

# LAS TAREAS MÚLTIPLES Y TECNOLOGÍA DIGITAL

Posted on 4 enero, 2016 by Luz Manuel Santos Trigo



La tecnología digital ha permitido que un usuario lector realice tareas múltiples de manera simultánea. Al leer un artículo en línea, es común que el lector revise las redes sociales, atienda una llamada telefónica, escuche música o busque más información que le permita extender o aclarar el significado de los temas abordados en un artículo.

Category: [Ciencia](#)

Tags: [Columnas ciencia](#), [Escala digital](#)



**La tecnología digital ha permitido que un usuario lector realice tareas múltiples de manera simultánea. Al leer un artículo en línea, es común que el lector revise las redes sociales, atienda una llamada telefónica, escuche música o busque más información que le permita extender o aclarar el significado de los temas abordados en un artículo.**

¿Qué produce o genera esta actividad multitarea en la atención y concentración del individuo al intentar comprender un concepto disciplinario o resolver un problema? El rápido desarrollo y la

disponibilidad de diversas tecnologías digitales ha abierto varias interrogantes sobre qué transformaciones son necesarias en el sistema educativo y cómo incorporarlas en los ambientes de aprendizaje. Un punto de partida, que enmarque y sustente una discusión acerca de los cambios que promueve el uso de las tecnologías en el estudio de los contenidos y los ambientes de aprendizaje, incluye analizar qué desarrollos y oportunidades se ofrece a los estudiantes con el uso sistemático de las herramientas.

1. Materiales interactivos. Los libros de texto siguen siendo un elemento esencial que guía a los estudiantes en sus experiencias de aprendizaje. Con la tecnología se pueden transformar en materiales interactivos que incluyan ligas para consultar otros materiales o videos sobre explicaciones de conceptos. Además, estos materiales se pueden actualizar de manera permanente al incorporar opiniones o sugerencias de los usuarios de manera casi inmediata.
2. Formas de participación. El uso de la tecnología ofrece a los estudiantes la oportunidad de extender las discusiones de los conceptos y resolución de problemas más allá del salón de clase. Así, es factible compartir información o colaborar en la resolución de problemas con sus compañeros u otros interesados. A su vez, los profesores o grupo de expertos pueden guiar a los estudiantes en la lectura de los materiales y durante el desarrollo de las actividades. Por ejemplo, al resolver un problema siempre resulta importante buscar distintas maneras o métodos de solución y analizar los conceptos involucrados y la aplicación de esos métodos en la solución de otros problemas.
3. Soporte o ayuda. Con el uso de las tecnologías es posible construir una red y grupo de asesores que responda dudas y oriente las actividades de los estudiantes. También se pueden promover foros de discusión de los temas en estudio.
4. Evaluación. Los estudiantes pueden compartir sus ideas y exhibir sus acercamientos a los problemas a través de un muro puesto en línea. Así, el trabajo de los estudiantes podría ser un punto de referencia para que otros retomen o extiendan las ideas y las contrasten o discutan dentro de la comunidad o grupo de estudio. Además, se abre la posibilidad de implementar un sistema de evaluación en línea donde los estudiantes reciban retroalimentación y respondan preguntas puntuales sobre los temas en estudio.

En términos generales, el uso de las tecnologías favorece la construcción de una comunidad de aprendizaje amplia que fomente la participación de todos sus integrantes en el proceso de desarrollo del conocimiento. El reto ahora es que los jóvenes vean a las tecnologías como herramientas para representar, presentar, extender y compartir sus ideas en una comunidad que fomenta la crítica y la resolución de problemas. C<sup>2</sup>