

# Título

## Wikipedia en el aula universitaria

**Directora: Peskins, Agata**

**Tutor: Sabugo, Mario**

### Resumen:

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Tics) cambiaron el paradigma de la sociedad contemporánea.

Los modos de pensar, de obtener información, de relacionarse y aprender fueron modificados por internet y sus derivados. Sin embargo, la educación universitaria trabaja lentamente en incorporar estas cuestiones a sus planes de estudio y sus prácticas didácticas. En este contexto, el proyecto indaga en la posibilidad de integrar diferentes prácticas digitales a la enseñanza de Historia de la Arquitectura.

Bajo este lineamiento, toma uno de los sitios web más consultados en la actualidad: la enciclopedia libre Wikipedia. A menudo *con horror* los docentes encuentran trabajos “copiados” de este sitio (Dussel, 2010)<sup>1</sup>. La propuesta entonces es no rechazar el uso de una herramienta que no es mala en sí misma y que, por otro lado, no dejará de ser consultada, sino aprender a utilizarla correctamente. No solo como medio de información sino formando parte de ella.

**Unidad de Investigación** en la que se inscribe el proyecto

**Historia y Crítica [X ]**

**Sede**<sup>2</sup> en la que se inscribe el proyecto (*marque con una X y especifique*)

Instituto [X ]: **Instituto de Arte Americano – FADU-UBA**

---

<sup>1</sup> Dussel, Inés y Luis Alberto Quevedo (2010) “¿Vino viejo en odres nuevos? Debates sobre los cambios en las formas de enseñar y aprender con nuevas tecnologías”. *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Buenos Aires: Santillana.

<sup>2</sup> *Las Cátedras no son Sedes de Investigación para radicar proyectos.*

**1.7 Cátedra** (Especificar brevemente si el proyecto está relacionado con temas de interés de la cátedra en donde el Director y su equipo desarrollan su práctica docente)

El proyecto surge como inquietud dentro de la práctica docente desarrollada en la materia Historia de la arquitectura y el urbanismo II, cátedra Dr. Arq. Mario S. Sabugo.

### 3.

## **PLAN DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Descripción y fundamentación del problema a investigar**

Como se mencionó anteriormente en el resumen, la inquietud y la necesidad de incorporar recursos digitales genuinos en el proceso de enseñanza-aprendizaje surge directamente de la demanda del contexto en el cual estamos inmersos. Nuestra comunidad de estudiantes cambió en los últimos diez años significativamente y no podemos hacer caso omiso. Este proyecto se propone enfrentar ese desafío, reflexionar acerca de los cambios y buscar posibles ajustes o propuestas que puedan dar respuesta a las nuevas necesidades.

El problema por investigar, reducido a su mínima expresión, es: cómo transformar el uso/edición de Wikipedia en un recurso didáctico dentro de la materia Historia de la arquitectura y el urbanismo II.

#### **3.2 Antecedentes en el tema y relevancia de los aportes previstos**

El ingreso del mundo digital a las aulas como recurso didáctico, ha sido estudiado por las ciencias de la educación durante las últimas décadas.

En el ámbito nacional, Edith Litwin, por ejemplo, prestó especial atención a esta temática. Reflexionó y consideró relevante incorporarla, combinarla con otras tecnologías, a la vez advirtió que no reemplazaría contenidos ni el esfuerzo por aprender:

*“Hacer atractiva la enseñanza no es un tema de herramienta aun cuando las herramientas puedan posibilitar un tratamiento atractivo. Los contenidos deberán ser desafiantes, vinculados con la vida e intereses de los jóvenes, tratados en situaciones lúdicas en los casos que sea posible y respetuosos de los tiempos que necesita el aprender. Las clásicas y las nuevas tecnologías posibilitan estos tratamientos y más de una vez los potencian, pero ellas no definen los contenidos curriculares ni eliminan el esfuerzo por aprender...” (Litwin, 2006)<sup>3</sup>*

---

<sup>3</sup> Litwin, E.(2006). “El oficio del docente y las nuevas tecnologías: herramientas, apremios y experticias” en Actas pedagógicas de la Universidad de Palermo.

La UBA, formó el Centro de Innovación en tecnología y pedagogía (CITEP) en el año 2008 y desde entonces brinda diferentes tipos de cursos sobre tecnología y educación. (<http://citep.rec.uba.ar/acerca-del-citep/>). Algunos de los profesionales que lo integran fueron discípulos de Litwin.

Las licenciadas Maggio y Lion<sup>4</sup>, solo por mencionar algunas, trabajan conceptos como el de “clase invertida”, “educación mediada por la tecnología”, “entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje”. Conceptos que no tienen que ver solamente con los recursos digitales sino con un modo de educar en el siglo XXI.

Autores del ámbito internacional, enfrentan la enseñanza del siglo XXI sabiendo que la búsqueda de la información no es un problema en la actualidad. La información está al alcance de un click, lo importante es qué hacer con ella. Así, David Perkins, propone una educación basada en los modos de pensar y no en la acumulación de conocimiento. Es aquí donde me interesa hacer una relación entre este modo de enseñar y el método propuesto por Ranciere en “El maestro ignorante”, porque es el estudiante quien construye su propio conocimiento.

Por otro lado, la fundación Wikimedia (dentro de la cual se enmarca el proyecto de enciclopedia libre Wikipedia) cuenta con sede en Argentina y realiza un intenso trabajo a través de su Programa de Educación, tendiendo puentes entre la cultura digital y la escolar / universitaria. <http://www.wikimedia.org.ar/programadeeducacion/>.

Con un concepto educativo similar, llevan adelante programas basados en incentivar una postura activa y participativa dentro de la enciclopedia digital. Este es el punto que la distingue de las enciclopedias tradicionales, la posibilidad de intervenir en ella construyéndola colectiva y participativamente.

Nuestro taller realizó experiencias de edición de Wikipedia con los estudiantes, en los años 2016 y 2017. En ambos casos con la asistencia del Programa de Educación de Wikimedia.

Quedan así planteados algunos de los antecedentes en el tema, aunque será uno de los objetivos de la presente investigación ampliar el estado de la cuestión.

Los aportes que pretende el proyecto son renovar y mejorar las prácticas didácticas a través de la incorporación de la cultura digital. Para ello investigará sobre prácticas ya probadas por otros docentes o cátedras o unidades académicas y por las llevadas adelante por el cuerpo docente de la propia cátedra.

---

<sup>4</sup> LION, C. (2013). “Tecnologías y mentes: en clave de proyección”, en *Escenarios educativos con tecnología*. 1º ed. Dentro del Programa Virtual de Formación Docente del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía (Citep) de la Secretaría de Asuntos Académicos del Rectorado de la Universidad de Buenos Aires.

En una ambición mayor, apunta a profundizar en un cambio integral del enfoque pedagógico, de cara al contexto descripto.

### 3.3 Preguntas que busca responder el proyecto

¿Cómo incorporar *genuinamente* la cultura digital al proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Lo mejora?  
¿cómo combinar tecnologías nuevas y tradicionales?

Apropiarse de Wikipedia: cómo podemos pasar de usuarios pasivos a usuarios activos. ¿Qué nos aporta? ¿cómo nos cambia el modo de aprehender?  
¿Todos los alumnos actuales son nativos digitales? ¿Qué implica serlo y no serlo?

### 3.4 Objetivos generales y específicos

#### Objetivos generales:

- Incorporar herramientas digitales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Ampliar el Estado de la cuestión.

#### Objetivos específicos:

- Incorporar la edición de Wikipedia como recurso didáctico dentro del proceso enseñanza – aprendizaje de la materia Historia de la Arquitectura y el urbanismo II.

### 3.5 Estrategias de investigación y actividades específicas para el desarrollo del proyecto

- Investigar sobre los antecedentes de incorporación de recursos digitales en la enseñanza universitaria.
- Participación en cursos sobre incorporación de la tecnología en la enseñanza universitaria.
- Análisis de los ejercicios de edición de Wikipedia realizados en los años 2016, 2017, en el taller de Historia:
  - o Elaboración de metodología de observación y análisis de los ejercicios. Grilla / Cuestionario.  
Los resultados esperables mínimos son:
    - Manejo bibliográfico: los aportes en los artículos de Wikipedia deben estar correctamente referenciados para ser válidos y aceptados por la enciclopedia.

- Aporte de imágenes: se requiere que los estudiantes ilustren con imágenes los artículos de Wikipedia editados. Utilización de Wikicommons, manejo de licencias libres.
    - Comprensión de contenido e investigación: los estudiantes deberán sumar contenido al artículo editado que sea relevante y pertinente al mismo.
    - Selección del artículo: se evaluará la pertinencia de la elección del artículo a editar.
  - Conclusiones
- Rediseño y puesta en práctica de nuevos ejercicios de edición de Wikipedia.

### 3.6 Plan de Trabajo

Actividad – 1º año –	Meses											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Investigación de antecedentes												
Participación en cursos												
Aplicación de ejercicios en el taller de Historia II												
Análisis de los resultados de los ejercicios												

Actividad – 2º año –	Meses											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rediseño de ejercicios para el Taller												
Aplicación de los nuevos ejercicios												
Análisis de los resultados. Conclusiones												
Continuar con la formación. Rediseñar prácticas/ejercicios de taller.												

### 3.7 Difusión y transferencia de los resultados

- Publicaciones
- Ponencias en congresos
- Nuevos ejercicios en el marco del cursado de la materia Historia de la arquitectura y el urbanismo II. Cátedra Dr. Arq. Mario Sabugo.

### 3.8 Bibliografía citada y de referencia

1. Dussel, I., Quevedo L.A. (2010) “¿Vino viejo en odres nuevos? Debates sobre los cambios en las formas de enseñar y aprender con nuevas tecnologías”. Aprender y enseñar en la cultura digital. Buenos Aires: Santillana.
2. Casablancas, S. (2012). Repensando a los nativos e inmigrantes digitales. Revista Laberintos. Publicación de la V, número 22, Febrero-Marzo 2012. Página 20.
3. Andreoli, S. (2013). “Herramientas de co-elaboración en educación”, en Escenarios educativos con tecnología. 1° ed. Dentro del Programa Virtual de Formación Docente del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía (Citep) de la Secretaría de Asuntos Académicos del Rectorado de la Universidad de Buenos Aires.
4. LION, C. (2013). “Tecnologías y mentes: en clave de proyección”, en *Escenarios educativos con tecnología*. 1° ed. Dentro del Programa Virtual de Formación Docente del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía (Citep) de la Secretaría de Asuntos Académicos del Rectorado de la Universidad de Buenos Aires.
5. Perosi, M.V. (2015). “Imaginar como desafío: entre la tecnología y la didáctica”. VII Jornadas Nacionales y 1° Congreso Internacional sobre la Formación del Profesorado. Facultad de Humanidades, Universidad de Mar del Plata.
6. Ranciere, J. (2007). “El maestro ignorante: cinco lecciones sobre la emancipación intelectual.” Editorial Libros del Zorzal.
7. Litwin, E.(2006). “El oficio del docente y las nuevas tecnologías: herramientas, apremios y experticias” en Actas pedagógicas de la Universidad de Palermo.
8. Freire, Paulo.(2008). “Pedagogía del oprimido” Buenos Aires. Editorial Siglo XXI.
9. Perkins, D. (2009). “La escuela inteligente: del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente”. Barcelona: Gedisa.
10. Sabugo, M. (2004). “Comprensión e invención: criterios y procedimientos didácticos en historia de la arquitectura” en AREA 11.
11. Peskins, Agata & equipo. Instructivo ejercicio Wikiproyecto. Años 2016 – 2017 – 2018.