
La práctica pedagógica y el ejercicio docente desde la formación militar en investigación formativa y TIC

Julián Enrique Barrero García

Magíster en Educación Ambiental. Director de Investigación en la Escuela Militar de Suboficiales “Sargento Inocencio Chincá”.
julian.barrero.profesor@emsub.edu.co

Debido a los avances constantes que ha tenido la sociedad del conocimiento frente a la educación, ésta se ha visto obligada en parte a integrar dentro del currículo educativo lo relacionado con las competencias digitales en el proceso académico, de igual manera en la Educación Militar se han tenido en cuenta estos cambios para la aplicación de estas competencias en la formación del Suboficial del Ejército Nacional de Colombia, permitiendo que los actores involucrados en el proceso enseñanza-aprendizaje se apropien del mismo para estar a la vanguardia en la era digital. Se debe tener en cuenta el perfil del egresado de la Escuela Militar de Suboficiales, los retos que afronta y como podrá intervenir en la solución de éstos, frente a la aplicación de las competencias digitales que pueda adquirir en su formación académica, asimismo los docentes deben ser participantes activos asegurando la cualificación de los alumnos.

Según lo manifestado por Galindo, Ruiz y Ruiz (2017),

“En los siguientes años el enseñar, promover y aplicar las competencias digitales permitirá que se desarrolle un campo profesional novedoso, innovador y creativo, para lo cual los nuevos profesionales deben estar capacitados en afrontar este panorama, quienes no lo estén sufrirán una extinción laboral, ya que la demanda que se presente estará dispuesta bajo los lineamientos de lo digital”.

En la formación académica que reciben los alumnos en las aulas de la Escuela Militar de Suboficiales se permite el abordaje y desarrollo de la investigación formativa a través de las Tecnologías de la

Información y Comunicación (TIC), las cuales cumplen la finalidad de permitir la representación digital, gráfica y virtual de las propuestas de investigación que los alumnos desarrollan como proyecto de aula para cumplir el requisito de grado al terminar su etapa académica. Las herramientas informáticas tienen la función de generar en los alumnos destrezas, habilidades y capacidades que fortalecen las competencias digitales del egresado de la institución educativa.

El uso de redes sociales como Facebook y WhatsApp como medio de comunicación, YouTube como canal desde el cual pueden dar a conocer mediante la generación de contenido virtual los procesos que desarrollan en la formación en el aula, plataformas como Blackboard, Google Meet, Zoom y Skype para el apoyo de la formación académica frente al desarrollo de las asignaturas orientadas por el docente, el uso de programas informáticos para la realización de las actividades, trabajos e informes, mediante computador, tablets o dispositivo móvil permiten la interacción entre el alumno como usuario y el contenido educativo que se encuentra en constante desarrollo en esta era digital, mejorando y perfeccionando la educación que reciben, no limitándose a lo compartido y enseñado por el docente en el aula, sino teniendo medios digitales para la generación de un aprendizaje autónomo.

El proceso que se ha llevado a través de la investigación formativa ha permitido en el alumno y en el docente de la Escuela Militar de Suboficiales, reconocer un proceso de indagación, interpretación y análisis que ha llevado a la valoración que se da al construir un conocimiento conjunto y recíproco, ya que el alumno puede evidenciar el avance en su proceso y concretar un resultado el cual expone y sustenta mediado por las TIC al terminar su formación; y al docente le permite llevar un seguimiento de forma metacognitiva, al poder evaluar cada proceso de manera constante y flexible.

El docente que orienta la formación investigativa ha tomado como un gran aliado a la creatividad y a la innovación, haciendo provecho de la diversidad cultural de los alumnos que se congregan en la escuela, pues cada uno con sus aportes y desde una perspectiva diferente gracias a su entorno, ha permitido que la generación de ideas enriquezca con gran pluralidad el conocimiento y la solución a problemáticas en-

contradas en el contexto para ser abordadas desde las propuestas y proyectos de investigación que desarrollan en su proceso académico.

Se presenta el desarrollo de habilidades, actitudes y destrezas en el uso de las TIC lo que le permite al profesor generar el cumplimiento a las competencias digitales que adquiere el alumno frente al ejercicio de su profesión como Suboficial del Ejército Nacional de Colombia, asimismo desarrollar un trabajo colaborativo y en equipo en donde este proceso de aprendizaje se materialice en producción académica desde investigación para aportar al fortalecimiento de la calidad educativa de la Escuela Militar de Suboficiales.

Se debe tener en cuenta y reorientar las formas de enseñanza para adaptarlas a los nuevos retos que exige la sociedad del conocimiento, concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la formación y aplicación de las TIC, provocando múltiples actitudes, hábitos, comportamientos y opiniones frente al desarrollo de la investigación formativa en las aulas, siendo necesaria para la incorporación de las competencias digitales en el alumno desde el quehacer docente, a través de estrategias pedagógicas en ambientes virtuales de aprendizaje para el desarrollo práctico de la investigación formativa.

Innovación y creatividad, dos conceptos que no deben asumirse con igual significado o como sinónimos. La creatividad parte de la generación de ideas y la innovación de la implementación que se haga a dichas ideas. Es así que la confederación empresarial independiente de Madrid CEIM (2001), Galeano (2002) y Sicilia (2009) definen que la creatividad brinda renovadoras formas para pensar la naturaleza misma de un problema.

Es así, que desde la Escuela Militar de Suboficiales estos dos conceptos se aplican en la formación de la investigación con un aporte conjunto de docentes y alumnos que surgen desde la dinámica de la interpretación, el análisis, la discusión y la reflexión a fenómenos como: aspectos psicológicos, sociales, culturales, ambientales, tecnológicos, éticos, académicos y demás, generando de este modo, ideas dinamizantes que ayuden a mejorar e impactar en problemáticas del contexto militar o de la misma institución. Es así que al alumno se le orienta e inspira para permitirle arriesgar en la implementación de ideas con herramientas innovadoras para que impacte con cambios y

transformaciones sustanciales, lo que afianzará en gran medida el desarrollo de sus habilidades para ser un agente de cambio en cualquier entorno que le toque asumir como servidor público de su país.

[...] Es preciso aprovechar el potencial de las TIC para mejorar el acopio y el análisis de datos y fortalecer los sistemas de gestión, desde los ministerios centrales a la escuela, pasando por las instancias subnacionales; para mejorar el acceso a la educación en comunidades remotas y desfavorecidas; para apoyar la carrera profesional, tanto inicial como continua, del profesor; y para ofrecer oportunidades de comunicarse a través de las aulas y las culturas (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2000, p. 15).

La incorporación de las TIC en el proceso de generación de innovación y creatividad permite procesos de investigación a la vanguardia de la era digital y sociedad del conocimiento, en la cual se debe considerar la implementación de equipos tecnológicos para que el aprendizaje que se produzca en las aulas sea significativo, ya que en ocasiones una limitante puede ser el acceso a conexión de internet o el uso e implementación de equipos, ya que no todos los alumnos puedan contar con esto, por lo cual se debe hacer una inversión por parte de la institución educativa para tener computadores o tablets que satisfagan la demanda de alumnos y, a través de los cuales, se puedan realizar prácticas tecnológicas que aseguren la generación de las competencias digitales que se ha propuesto implementar en el ejercicio del fortalecimiento del perfil profesional del Suboficial la institución educativa.

El diseño de proyectos y propuestas de investigación desde la innovación y creatividad en lo digital debe ser flexible reconociendo las habilidades, ritmos de aprendizaje y el tipo de inteligencia que pueda tener cada alumno para generar un proceso académico pertinente en el cual se tenga en cuenta la realidad del contexto y las necesidades del alumno, de la comunidad educativa y del docente, para así producir estrategias, alternativas y soluciones que mejoren los problemas de investigación encontradas durante este proceso académico.

Referencias bibliográficas

- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Revista EDUTEC*.
- Confederación Empresarial Independiente de Madrid-CEIM. (2001). *Innovación y Competitiva de las Empresas*. Madrid: CEIM.
- Galeano, A. (2002). *Viaje al fondo de la creatividad*. Bogotá: Politécnico Grancolombiano.
- Galindo, F., Ruiz, S. & Ruiz, F. (2017). Competencias digitales ante la irrupción de la Cuarta Revolución Industrial. *Estudos em Comunicação*, 1-11.
- Guerrero, M. (2007). Formación para la investigación desde el pregrado. *Acta Colombia de Psicología*, 190-192.
- (2007). *Formación para la investigación en el contexto universitario*. Bogotá: Universidad Católica de Colombia.
- Levano, L., Sánchez, S., Guillén, P., Tello, S., Herrera, N. & Collantes, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 569-588.
- Rangel, A. & Eduardo, P. (2012). Alfabetización digital en docentes de educación: construcción y prueba empírica de instrumento de evaluación. *Revista de Medios y Educación*, 9-23.
- Sicilia, M. (2009). ¿How should transversal competence be introduced in computing education? *Sigcse Bulletin Archive*, 95-98.
- UNESCO. (2016). *Enfoques Estratégico sobre las TIC en la educación en América Latina y el Caribe*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe: UNESCO.