

Tecno pedagogía como Motor de la Transformación Educativa



Universidad Nacional de La Pampa

Mg. Rodolfo Bertone
Fac. de Inf.- UNLP.
pbertone@lidi.info.unlp.edu.ar

Mg. Jose Luis Filippi
Fac. de Ing.- UNLPam
filippij@ing.unlpam.edu.ar

Lic. Guillermo Lafuente
Fac. de Ing.- UNLPam
lafuente@ing.unlpam.edu.ar

Mg. Carlos Ballesteros
Fac. de Ing.- UNLPam
balleste@ing.unlpam.edu.ar

Lic. Gustavo Lafuente
Fac. de Ing.- UNLPam
gustavo@ing.unlpam.edu.ar

Lic. Pablo Etcheverry
Fac. de Ing.- UNLPam.
petcheverry@ing.unlpam.edu.ar

Lic. Valentín Filippi
Colaborador externo
valefilippi08@gmail.com

Contexto

Tipo de Investigación: Aplicada.-
Campo de Aplicación Principal: Computación, Comunicaciones.-
Campos de Aplicación posibles: Ciencia y Tecnología, Otras –Educación – Tecnología Aplicada a la Educación.-
Institución que Coordina el Proyecto: Facultad de Ingeniería, UNLPam.-

Recursos Humanos

Director de Proyecto
Co-Director de Proyecto
5 Investigadores

Línea de Investigación. 4to. año.

Instituir las aplicaciones desarrolladas para dispositivos móviles que hayan alcanzado buen nivel de aceptación.

Conformar un repositorio de objetos de aprendizajes de acceso libre.

Registrar y difundir los resultados alcanzados con la finalidad de que se puedan utilizar, ampliar y mejorar a través de trabajos futuros.

Disponer de un catálogo de trabajos realizados en el sitio web del grupo de investigación GIAU (Grupo de Investigación de Ambientes Ubicuos) a partir del cual los interesados podrán acceder al material requerido.

Introducción

La tecno pedagogía utiliza estrategias didácticas como el aprendizaje significativo y colaborativo, conjuntamente incorpora recursos tecnológicos permitiendo el desarrollo de actividades de enseñanza virtuales que permitirán a los estudiantes accionar de forma autónoma.

Resumen

La tecno pedagogía es la tecnología aplicada a la educación. A través de ella se busca dar respuesta pedagógica al impacto de las herramientas digitales en el proceso formativo.

La tecno pedagogía utiliza estrategias didácticas como el aprendizaje significativo y colaborativo, conjuntamente incorpora recursos tecnológicos permitiendo el desarrollo de actividades de enseñanza virtuales que permitirán a los estudiantes accionar de forma autónoma.

Los centros educativos del siglo XXI se han de enfrentar a las nuevas demandas de una sociedad cambiante y con una clara vocación tecnológica. Aparecen nuevas formas de abordar lo tecnológico: aprendizaje adaptativo y móvil, inteligencia artificial, realidad virtual y aumentada y surgen las interfaces de uso natural (Johnson et al., 2016; Becker et al., 2017).

El propósito del proyecto, de naturaleza teórico-práctico, consiste en indagar las posibilidades que ofrecen los dispositivos tecnológicos de última generación, como instrumentos aplicados a diferentes situaciones de aprendizaje, considerando los aspectos pedagógicos y las teorías del aprendizaje como marcos flexibles de la organización pedagógica. Las actividades que se proponen tienen lugar en el contexto de la UNLPam.

Situación Actual del Problema

Mucho se habla de cuáles serían las competencias digitales para un docente, un acercamiento a ello lo propone Núñez-Torrón Stock, quien plantea cinco competencias básicas para el docente en la educación, y entre ellas se pueden destacar dos:

- Usar herramientas de trabajo en línea.
- Utilizar dispositivos móviles en el aula.

En la mayoría de las universidades de todo el mundo se observa la incorporación de los sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS), para implementar entornos virtuales que permiten la gestión del aprendizaje. Sin embargo algunas investigaciones indican que las motivaciones de los estudiantes son vistas como una obligación al participar en entornos de aprendizaje institucionales cerrados, mientras que la motivación es mayor cuando el proceso formativo es abierto a diferentes tecnologías en contextos informales. Estos espacios son conocidos como PLE (Personal Learning Environments) donde los estudiantes configuran su propio entorno.

Resultados esperados/obtenidos

Durante el 2025 se llevaron a cabo varios trabajos destacados, que se presentaron en diferentes reuniones científicas:

- REVISTA CABB, La revolución de los datos en el baloncesto: Desarrollo de una plataforma de análisis de datos para entrenadores.
- RUEDA, "Integrando la Tecnología en la Educación Física: El Caso de CoachAssist y el Baloncesto escolar".
- WICC, Aprendizaje Personalizado y Colaborativo. El Potencial de la Tecno pedagogía en la Formación Universitaria.
- WITE, Análisis del rendimiento y la toma de decisiones en el baloncesto escolar: El caso de una herramienta multiplataforma (móvil y web).

Obra Publicada (web y móvil)

- BasketStatsAI365. Plataforma integral (móvil y web) para el análisis de Baloncesto. Obra Publicada Nº RE-2025-84624879-APN-DNDA#MJ. URL: <https://tramitesadistancia.gob.ar/tramitesadistancia/inicio-publico>. República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional. Fecha 04-08-2025. URL <https://basketstatsai365.web.app/>