



La Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito en conjunto con la Fundación Telefónica organizó el foro debate «Qué y cómo enseñar y aprender en la sociedad digital», los expositores invitados fueron Patricia Villagómez, Coordinadora de Calidad Educativa de Fundación Telefónica y George Siemens, educador e investigador en el área de educación.

Con la masiva participación de estudiantes, docentes de la UPS y público externo arrancó el evento académico mediante video conferencia desde Lima (Perú) con George Siemens, Fundador y presidente de Complexive Systems Inc, un laboratorio de investigación que ayuda a las organizaciones a desarrollar estructuras de aprendizaje integrado para la ejecución de una estrategia global. El especialista se centró en «Los cambios en las metodologías y estrategias de enseñanza y aprendizaje» y la importancia del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación como recurso de enseñanza y aprendizaje en el áreas de la educación.

Desde la teoría del Conectivismo, Siemens explico que *«es la utilización de redes informáticas para el intercambio de conocimientos, que permitirán desarrollar el aprendizaje»*, campo donde el uso de las redes sociales, aulas virtuales, internet se presentan como recursos de enseñanza aprendizaje para mejorar la calidad académica, incluso en la educación inicial, cuya meta pretende estrechar las dinámica entre ser humano y TIC.

Mientras tanto, en el Aula Magna del Campus El Girón, Patricia Villagomez, se refirió a los «Diferentes entornos de aprendizaje: Una mirada desde y con las TIC», en donde destacó el trabajo que dedica la Fundación Telefónica al promover el uso de las aulas virtuales en «Educared», un portal de educación y escuelas amigas en el Ecuador el cual ha desarrollo programas como «Proniño» que promueven la erradicación del trabajo infantil mediante la creación de espacios educativos y capacitaciones pedagógicas sobre las TIC, «aspira incluir



aulas tecnológicas para niños y adolescentes con capacidades especiales, ya que en países como Chile, Colombia y Perú ya cuentan con este sistema», finalizó.

A continuación detallamos otros temas abordados durante el foro debate:

### **Paradigmas epistémicos NTIC y su influencia en las teorías del aprendizaje**

El docente de la Carrera de Antropología Aplicada, Luis Herrera, fue invitado para explicar las posturas teóricas de la influencia de las tecnologías en el aprendizaje y ¿cómo se configura la sociedad en torno a las mismas?. Inició refiriéndose sobre la revolución tecnológica como una etapa que sorprende al mundo y determina un repensar los modelos de aprendizaje para aprovechar las nuevas tecnologías de la información y comunicación NTIC.

Aunque dicho reto es asumido por la educación a través de la implementación de las nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje, el docente explicó que aún se evidencia la falta de acceso a Internet excluyendo a gran parte de la población mundial que no pueden unirse a estos cambios. También mencionó la multiplicación de las pluralidades «con las nuevas tecnologías no se trata de que los indígenas o las poblaciones afro dejen sus parámetros culturales para asumir los de la globalización, de la modernidad o progresos científicos, sino dar espacio para diálogos entre distintos conocimientos, distintas perspectivas» de tal manera que se consolide una red pluricultural.

### **Jugando para aprender en el Museo Interactivo de Ciencias**

Romina Carrasco, docente de la Universidad San Francisco de Quito, durante su exposición explicó la importancia de los juegos interactivos en el aprendizaje de los niños. «Estoy completamente convencida que los juegos interactivos son el medio más cautivador y poderoso de este siglo y creo que se los puede aplicar al modo educativo».



Partió de una investigación en el Ecuador, en la que se mostró que el 61% de los niños de seis a nueve años se divierten con video juegos o en el computador, evidenciando la importancia de aprovechar dichos espacios encaminados hacia lo educacional mediante la diversión y aprendizaje. Para alcanzar este objetivo, Carraco explicó que existen tres elementos que agradan a los niños, «la fantasía, que les permite entrar en géneros ajenos a su realidad; la curiosidad, que genera interés en ellos; y los retos, que al ser cumplidos obtienen una recompensa».

En este contexto, Carrasco destacó la labor emprendida por los museos, los cuales funcionan como complemento en la educación, tal es el caso del 'Museo Interactivo de Ciencias', el cual cuenta con salas especiales en la que prevalece el aprendizaje mediante juegos, y es un sitio donde la educadora ha contribuido a través del desarrollado de productos interactivos. «Esto demuestra que se han roto los paradigmas de la educación alejada del entretenimiento gracias a la apertura de ámbitos que han unido ambas partes necesarias en la formación de los niños».

Ver noticia en [www.ups.edu.ec](http://www.ups.edu.ec)