

## Las competencias docentes en el uso de las TICs

Flavia A. Navés \*

Universidad de Buenos Aires

---

### Introducción

Si bien la normativa internacional y nacional vigente propone el uso de las Tecnologías de la Comunicación y de la Información (a partir de ahora “TICs”) como una herramienta fundamental para la construcción del conocimiento, la incorporación de las mismas no es sin consecuencias subjetivas para los docentes.

En el capítulo *Bart obtuvo una Z* vemos cómo los niños se enojan con la maestra Krabappel, ya que decide confiscarles los celulares cuando no logran hacerlos a un lado para dar inicio a la clase. Esta disconformidad de Bart y sus amigos provoca el despido de su maestra.

En este episodio podemos diferenciar:

- Intención pedagógica de la docente
- Tareas rutinarias que enmarcan la labor docente.
- Conflictos personales, crisis vital de la maestra.
- Presencia de nueva y antigua tecnología.
- Dificultades en la capacitación docente en el uso de las TICs.

El director Skinner contrata a un nuevo maestro, Zachary Vaughn, quien incorpora en la dinámica áulica el uso de teléfonos celulares, de Twitter, Facebook, de blogs, para transmitir a sus alumnos las tareas y los contenidos que espera que ellos aprendan. Sin embargo, su pasión por la tecnología le hace despreciar los viejos recursos que sus alumnos utilizan para realizar sus procesos de aprendizaje.

- ¿Podemos pensar que Zachary, a diferencia de Krabappel, propicia las condiciones para que el conocimiento se construya colaborativamente?
- ¿Existe un modo adecuado para implementar el uso de las nuevas tecnologías dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje?

---

\*flaviaandreanaves@gmail.com

- ¿Un buen manejo instrumental de las TICs alcanza para construir conocimiento?
- ¿Qué motiva a un docente a elegir o no, implementar o no, el uso de las TICs como una herramienta didáctica?
- ¿Logra Zachary generar el vínculo afectivo que Edna Krabappel había construido con sus alumnos?
- ¿Qué importancia tiene lo vincular en la construcción de aprendizajes?

En el presente escrito nos proponemos, en un primer momento, definir el doble movimiento de la ética contemporánea y su relación con el deseo inconsciente del enseñante que se pone en juego en el acto mismo de enseñar y que hace del docente un sujeto comprometido éticamente con la realidad que lo rodea. En un segundo momento, plantaremos la necesidad de que los docentes desarrollen competencias para incorporar el uso de las TICs como herramientas didácticas en sus prácticas pedagógicas. Para finalizar, plantaremos que el desarrollo por competencias en los docentes no alcanza para implementar el uso de las TICs, como herramienta didáctica, si no es acompañado por un cambio en la posición subjetiva que le permita responsabilizarse de las implicancias intersubjetivas de sus actos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Ética y deseo en el proceso de enseñanza-aprendizaje



Los distintos modelos de enseñanza y la normativa vigente que incluyen el uso de las TICs como herramientas fundamentales para la construcción del conocimiento se corresponden con lo que definimos como el “primer movimiento de la ética contemporánea”, el cual se sitúa en el eje de lo particular, ya que responde a un momento socio-histórico determinado. El segundo movimiento de la ética suplementa<sup>i</sup> al primero. Se trata de la dimensión del sujeto. Le abre paso al deseo del enseñante, permitiéndole crear su propio estilo al realizar el acto de enseñar.

Entendemos el proceso de enseñanza-aprendizaje como un movimiento dialéctico que se sostiene en la posición ética del enseñante. Este posicionamiento ético del docente es sinónimo de un cambio en su posición subjetiva, que lo habilita para transformar la mera construcción del conocimiento en un acto creador. Este hacer en acto permite la emergencia de un sujeto deseante allí donde sólo existía un alumno al que se le enseña un conocimiento determinado y un docente que transmite ese conocimiento; así les posibilita a ambos el desarrollo de nuevas competencias que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es en esta línea de pensamiento que consideramos que incluir en el proceso de enseñanza-aprendizaje el uso de las TICs suplementa las estrategias pedagógicas, y le otorga un plus al

proceso mismo: además de permitir un acercamiento entre el docente y el alumno, facilitan la interacción entre ambos, rompiendo con el modelo verticalista de poder, facilitando, al mismo tiempo, el aprendizaje cooperativo y promoviendo el desarrollo de nuevas habilidades y competencias laborales en docentes y alumnos, al respetar la singularidad de cada uno.

## **De nativos a inmigrantes digitales**

En *Nativos e inmigrantes digitales*, Marc Prensky, en el año 2001, escribía que los *nativos digitales*, personas que nacen y crecen en el mundo digital, que prefieren los procesos y las multitareas en paralelo, los gráficos antes que el texto y que funcionan mejor cuando trabajan en red, piensan y procesan la información de diferente manera que los *inmigrantes digitales*, personas (por ejemplo, docentes) que por no haber nacido en el mundo digital no hablan su lengua aunque se adapten a ella.

Siguiendo el pensamiento de ese autor, podemos pensar que Krabappel, en su condición de inmigrante digital, supone que al reproducir los viejos modelos de enseñanza favorece el proceso de aprendizaje de Bart y sus compañeros sin considerar que para ellos, nativos digitales, su estilo de enseñanza resulta inconsistente y aburrido, y los contenidos que intenta transmitir se encuentran descontextualizados de la realidad social a la que pertenecen.

Para Prensky (2001) esto se debe a que los inmigrantes digitales no tienen en cuenta que las diversas clases de experiencias conducen a diversas estructuras cerebrales, y que, por lo tanto, los patrones de pensamiento de Bart y sus compañeros, nativos digitales, se diferencian de los patrones de pensamiento de Krabappel, inmigrante digital, quien a pesar de adaptarse al uso de la tecnología en la vida cotidiana, no termina de comprender la lógica digital y posterga su uso como un recurso didáctico válido a la hora de construir el conocimiento. Su condición de inmigrante digital le impone a Krabappel un cambio de posición subjetiva que le permita reconocer y aceptar que el lugar de poseedora del conocimiento ya no le pertenece, y que el mismo puede ser construido de manera conjunta con sus alumnos.

Según Díaz Barriga (2011) el docente requiere mejorar y enriquecer las oportunidades de aprender a enseñar significativamente a sus estudiantes con apoyo en dichas tecnologías. Esto será posible sólo en la medida en que el profesorado arribe a formas de enseñanza innovadoras y se forme para participar de manera creativa y autogestiva en el seno de una comunidad educativa que desarrolla una cultura tecnológica (Díaz Barriga, 2011: 145).

Frente a esta situación podríamos afirmar que el aprovechamiento de las TICs con fines educativos no podrá resolverse si no se atiende con prioridad la necesidad de que los docentes desarrollen las competencias necesarias para incorporar su uso como herramienta didáctica dentro de sus prácticas pedagógicas.

Ahora bien, Zachary, el moderno maestro suplente, que por ser conocedor del lenguaje de Youtube, los videojuegos y las redes sociales, posee las competencias tecnológicas necesarias para hacer uso de las TICs incorporándolas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero desestima los viejos recursos utilizados por Krabappel para estimular a sus alumnos, los hace a un lado.

Ahora bien, ¿alcanza solo con poseer competencias técnicas que permitan hacer uso de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

## De juegos, entretenimientos y aprendizajes

Consideramos que conjuntamente con el desarrollo de la autonomía y la inteligencia, el juego le brinda al niño la posibilidad de adquirir nuevos conocimientos y de afianzar el dominio del lenguaje como función simbólica. En la infancia el juego ocupa un lugar preponderante: a través de él, el niño refleja sus gustos y necesidades, manifiesta su personalidad, constituye su yo y es el medio más legítimo de aprender, transformándose en una actividad necesaria y formativa que le permite descubrir su mundo y adquirir nuevas destrezas. El niño, que no accede aún al aprendizaje, se introduce en el juego con intensidad, captando el significado de las cosas y la relación existente entre ellas, rechazando las situaciones de fracaso e insistiendo en procurar aciertos en forma espontánea y práctica.

Desde nuestra perspectiva, la incorporación de recursos lúdicos en el ámbito escolar posibilita un espacio común en el que se respetan las diferencias, se establecen acuerdos y se permite el desarrollo de las capacidades individuales.

Ahora bien, ¿son los juegos computacionales un recurso lúdico que permite desarrollar la autonomía y afianzar el dominio del lenguaje como función simbólica?

A la luz de la aparición de las nuevas tecnologías, la actividad lúdica no se desarrolla como antaño y poco a poco los inmigrantes digitales van incorporándose a las comunidades virtuales de los video-juegos. Este tipo de juegos son los preferidos de los nativos digitales quienes pasan la mayor parte del tiempo dentro del mundo virtual donde los juegos se desarrollan en tiempo real y son la vía regia para la socialización secundaria de los niños y adolescentes que, como Bart y sus compañeros, recorren su trayectoria escolar en la modernidad tardía.

En el mundo virtual no existen las fronteras y la falta de jerarquización en las relaciones promueve el aprendizaje colaborativo.

La programación y el diseño de los videojuegos se encuentran en su mejor momento, la similitud con la vida real es cada vez mayor y cada juego, según su complejidad, desarrolla distintas habilidades. Algunos facilitan la reacción perceptivo-motriz, estimulando la velocidad de reacción y obligando al jugador a dar una respuesta rápida a los estímulos. Este tipo de juegos favorecen el desempeño de tareas donde no es necesario elaborar un alto nivel de abstracción. Las habilidades que estimulan son compatibles con el tipo de aprendizaje memorístico instrumental que promueve el modelo de enseñanza predominante en la escuela. Las actividades que se llevan a cabo en los establecimientos educativos, tales como copiar largos textos del pizarrón o de un libro, realizar dictados, resolver problemas matemáticos simples y otras actividades que se realizan en los primeros años de la escolaridad primaria, así como también la fragmentación de los contenidos y la memorización de los mismos, no requieren del desarrollo de grandes habilidades por parte del alumno ya que el conocimiento fue presentado como un conjunto de saberes fragmentados.

Otro tipo de juegos, como los de aventura y de estrategias, mediatizan la agresividad, requiriendo del jugador otras aptitudes diferentes de la respuesta sensorio-motriz. En ellos el jugador debe recoger objetos y, a medida que el juego avanza, estos objetos le permiten resolver las nuevas dificultades que se le presentan. La búsqueda de estrategias para la recolección de los objetos y su posterior utilización de los mismos es propicia para desarrollar rasgos psico-epistémicos, que son la condición necesaria para que el aprendizaje del sujeto no sea equivalente a un mero aprendizaje memorístico.

En los juegos deportivos se desarrollan habilidades del tipo sensorio-motrices y requieren de rasgos psico-epistémicos que permitan elaborar planes de juegos, lo que implica pensar en simultáneo el plan de juego con las respuestas sensorio-motrices o pensar ese plan de juego momentos antes de dar una respuesta motriz. Para alcanzar la victoria en este tipo de juegos, es necesaria una plasticidad actitudinal que permita recuperar el bagaje de estrategias de pensamiento posibilidades conceptuales que posee el participante. La elección de estas se apoya en las disposiciones más generales de la personalidad y sus habilidades para rearmarlas frente a una realidad externa que no le resulta favorable. Estos juegos son propicios para el desarrollo de otro tipo de capacidades, que requieren de tareas de mayor complejidad conceptual, favoreciendo las habilidades y niveles de operaciones lógicas que preparan al sujeto para desplegar una actitud científica.

Es claro que el modelo de enseñanza que Krabappel reproduce no es compatible con el desarrollo de las capacidades que estimulan estos juegos. Al no tener en cuenta las singularidades cognoscitivas y el desarrollo de nuevas habilidades estimuladas por el uso de los juegos computarizados se produce un estancamiento en la producción del conocimiento, dejando por fuera del sistema educativo a un número elevado de sujetos que por falta de incentivo, fracasan en el proceso de escolarización. Asimismo, Zachary hace uso de las TICs en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero ¿las condiciones bajo las cuales incluye la tecnología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje garantiza la estimulación de las capacidades que los video juegos estimulan? ¿Su modelo de enseñanza permite a sus alumnos desarrollar una actitud científica?

## **De competencias y algo más**

Consideramos que los avances científicos y tecnológicos han provocado una ruptura en desquebrajamiento del modelo educativo tradicional, en el que predominaba el imaginario social de que el docente es quien posee el conocimiento y en el cual el alumno sería un sujeto social desvalorizado por no poseerlo. Esto invita a los docentes a desarrollar nuevas competencias profesionales para afrontar las exigencias y los requerimientos de los nuevos retos que la era digital impone, garantizando una formación integral a quienes transitan por los claustros de los establecimientos educativos. La UNESCO (2008) en *Estándares de competencias en TICs para docentes*, sostiene que “*gracias a la utilización continua y eficaz de las TIC en procesos educativos, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir capacidades importantes en el uso de estas. El docente es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades*” (p. 2).

Charría, Prowesk, Uribe, Rodríguez, López Lesmes y Arenas Ortiz (2011) en su texto “Definición y clasificación teórica de las competencias académicas, profesionales y laborales” definen las competencias como las habilidades, conocimientos, actitudes y potencialidades de un individuo, así como también su puesta en práctica.

Para Ana Hirsch Adler (2005), las competencias profesionales hacen referencia a cuatro grandes grupos para los cuales define rasgos determinados: las *competencias cognitivas y técnicas* hacen referencia al conocimiento, la formación, preparación y competencia profesional, formación continua, innovación y superación, conocimiento y habilidades técnicas; las *competencias sociales* están integradas por compañerismo y relaciones, comunicación, saber trabajar en equipo; las *competencias éticas* están conformadas por responsabilidad, honestidad, ética profesional y personal, respeto y actuar con sujeción a

principios morales y valores; y por último las *competencias afectivo-emocionales* hacen referencia a la identificación con la profesión y la capacidad emocional.

En el ámbito educativo, la formación por competencias en los docentes, con la finalidad de que al desempeñar su labor educativa incluyan el uso de las TICs, es sinónimo de un cambio en las concepciones y prácticas de la enseñanza, de los enfoques de aprendizaje, de las formas de organizar los contenidos curriculares y del diseño de los recursos didácticos. Este reto abre una nueva dimensión en el enfoque de la formación docente que va más allá de la capacitación instrumental básica para el manejo de las TICs.

Desde una perspectiva ética que involucre el deseo del enseñante, el uso de las TICs como herramienta didáctica amerita del docente una toma de posición que implique la puesta en juego de su responsabilidad como sujeto deseante. Responsabilizándose de las implicancias intersubjetivas de sus actos en el proceso de enseñanza-aprendizaje podrá desarrollar estrategias didácticas que les permitan a los alumnos vivenciar el desarrollo de la ciencia y crear su propio estilo de aprendizaje durante la adquisición de nuevos conceptos.

Compartir el proceso de la construcción del conocimiento facilita la apropiación de los contenidos por parte del alumno y beneficia la construcción de subjetividades propicias para el posterior desarrollo del sujeto dentro de la sociedad contemporánea.

### **Un modelo que des-responsabiliza**

En los establecimientos educativos, las clases magistrales, como las que despliega Krabappel, ocupan un lugar privilegiado, desfavoreciendo el proceso de aprendizaje de los niños y adolescentes posmodernos.

En la escuela los contenidos se distribuyen por asignatura generando en Bart y sus compañeros la percepción de que existe una falta de conexión lógica en la presentación de los mismos y en consecuencia no logran asimilarlos conceptualmente. A esto se le suma la problemática de que, en el aula, los contenidos son transmitidos para todos por igual, sin respetar las singularidades cognoscitivas<sup>ii</sup> de los educandos como parte del proceso de su formación y dejando por fuera del sistema educativo a quienes, como Bart, necesitan de un nuevo enfoque en los modelos de enseñanza que le permitan construir el conocimiento de manera colaborativa responsabilizándose de sus acciones.

El modelo tradicional de enseñanza, propio de la sociedad disciplinaria, que Krabappel utiliza para transmitir los conocimientos, des-responsabiliza a Bart y a sus compañeros, los infantiliza y los pretende obedientes imposibilitándoles el desarrollo de la confianza en sus habilidades para producir conocimiento. Desde la lógica del modelo de enseñanza que tiene sus raíces en la modernidad, el alumno estudia de manera memorística los contenidos que el docente le transmite ya que es él quien los posee y los resultados a largo plazo dan cuenta de que sólo aprenden para aprobar la lección y no para hacerse responsables de su desarrollo como sujetos del conocimiento.

Los niños y adolescentes que como Bart y sus compañeros transitan su trayectoria escolar en la actualidad, han nacido en la era digital; en ella el desarrollo de las TICs ha propiciado el surgimiento de nuevos estilos comunicacionales y de nuevas competencias cognitivas, facilitando la creación de nuevas dimensiones en las categorías de autor y lector que han posibilitado la construcción de un nuevo sujeto del conocimiento.

Zachary hace uso de los mensajes de texto para transmitirle a sus alumnos la tarea que deberán resolver, así como también utiliza las redes sociales para comunicarles los múltiples de 7. ¿El uso que Zachary hace de la tecnología facilita la construcción del conocimiento? ¿El modo en que Zachary incorpora el uso de la tecnología dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje hace diferencia con el viejo modelo de enseñanza que utiliza Krabappel?

Para quienes estamos inmersos en el ámbito educativo la realidad nos indica que el uso de las TICs se abre paso con perseverancia y tenacidad; es por ello que consideramos de suma importancia la necesidad de promover la creación de nuevos enfoques didácticos que permitan consolidar el uso de las TICs como un instrumento favorable para el desarrollo de nuevos conocimientos, propiciando la creación de condiciones objetivas y subjetivas que faciliten la inserción de los niños y adolescentes en la sociedad contemporánea, ofreciendo una formación que incluya la utilización de las mismas y orientando su uso para la promoción de una actitud científica en el alumno.

Asimismo, es importante tener en cuenta que cada docente, al comunicar los conocimientos técnicos de su disciplina, hace una lectura desde su propia subjetividad, de la metodología que los especialistas desarrollan estableciendo las pautas necesarias para llevar a cabo una buena función docente. De este modo, en el acto de construir el conocimiento hace uso de los diversos recursos internos con los que cuenta creando un estilo que le es propio, permitiéndole suplementar los modelos de enseñanza preestablecidos.

## **Accediendo a la in-formación digital**

Si bien sabemos que en la sociedad contemporánea el uso de la tecnología es masivo, no podemos dejar de tener en cuenta que su acceso depende del lugar y de las posibilidades económicas y cognitivas de cada uno.

Solemos hablar de la “brecha digital” como consecuencia del modelo económico que divide a aquellos que pueden acceder al uso de las TICs de quienes no tienen acceso a las mismas. Con intenciones de subsanar este fenómeno, el Estado Argentino elabora proyectos para favorecer el acceso a la tecnología de los que menos tienen y la escuela se ha convertido en la institución por excelencia a la que estos proyectos van dirigidos. El plan *Conectar Igualdad*, programa que busca valorizar la escuela pública achicando las brechas digital y educativo-sociales, es un ejemplo de ello.

Sin embargo, esto no alcanza para fomentar el uso adecuado de la tecnología en el ámbito educativo con la intención de promover la alfabetización digital. También es necesario reconocer las limitaciones de la accesibilidad en relación con los contenidos que circulan en la Web.

Cuando se hace referencia a la posibilidad de obtener información en la Web, el vocablo “accesibilidad” adquiere otra dimensión: su significado nos indica que cualquier usuario puede visitar cualquier sitio y comprender toda la información que en él circula, con el plus de tener la suficiente habilidad para navegar sin sentirse perturbado por las barreras tecnológicas. Sin embargo, no todos los usuarios poseen las mismas posibilidades para navegar ni lo hacen de la misma manera.

Teniendo en cuenta que cada usuario posee modalidades cognitivas, sensoriales y motrices diferentes, podríamos afirmar que los contenidos que circulan por la Web no son comprendidos de la misma forma por todos los usuarios, con lo cual la selección apropiada de los mismos

muchas veces se complejiza. ¿Cómo aprovechar este recurso para entusiasmar a quienes, como Bart, no lo hacen con una tarea escolar?

Así como el Estado fomenta políticas públicas para posibilitar el acceso tecnológico sin distinciones sociales y económicas con la finalidad de lograr una sociedad alfabetizada en las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, consideramos que tanto Krabappel como Zachary deberían garantizarle a Bart y sus compañeros el desarrollo de ciertas competencias cognitivas que les permitan comprender y recolectar la información obtenida en la web, orientándolos para que logren capturar la información pertinente, estableciendo parámetros de búsqueda que permitan seleccionar la calidad de los contenidos, evaluando la forma de representación, de interacción y la organización que los mismos poseen. De esta manera, la Web podría transformarse en un recurso didáctico atractivo para Bart y sus compañeros, al tiempo que los motivaría para desarrollar su creatividad y su capacidad de conceptualización, brindándoles la posibilidad de aprehender nuevos contenidos, promoviendo nuevas formas de lectura y de competencias cognitivas que les faciliten la interpretación y la interacción con el medio y les ofrezcan las posibilidades adecuadas para escribir y leer en estructuras descentralizadas y así favorecer el desarrollo de estrategias que les permitan utilizar sus conocimientos para construir sus propias significaciones.

A la luz de estas consideraciones creemos que no es posible pensar en la accesibilidad relacionada únicamente con el acceso a la tecnología orientando propuestas que garanticen el uso de la misma por la mayor parte de la población, sino que también urge la necesidad de desnaturalizar la mirada que hace foco en la tecnología como déficit suponiéndola, como lo hace Krabappel, un obstáculo para el aprendizaje o bien, como en el caso de Zachary, considerarla como la única manera posible de garantizarlo. Esto exige del docente no sólo el desarrollo de competencias cognitivas y técnicas, además es importante que tanto uno como el otro desarrollen competencias éticas, sociales y afectivo-emocionales que les permitan suplementar su modelo de enseñanza, promoviendo la interacción y el trabajo cooperativo, construyendo el conocimiento de manera conjunta, y otorgándole a los estudiantes un lugar más activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, el desarrollo de competencias en los niños y adolescentes y, por qué no en el docente, favorecerá el acceso a los beneficios que el uso de las nuevas tecnologías le otorga a la educación.

## **Consideraciones finales y sugerencias**

Desde fines del siglo XX se han producido cambios en la sociedad. La inserción de las TICs en el sistema educativo ha dejado atrás la lógica de las sociedades disciplinarias, generando el declive de las instituciones educativas que fueron creadas con la doble finalidad de promover, por un lado, el desarrollo del sujeto inmerso en la sociedad disciplinaria, y por el otro reproducir discursos afines a las necesidades del Estado Nación.

Más allá de que los docentes desarrollen competencias que le permitan pensar estrategias didácticas que, al igual que Zachary, incluyan el uso de la tecnología partiendo del uso cotidiano que le dan sus alumnos para que resulten aprovechables en el ámbito educativo, sería conveniente que el proceso de enseñanza-aprendizaje se asiente en el doble movimiento de la ética que se expresa en la dialéctica entre lo particular y lo universal-singular. Un primer movimiento que indique el tránsito de los juicios morales, propios del docente, al universo de conocimientos disponibles sobre el uso de la tecnología y un segundo movimiento que suplementa al anterior dando cuenta de la singularidad de cada situación que se presente en el

aula y otorgándole al docente un plus que le permita crear su propio estilo de enseñanza para dar lugar, dentro de la relación educador – educando, a un cambio de posición subjetiva en ambos actores que componen la díada del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto permitiría el desarrollo de nuevas singularidades cognoscitivas, desnaturalizaría la mirada que hace foco en la tecnología como déficit y favorecería la creación de nuevos estilos de enseñanza y aprendizaje propiciando el surgimiento de un acto creador al realizar el acto de enseñar.

---

**Resumen:**

¿Qué ética para la utilización de tecnologías en la escuela? En el cuarto grado se instala una tensión entre los alumnos y su maestra, debido a la forma que tiene ésta de enseñar. Edna Krabappel no logra atraer la atención de sus estudiantes, absortos en sus dispositivos electrónicos. Toma entonces la decisión de confiscárselos. Bart encabeza una revuelta y logra que la despidan, siendo reemplazada por un maestro totalmente abocado a utilizar las nuevas tecnologías para enseñar. ¿Qué respuesta darán los alumnos frente al uso de las nuevas Tecnologías de la información y Comunicación en el contexto escolar? ¿Cuáles son las competencias necesarias de un docente para desempeñar su tarea de manera acorde a los tiempos y a la ética de su profesión?

**Abstract:**

What is the ethics behind the use of technology in school? In fourth grade a tension sets in between the teacher and the class over teaching methods. Since Edna Krabappel cannot attract her students' attention because they are totally absorbed in their electronic devices, she decides to confiscate the technology. Bart leads a revolt and manages to have Edna Krabappel replaced by a teacher who bases his teaching on new technology. How will the students respond to this? What skills do teachers need to have in order to carry out their jobs while keeping with the times and also the ethics of their profession?

---

**Bibliografía**

- ARIEL, A. (1994). *El Estilo y el Acto*. Buenos Aires: Editorial Manantial.
- BENBENASTE, N. (1995). *Sujeto = Tecnología\* Política/ Mercado*. Argentina: Eudeba
- BENBENASTE, N. (2001). *Ciencia, Tecnología y Política*. Argentina: Eudeba.
- CAPLAN, G. (2002). *Creación de sitios para personas con minusvalías en Galería 2002 de diseño Web*. Barcelona: Inforbooks's
- CASTELS, M. (1997). *La era de la información, economía, sociedad y cultura*. Vol. I: La sociedad en red. Madrid: Alianza
- CHARRÍA ORTIZ, V. H.; PROWESK, K.; URIBE RODRIGUEZ, A. F.; LÓPEZ LESMES, C. & ARENAS ORTIZ, F. (2011). Definición y clasificación teórica de las competencias académicas, profesionales y laborales. *Psicología desde el Caribe*, nº 28, 133-165.
- DÍAZ BARRIGA, F. (2011). TIC y competencias docentes del siglo XXI. En Carneiro, R., Toscano, J.C. & Díaz, T (Coords) *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* (pp. 139-154). Madrid:Fundación Santillana. Recuperado de <http://www.oei.es/metas2021/LASTIC2.pdf>
- HIRSCH ADLER, A. (2005). Construcción de una escala de actitudes sobre la ética profesional. *Revista electrónica de investigación educativa*, 7(1). Recuperado de <http://www.redie.uabc.mx/vol7no1/contenido-hirsch.html>
- LANDOW, G. P. (1996). *Hipertexto*. Barcelona: Paidós
- MICHEL FARIÑA, J. J. (2008). *Ética. Un Horizonte en Quiebra*. Buenos Aires: Eudeba

NERI, C. & FERNÁNDEZ ZALAZAR, D. (2008). *Telarañas de Conocimiento. Educando en Tiempos de la Red Web 2.0*. Argentina: Libros y Bytes.

OVIEDO G., Y. (2009) Competencias docentes para enfrentar la sociedad del conocimiento. *Apertura*, 1 (1), 76-83.

PISCITELLI, A. (2011). Nativos e inmigrantes digitales: una dialéctica intrincada pero indispensable. En Carneiro, R., Toscano, J.C. & Díaz, T (Coords) *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* (pp. 71-78). Madrid: Fundación Santillana. Recuperado de <http://www.oei.es/metas2021/LASTIC2.pdf>

PRENSKY, M. (2001). Nativos e inmigrantes digitales. Traducción libre del documento de Marc Prensky (1). *On the Horizon, MCB University Press*, 9 (5). Recuperado de <http://phobos.xtec.cat/jsamarra/images/stories/fixters/natiusdigitals.pdf>

SALOMONE, G. & DOMÍNGUEZ, M E. (2008). *La transmisión de la ética. Clínica y deontología. Volumen I. Fundamentos*. Buenos Aires: Letra Viva

UNESCO (2008) *Estándares de Competencia en TIC para Docentes*. Londres. Recuperado de <http://www.eduteka.org/EstandaresdocentesUnesco.php>

VIGOTSKY, L. (1988). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona: Crítica.

VIGOTSKY, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: Fausto.

---

<sup>i</sup> El término suplementar es tomado de la obra de Alejandro Ariel, quien lo define como algo que no es ni opuesto ni complementario del orden social y no puede completarlo. Es siempre un “en más” al orden social. El nivel suplementario del Sujeto excede y desorganiza el orden social cada vez que crea. Es la desorganización necesaria de un orden para que haya acto creador. Pues de no haber la desorganización de un orden, el acto creador será un dormir en las condiciones de la estética de la época.

<sup>ii</sup> El término singularidades cognoscitivas es definido por Fernández Zalazar como nuevas características estructurales y funcionales cognitivas que en un determinado entorno hacen que cada persona sea singular, única e irreplicable, entendiendo, además, que las posibilidades de dicha singularidad son dinámicas y cambian según el entorno y los procesos cognitivos-afectivos que se ponen en juego en cada situación de aprendizaje.