

EDITORIAL

Hace unas semanas estuve dictando un curso sobre las transformaciones que se deben o debimos hacer en el aula de clase dada la crisis del Covid-19. En este curso, impartido a un grupo de 23 docentes de diferentes instituciones educativas, trabajamos temas de aprendizaje digital, diseño de nuevos ambientes de aprendizaje y el uso de tecnologías para apoyar estas transformaciones, me di cuenta de las dificultades tan enormes de los docentes para con este último, el uso de tecnologías en el aula. Pensaba que, con varios meses de esta crisis, quizás su uso y gestión era mucho más sencillo, pero no. Existen muchas tecnologías, y creo que en este momento, muchas más, o por lo menos estamos reconociendo la cantidad que existen en el mercado, desde herramientas de gestión del aprendizaje, pasando por gamificación, colaboración, interacción, hasta llegar incluso a evaluación, pero, a pesar de toda esta gama, aún no sabemos qué hacer con ellas, cómo encontrarles la utilidad pedagógica para que conviertan en un verdadero instrumento de apoyo para el docente, que contribuya a un mejor entrega de los aprendizajes, y no herramientas que generen desconexión o estrés tanto para el estudiante como para el mismo docente.

Así las cosas, tuve que redefinir el curso mientras marchaba, enfocándome mucho más en ese uso y gestión de las tecnologías, identificando junto con los docentes la esencia de las diferentes actividades de aprendizaje que debía desarrollar, para así determinar el uso tecnológico apropiado, que nos llevara a los resultados de aprendizaje que se esperaban. Trabajamos desde la selección de la tecnología más apropiada, considerando el objetivo para el que fue diseñada y el uso que se le puede dar en el aula, así como el contexto y necesidades de los estudiantes para quienes se dirigía la actividad de aprendizaje, aprendimos a utilizarla en diferentes dinámicas, de una manera moderada sin arriesgarnos a un uso excesivo que pudiera causar un cansancio cognitivo en los estudiantes. De igual manera, trabajamos la combinación de varias tecnologías, y los momentos más adecuados para el uso de cada una.

Entonces, ¿qué me dejó esta experiencia? En primer lugar, que, aunque las tecnologías hoy en día han permeado casi todos los aspectos de la sociedad, existen, especialmente en la educación, dificultades para su uso, dado que aún no logramos incorporarlas al interior del aula de clase de manera efectiva. En segundo lugar, que, aunque el despliegue tecnológico en las instituciones educativas ha sido amplio en muchos casos, no se debe suponer que por tener estas tecnologías a disposición, el docente sabe qué hacer con ellas. Finalmente, que, aunque las tecnologías aportan a la motivación y contribuyen en el desarrollo de diferentes destrezas, si la selección de las herramientas no es adecuada, no se basa en las necesidades de los estudiantes y el contexto de aplicación, su impacto puede llegar bastante negativo.

A partir de todo esto, me complace presentarles este nuevo número de la revista Virtu@lmente, el cual se enfoca en estos aspectos; en el uso adecuado de las tecnologías, de estas tecnologías emergentes, en un momento donde su apoyo se hace obligatorio, en como ellas se deben convertir en una oportunidad para la interacción pedagógica, para la colaboración oportuna y adecuada, para el aprendizaje individual, para la mejora de la concentración, para el trabajo en casa.

El número de la revista Virtu@lmente trae consigo una selección de artículos de investigación muy interesantes que ofrecen un recorrido de experiencias en el uso y apropiación de tecnologías para la educación, así como aquellas habilidades que es necesario desarrollar en los docentes para su uso y gestión.

En el artículo *“Integración de elementos de juego en ruta de apropiación de nuevas tecnologías para cualificar la práctica docente”*, con el cual se abre el número, el lector se encuentra conocimiento sobre rutas tecnológicas que ayudan a dinamizar y afianzar la participación de los estudiantes en el aula; En el segundo artículo *“Experiencia del diseño de secuencias didácticas digitales en la asignatura Investigación de Mercados”*, el lector puede evidenciar una experiencia concreta de una aula virtual, donde se presenta el diseño de secuencias didácticas digitales que se podrían implementar en estas aulas. En el tercer artículo *“Uso de herramientas digitales ante la emergencia social. Facultad de Arquitectura, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo”*, pasamos al uso específico de estas herramientas tecnológicas en un aula que debió transformarse ante una circunstancia de contingencia previa al Covid-19. Posteriormente, el cuarto artículo *“Producción textual en entornos virtuales en la disciplina del idioma inglés”*, se enfoca en las llamadas habilidades del siglo XXI, mostrando como a partir de la producción textual digital

se pueden desarrollar habilidades de cooperación entre los estudiantes. En el quinto artículo *"Principales demandas educativas por evaluar en la formación de profesionales en la Universidad de Artemisa, Cuba"*, se concluye que tanto las habilidades laborales e investigativas, así como ese dominio de las tecnologías tan requerido, son las demandas educativas básicas en las instituciones de educación superior. Finalmente, el último artículo *"Clío en los jóvenes: un breve recorrido por la enseñanza de la historia medieval en el aula escolar"*, cambia la experiencia a otro nivel, analizando propuestas que contribuyan a los pequeños de las aulas escolares.

Y bueno como siempre cerramos con nuestro artículo De Cara a los Expertos, que en esta ocasión permite refrescar un poco la lectura, dejando la tecnología un poco de lado y retornando a la humanización.

Los invito nuevamente a leer y disfrutar de este maravilloso número, a cuestionarse sobre ese uso de las tecnologías, a no rendirnos en su incorporación en el aula.

Carolina Mejía Corredor
Editora Revista Virtu@lmente