particular, son sujetos de estudios académicos de interés para los docentes. La proliferación de encuentros, jornadas y congresos confirman esta fuerte tendencia. Así lo interpretamos desde la cátedra y hacemos parte de ello a nuestros alumnos. Abrimos el juego e iniciamos el debate con la intervención de una especialista en videojuegos y educación: la Dra. Esnaola<sup>6</sup>.
- Hablamos de *cyberbullying*<sup>7</sup> y de *grooming*, y del rol del docente en la detección e intervención en los casos que se puedan presentar en el aula.
- Tratamos el uso de la realidad virtual y aumentada dentro de las aulas como una de las posibilidades que brindan los dispositivos móviles y teléfonos inteligentes, contemplando la discusión entre sus defensores y detractores.

El inicio de 2016 nos exige una nueva revisión de los temas a tratar en la cátedra. Las novedades en cuanto a herramientas, recursos y avances en la investigación de temas de educación y tecnologías, imponen temas en nuestra agenda que decidimos no dejar

---

<sup>5</sup> Imagen: <http://www.ecestaticos.com/image/clipping/eb87aaf2f761b9252a8c984840cd7ea5/a-turkish-gendarmerie-carries-a-young-migrant-who-drowned-in-a-failed-attempt-to-sail-to-the-greek-island-of-kos-in-the-coastal-town-of-bodrum-turkey.jpg>

<sup>6</sup> Esnaola, Graciela y Sánchez i Peris, Francesc J. 2014. "Los videojuegos en la educación. El jugador es protagonista de la historia y debe actuar constantemente". *Aularia 1*: 21-26. En [http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/9259/Los\\_videojuegos.pdf?sequence=2](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/9259/Los_videojuegos.pdf?sequence=2) (19/07/2015), entre otros.

<sup>7</sup> El *cyberbulling* es un tipo de acoso escolar entre pares ejercido principalmente a través de las redes sociales. El *grooming* es un conjunto de maniobras que un adulto realiza a través de las redes sociales sustituyendo su verdadera identidad, para ganarse la confianza de un menor con la finalidad de obtener intimidad de orden sexual y, ejerciendo un acoso sexual a través de la Red.

atrás. De este modo ampliamos el temario para la nueva cursada. Algunos ejemplos de ello son:

- La explosión del fenómeno *Pokemon Go*. Nos servimos del acontecimiento furor entre los jóvenes para avanzar en el acercamiento a la realidad aumentada, las distintas aplicaciones educativas y las tecnologías que permiten explotarla en clase de historia.
- Profundizamos en los videojuegos con una segunda intervención, esta vez de dos especialistas en el tema de *Gaming* y educación, contando con colaboración del Lic. Gamarra, docente de historia, y la Dra. Esnaola.
- Presentamos una nueva vertiente de investigación interdisciplinaria en educación y nuevas tecnologías: las Humanidades digitales.
- Descubrimos un nuevo dispositivo de enseñanza-aprendizaje: la Clase invertida. El *Flipped classroom* transforma los roles y las fronteras de docente, alumno, aula, saber, tarea y lección gracias a la incorporación de las tecnologías en la interacción entre docente-alumno-contenidos.
- Pusimos en práctica un modelo para generar proyectos educativos con las TICE, apoyándonos en diversas herramientas que permiten trabajar con *mindmapping* (mapas conceptuales o mapas mentales).
- Además los fenómenos de “Uberización de la enseñanza” y el microlearning fueron debatidos en clase como nuevos espacios y nuevas reglas del trabajo docente a través de las TIC.

En consecuencia de todos estos cambios, observamos que la constante en una materia que trata sobre las NTICE se acerca bastante a una evolución permanente. Es por ello que en 2017 contaremos con las siguientes innovaciones en las temáticas de la cátedra:

- La formación docente y los MOOC o como y para qué realizar cursos online abiertos ofertados por las mejores universidades del mundo.<sup>8</sup>
- El empleo de los recursos de la narrativa transmedia en la enseñanza de la historia y la creación de contenidos a través de diversas herramientas TIC.
- Debatiremos si se puede jugar en el aula, con ayuda de *Classcraft*, un juego de roles en línea ¿para enseñar y aprender?<sup>9</sup>
- Avanzaremos en la aplicación de la realidad virtual y aumentada dentro de

---

<sup>8</sup> MOCC significa cursos online masivos y abiertos (*Massive Online Open Courses*), <http://mooc.es/>

<sup>9</sup> <https://www.classcraft.com/es/>



las aulas. Esta tecnología, próximamente incorporada como una función de los dispositivos móviles, ofrece cada vez mayores posibilidades en educación.

- Los peligros cada vez más difundidos y conocidos de la red nos mantienen alertas. Brindaremos información y abriremos el debate sobre los potenciales alcances de sus usos negativos: las *darknet*<sup>10</sup> en manos de adolescentes.
- Prevemos realizar una actualización de la bibliografía del programa con publicaciones recientes, aparecidas entre 2013 y 2016.
- Continuaremos explorando nuevas herramientas para generar y presentar contenidos, y para fomentar el trabajo colaborativo, entre colegas y entre alumnos.

## Discusión

Es nuestro objetivo proseguir desarrollando temas, teorías y modelos, analizando prácticas y abriendo debates con nuestros alumnos. Con los futuros docentes discutimos, además, sobre la bibliografía, realizamos actividades con dinámica de taller, utilizamos recursos tecnológicos, herramientas y soportes educativos para Historia.

Los temas y conceptos que hemos enumerado aquí, y que en los comienzos de nuestra planificación de contenidos no estaban contemplados, nos ponen frente a la reflexión lógica y necesaria acerca de ¿cuáles y cuántos serán los temas e instrumentos que deberemos conocer e incorporar de manera casi inexorable para hacer de nuestra materia una formación actualizada? Parte de nuestra tarea es además, la de investigar, discutir y vivenciar cada nueva herramienta y cada nuevo tema antes de proponerlos a nuestros alumnos.

Sabemos que estamos frente a temas que, en la mayoría de los casos, ya están presentes en la sociedad y en la educación, especialmente entre los jóvenes. Lo más importante es crear consciencia en nuestros estudiantes de que deben formarse para el futuro y que

---

<sup>10</sup> *Darknet* es un término amplio que engloba a las redes y herramientas digitales particulares con las que los usuarios pueden compartir materiales digitales, de manera anónima y sin dejar rastros de cada operación. Este modo de navegación sucede en la red profunda o *DeepWeb*. Los contenidos que allí circulan pueden ser infinitamente variados, cuya procedencia, naturaleza, propósito y fiabilidad son inciertas.

ellos tendrán la obligación de mantenerse actualizados no sólo en el conocimiento académico específico, sino en las TIC y su utilización para el correcto desempeño de su rol profesional. Más que una tarea docente, es una responsabilidad que nos compromete frente a los estudiantes y la institución a la que representamos.

Cada nueva etapa de cambios nos da un nuevo impulso. Gracias a ello establecimos redes de trabajo con colegas de otras instituciones y otras latitudes, nos abocamos a la incipiente explotación de la realidad aumentada, entre otros proyectos. Sin embargo, no perdemos de vista que todo progreso en educación debe venir acompañado de la financiación de recursos materiales y humanos, de la sustentabilidad de los planes educativos que incluyan la formación de docentes y el equipamiento tecnológico. La brecha que aún existe entre la revolución digital y la escuela que forma ciudadanos del siglo XXI podremos zanzarla aunando voluntades y destinado recursos.

### **Bibliografía**

- Bauman, Zygmunt. 2004. *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: FCE.
- Burbules, Nicolás. 2012. “El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza”. *Encounters in Theory and History of Education 13*: 3-14.
- Dussel, Inés. 2011. *Aprender y enseñar en la cultura digital*. VII Foro Latinoamericano de Educación Experiencias y Aplicaciones en el aula. Aprender y enseñar con Nuevas Tecnologías. Fundación Santillana.
- Dussel, Inés y Quevedo, Luis Alberto (Eds.). 2010. *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. VI Foro Latinoamericano de Educación. Buenos Aires: Santillana.
- Esnaola, Graciela y Sánchez i Peris, Francesc J. 2014. “Los videojuegos en la educación. El jugador es protagonista de la historia y debe actuar constantemente”. *Aularia 1*: 21-26.
- Litwin, Edith (Comp.). 2005. *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Manso, Micaela y otros. 2011. *Las TIC en las aulas, Experiencias latinoamericanas*. Buenos Aires: Paidós.

- Mishra, P. y Koehler, M. 2006. *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. Michigan: Michigan State University.
- Rivero, M. P. 2010. “El aprendizaje multimedia de la Historia: valoración de una experiencia de aula”. En López Facal, R. (coord.). *Pensar históricamente en tiempos de globalización. Congreso internacional sobre la enseñanza de la Historia*, 1-8. Santiago de Compostela: PUSC.
- Rosenberg, Joshua M. y Koehler, Matthew J. 2015. “Context and Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): A Systematic Review”. *Journal of Research on Technology in Education* 47 (3): 186-210.