

Transformación Digital en Educación Pública: Hacia el aula del siglo XXI

Katherine Aránguiz Gallardo – karanguizg@gmail.com

30 de Noviembre del 2019

Resumen

Hoy en día los jóvenes están cada vez más familiarizados con la tecnología, los celulares se han convertido en un útil escolar más dentro de los materiales que llevan a los centros educacionales. Es así, como surge la problemática en algunos colegios de ver el celular como una amenaza y distracción dentro del aula. Este proyecto propone cambiar este sesgo y acercarnos a la realidad de los jóvenes con la herramienta digital de Socrative, que permite a los estudiantes responder evaluaciones en tiempo real, elaborada por los profesores a través del celular, dinamizando las prácticas docentes y permitiendo obtener a los profesores información particular y generalizada de cada clase que le invita a reflexionar respecto de su quehacer pedagógico y tomar decisiones (en conjunto con sus estudiantes) a partir de la información entregada por esta herramienta digital, todo en función de mejorar la calidad de la educación y comenzar la transformación de la educación pública, poniendo en la vanguardia el proceso de educativo para generar aulas del siglo XXI.

Palabras Claves: Innovación, Reflexión Pedagógica, Socrative, Educación Pública

1. Introducción

El Liceo en que se trabaja este proyecto es el “Liceo Politécnico de Talagante” un establecimiento ubicado en la comuna de Talagante, con 1027 estudiantes de 1ero a 4to medio. Existen cuatro especialidades de técnico profesional: 1) Gastronomía, 2) Vestuario y Confección, 3) Electricidad y 4) Contabilidad. En todas las especialidades existen equipamientos que permiten desarrollar las habilidades propias de cada carrera técnico profesional, sin embargo, aún estamos en deuda con la digitalización, debido a que la sala de computación no está implementada en un 100% (de 35 computadores, la mitad tiene internet y es inestable) y el establecimiento completo no posee red de WIFI. Esta información es relevante si pensamos que el Liceo cuenta con un porcentaje de vulnerabilidad del 93.95% al año 2019 (1).

Cuando comenzamos en la aventura de este proyecto, era necesario plantearse una serie de preguntas, entre ellas, la más importantes es: ¿Para qué?, es decir, cuál es el verdadero sentido de implementar una TIC en el aula. En esa incansable búsqueda de necesidades –que siempre son infinitas–, se genera en Chile una noticia bien particular, la que consiste que en la ciudad de Calama el Liceo Jorge Alessandri decide prohibir legalmente los celulares en su establecimiento y hasta la fecha ya hay 38 alumnos procesados en Tribunales de Familia de dicha comuna.(2). Esta contingencia llevó a que durante el mes de mayo de 2019, en un consejo de profesores dentro del Liceo Politécnico de Talagante, se discutió la posibilidad de replicar aquella práctica y plasmarla en forma escrita dentro del manual de convivencia. Lo anterior, sumado a la reticencia con que los docentes veían el celular como un distractor, terminó conllevando a que muchos profesores apoyaran la iniciativa de requisar los teléfonos móviles al interior del aula al inicio de cada jornada escolar.

Es así, como se plantea la posibilidad de crear un proyecto que busque cambiar ese paradigma y generar la oportunidad de reformular nuestras prácticas pedagógicas e innovar en las clases – pensando que los jóvenes están siendo educados para trabajos que aún no existen (3) –, tenemos el deber, como docentes, de comprometernos con la realidad de los estudiantes, y comprender que el uso del celular en su cotidianeidad es parte de un desafío; ésta es una gran oportunidad para ser un Liceo vanguardista dentro de los colegios públicos de Talagante.

De esta forma, dentro de la búsqueda de herramientas que permitan la conexión de los alumnos con la tecnología durante las cátedras, aparece como oportunidad la utilización del software Socrative al

interior del aula. Socrative es una herramienta que nos permite innovar, utilizando el celular como plataforma de evaluación con opciones de preguntas: verdadero y falso, selección múltiple y respuestas abiertas. Además, cuenta con un ítem de Ticket de Salida, que también permite evaluar el proceso de aprendizaje en el cierre de cada clase. El trabajo inicial para la creación de Socrative fue desarrollado en 2010 por Amit Maimon en MIT, quién luego trajo a los cofundadores Benjamin Berte y Michael West después de graduarse para la generación de la versión actual. (4)

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

- Promover el celular como herramienta de aprendizaje e innovar en las prácticas pedagógicas en el aula de en la asignatura de Historia en el curso de 3 Medio E.

2.2 Objetivos Específicos

- Evidenciar los avances de los estudiantes, identificando las dificultades dentro de la asignatura de Historia de Chile en el siglo XX en 3 Medio E a través de un instrumento de evaluación de las unidades de segundo semestre.
- Motivar el aprendizaje de los estudiantes con prácticas innovadoras de mayor y mejor utilización de tecnología en términos del aprendizaje, cambiando el formato de evaluación de escrito a digital.

2.3 Objetivos de Aprendizaje Bases Curriculares Tercero Medio E

De acuerdo con las bases curriculares, se trabajará los siguientes objetivos de aprendizajes de la asignatura de Historia y Ciencias Sociales en tercero Medio:

- **AE 01** Caracterizar los principales procesos políticos de Chile tras la crisis del liberalismo parlamentario, considerando: Inestabilidad y dictaduras, Fortalecimiento del régimen presidencial, Impacto del nuevo sistema de partidos en la representación política, El Frente Popular
- **AE 07** Analizar el impacto de procesos históricos mundiales y latinoamericanos en Chile en las décadas de 1960 y 1970, considerando: América Latina como zona de influencia norteamericana durante la Guerra Fría. El impacto de la Revolución Cubana en América y la atracción por la vía armada en las izquierdas del continente. La política norteamericana hacia América Latina (Alianza para el Progreso y Doctrina de Seguridad Nacional).
- **AE 11** Comprender el proceso de Reforma Agraria en Chile, sus etapas y sus consecuencias en los ámbitos político, económico, social, y en el espacio geográfico.

3. Planificación e Implantación del Proyecto

Para comenzar un proyecto, siempre es importante planificar y destinar tiempos para acciones concretas que permitan cumplir los objetivos establecidos en un principio. Es así como la planificación es fundamental en la implantación de la herramienta digital. Como se explica en la introducción, luego de plantear el problema o necesidad que posee el establecimiento, el cuál es cambiar la visión que se tiene del celular por una amenaza a un aliado al proceso educativo. Para concretar esto es necesario estudiar el PEI del establecimiento, donde encontramos la misión, visión y sellos del colegio, esto nos permite tener una amplia mirada de los objetivos que tiene el establecimiento y las expectativas que poseen hacia los estudiantes, de manera de poder guiar la implantación de la TIC en concordancia con los valores y metas del establecimiento.

Por consiguiente, teniendo la herramienta digital ya definida, el paso siguiente es validar este proyecto con el equipo directivo. En este caso, como el espacio de influencia es la asignatura de Historia en un curso (3 medio E), se gestiona una reunión con el jefe de UTP para validación del proyecto e integración en la planificación oficial del establecimiento, además de definir el nivel y estudiantes en donde se aplicará la herramienta digital. Posterior a esto, es importante gestionar con el soporte informático de establecimiento la correcta conexión de WIFI, debido a que esta TIC es

viable solo con uso de internet dentro del aula. Las dos acciones anteriormente mencionadas deben estar listas en el mes de Julio.

Cabe destacar que en el ítem de soporte WIFI, el establecimiento no lo poseía, por lo que este proyecto se sustentó gracias al internet personal del docente y de los estudiantes que compartieron su red con el resto de los alumnos. En la etapa de validación el proyecto fue aceptado para implantarlo en los meses posteriores. Los estudiantes de tercero medio son avisados de este proyecto y comienza la descarga de la app en sus celulares.

En Agosto, comienza la capacitación de la herramienta, en este caso como sólo es un docente el que la aplicará, es este quién debe aprender el uso de esta y generar la preparación necesaria del material para que se implante en aula. Se debe presentar como una prueba piloto, donde los estudiantes conozcan la herramienta digital en forma lúdica e interactiva, es por ello que se realiza un compilado de preguntas entretenidas para incentivarlos y aprendamos en conjunto. Es necesario realizar esto, para ver los posibles problemas, y resolverlos antes de aplicar la primera evaluación.

En el mes de Septiembre comienza la primera evaluación en aula, la cual corresponde al Período Radical en Chile, las preguntas son de verdadero y falso y los resultados son socializados con los mismos estudiantes. En el mes de Octubre debe ser aplicada la segunda intervención de la herramienta digital en la Unidad de Transformaciones Estructurales, esta vez con preguntas de selección múltiple y los resultados se analizan en conjunto nuevamente.

Durante el mes de Noviembre comienza el análisis de los resultados en relación a la aplicación de Socrative en el aula, no sólo a nivel de aprendizajes, sino también a través de una encuesta de satisfacción tanto cuantitativa como cualitativa. Este proceso analítico permite tener una amplia perspectiva de cómo fue desarrollándose e implantándose en relación a todas las adversidades, pero también, con mucha voluntad de los agentes educativos involucrados en este proyecto.

4. Resultados y Conclusiones

Este proyecto es un plan piloto realizado en el Liceo Politécnico de Talagante en el nivel de tercero medio E el año 2019 y respecto a los resultados el principal era promover el celular como herramienta de aprendizaje e innovar en las prácticas pedagógicas en el aula de en la asignatura de Historia en el curso de 3 Medio E, eso se logró en gran parte por la motivación y disposición que los estudiantes generaron en el proceso de implantación. Las encuestas de satisfacción realizadas al final del proceso de implantación respaldan esta aseveración con el 95% de aprobación por parte de los estudiantes, considerándolo una gran experiencia y permitiendo motivar los aprendizajes dentro del aula. Los principales resultados de cada actividad en aula admitieron generar una visualización general y específica de la unidad evaluada. Esto permitió crear procesos reflexivos en el docente respecto a sus prácticas pedagógicas. También se generó el espacio de reflexión en conjunto con los estudiantes donde existían análisis del instrumento de evaluación. Ambas situaciones permiten tomar decisiones para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

Para cerrar este proyecto es necesario reflexionar respecto a la problemática planteada al inicio de este, la poca motivación que tienen los estudiantes en nuestras clases: ¿por qué muchos estudiantes prefieren estar viendo su pantalla de celular a estar atentos a nuestras clases?, ¿será necesario replantearnos la forma en que estamos realizando clases?, ¿estamos logrando que los objetivos de aprendizajes se logren en forma efectiva? Hay que abordar este tema, debido a que los niños de hoy aprenden a utilizar un dispositivo móvil antes que aprender a leer

En función de estas ideas se argumenta lo siguiente: Debemos motivar a los estudiantes con prácticas pedagógicas de innovadoras de mejor y mayor tecnología en términos de aprendizaje. El contraargumento a este planteamiento es que la motivación no puede partir solo en el docente; el estudiante, las familias, los directivos también deben comprometerse en la práctica docente desde

distintas aristas. Lo importante es comprometerlos a todos a generar estos cambios, sin embargo, para que estos se puedan generar es importante tener en cuenta que "Las personas cambian cuando quieren. Cualquier intento de forzarlas a cambiar despierta resistencias. Las organizaciones cambian intencionalmente solamente cuando una masa crítica de personas decide libremente que así lo requiere" (...) "Las personas trabajan y se comprometen en aquellas tareas que tengan sentido. El sin sentido de las tareas, la manipulación, nos deshumanizan" (5) es por ello, que lo primordial es poner el foco en el sentido de esta tarea, la cual apunta a mejorar la calidad en la educación por sobre todas las cosas.

Incorporar el celular en el aula significa comenzar hacer las cosas distintas, innovar, "la tecnología móvil genera múltiples beneficios que permiten otorgar experiencias significativas de aprendizaje, siempre y cuando, las instituciones utilicen métodos efectivos y estructurados en su implementación" (6) y esto es un aspecto fundamental, que el método de implementación sea efectivo y estructurado desde el equipo directivo hasta llegar a los estudiantes, de forma clara y planificada. En el texto de Murillo y Krichesky, "El proceso del cambio escolar" plantean que en muchos centros educativos consideran la mejora como una tarea ocasional, como algo puntual (visión de la mejora bastante estática) y la verdad, es que las mejoras deben ser procesos continuos y no de una acción puntual. Los cambios estructurales dentro de la escuela deben ser procesos retroactivos, circulares y deben alterar las decisiones, donde todos los agentes educativos compartimos opiniones en pos de la mejor calidad de aprendizaje para los estudiantes (7) Es así como este proyecto, no termina aquí. La innovación del celular como herramienta de aprendizaje, recién comienza y es perfectible para que en unos años más la veamos institucionalizada y sea la puerta de entrada a mejorar la educación pública y generar aulas del siglo XXI.

La incorporación de esta herramienta al Liceo de Talagante, cambia la forma de hacer las cosas y pone en la vanguardia a la Educación Pública, no por los que están detrás de nosotros, sino por todos ellos que llevan ventaja. Un profesor que es capaz de reinventarse y generar reflexión de su práctica pedagógica genera mejores aprendizajes y a la vez esto hace mejorar la calidad de la educación y eso es precisamente lo que necesita la educación más marginada de todas, necesita devolverle a sus estudiantes la calidad y por ende, la dignidad que ellos merecen al momento de aprender.

5. Bibliografía

- (1) PEI del establecimiento Liceo Politécnico en Talagante, 2019 <http://www.fs.mineduc.cl/Archivos/infoescuelas/documentos/10697/ProyectoEducativo10697.pdf>
- (2) <http://lanacion.cl/2019/06/10/calama-liceo-que-prohibe-uso-de-celulares-lleva-a-38-alumnos-a-tribunales/>
- (3) Mobile Learning, A handbook for educators and trainers, Edited by Agnes Kukulska-Hulme and John Traxler, 2005
- (4) <https://www.ticbeat.com/apps/socrative-una-app-deja-los-profesores-probar-de-forma-rapida-los-conocimientos-de-los-alumnos/>
- (5) Molini Eugenio, Participación Genuina O el arte de pensar, decidir y trabajar juntos, sin año
- (6) Shuler, Carly. Winters, Niall, West, Mark. El Futuro del aprendizaje móvil: implicaciones para la planificación y la formulación de políticas, 2013
- (7) Murillo Javier, Krichesky Gabriela. EL PROCESO DEL CAMBIO ESCOLAR. UNA GUÍA PARA IMPULSAR Y SOSTENER LA MEJORA DE LAS ESCUELAS REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 10, núm. 1, Red Iberoamericana de Investigación Sobre Cambio y Eficacia Escolar. Madrid, España, 2012