

Book Review

Illuminate: Technology Enhanced Learning

Petty, Bethany.

California: EdTechTeam Press, 2018. 144 pp.

Paperback ISBN: 978-1-949595-83-3 eBook ISBN: 978-1-949595-84-0

Este libro, publicado en 2018 ofrece interesantes sugerencias para generar un ámbito de aprendizaje activo (“active learning”) utilizando tecnología en el aula. El resultado es una guía práctica de ayudas y “tips” para los docentes involucrados en la integración de tecnología en sus cursos.

El autor indica los objetivos del texto:

- Presentar herramientas tecnológicas utilizables en el aula y el contexto requerido para las mismas.
- Transmitir mecanismos para que el estudiante explore sus conocimientos y aprendizajes, favoreciendo la comunicación y el pensamiento crítico.
- Establecer técnicas colaborativas entre pares que favorezcan el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes, utilizando tecnología.

Y al mismo tiempo indica que el libro puede colaborar en la motivación del alumno y generar experiencias significativas en el aprendizaje.

Organización del Libro

En sus 10 capítulos el texto va desarrollando los puntos indicados en los objetivos, cerrando posteriormente con un capítulo de conclusiones del autor.

Cap. 1 “Involucrarse con Tecnología”

El autor presenta mecanismos para lograr que los estudiantes se interesen en los contenidos específicos de un curso. En particular focaliza en dos herramientas: el empleo de videos y la utilización de códigos QR. Con un lenguaje sencillo y directo se ejemplifica sobre el empleo de ambas tecnologías en el aula y su impacto.

Cap. 2: “Explorando con Tecnología”

En este capítulo se pone el foco en las potencialidades del empleo de realidad virtual para hacer “recorridos” tanto históricos como geográficos que pueden incluir notas referidas al ámbito a recorrer. Asimismo se ejemplifica con las potencialidades del empleo de Google Earth en clase.

Cap. 3: “Creando con Tecnología”

El autor plantea la creación por parte de los alumnos de presentaciones animadas e interactivas, así como elementos de realidad virtual e incluso “memes” asociados con los temas que aprenden. En cada caso detalla las herramientas posibles de utilizar y sus facilidades.

Cap. 4: “Comunicando con Tecnología”:

El capítulo se enfoca en herramientas tecnológicas para que los estudiantes comuniquen (y se comuniquen) en temas relacionados con el aprendizaje. Estas herramientas pasan por los blogs / videos / creación de escenas, con una explicación detallada de su empleo en el aula.

Cap. 5: “El uso de tecnología para potenciar la colaboración y el pensamiento crítico”

El foco está puesto en las herramientas que permiten desarrollar, exponer y defender críticamente proyectos colaborativos. El ámbito del trabajo en equipo entre pares es incentivado por las definiciones del autor que extiende sus ejemplos a proyectos colaborativos con otros aprendientes de otros colegios/países.

Cita sugerida: L C. De Giusti, “Book Review: Illuminate: Technology Enhanced Learning,” *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, no. 24, pp. 90-91, 2019. doi: 10.24215/18509959.24.e10

Esta obra se distribuye bajo **Licencia Creative Commons CC-BY-NC 4.0**

Cap. 6: "Evaluando con tecnología"

Se presentan diferentes herramientas tecnológicas utilizables en evaluación tales como Google Sheets, Kahoot, Quizziz, Wiser generando ejemplos de su empleo para mejorar las evaluaciones y autoevaluaciones de los alumnos.

Cap. 7: "Reflexionando con Tecnología"

El capítulo trata de mostrar mecanismos e instrumentos con los cuales el alumno puede reflexionar sobre su propio aprendizaje. Se muestra el empleo de herramientas como Padlet, Flipgrid, Google forms, Flippity y también mediante actividades creativas del mismo alumno relacionadas con los conceptos aprendidos.

Cap. 8: "Motivando con Tecnología"

La motivación del alumno es un proceso que exige comunicación y comprensión de sus resultados por el alumno. El autor se focaliza en herramientas de interacción entre alumnos y con el docente (tipo Google Sites) y en el empleo de gamificación para tener evaluaciones y autoevaluaciones por parte de los alumnos.

Cap. 9: "Diseñando clases con Tecnología"

El capítulo está dedicado a los docentes, mostrando las posibilidades del empleo de Hyperdoc como herramienta de generación de material para una clase. Diferentes herramientas se pueden desplegar a partir de Hyperdoc, incluyendo desde Youtube a Memes, incluyendo tecnologías para explorar, explicar y aplicar conocimientos.

Cap. 10: "Reflexiones para docentes":

El cierre del texto se enfoca en el empleo de las redes sociales (y todos sus productos tecnológicos relacionados) para el desarrollo de las actividades docentes. Partiendo de aceptar que la tecnología está generando un cambio profundo en la educación, se trata de mostrar que el rol del docente se jerarquiza y completa con el empleo de tecnología, sin abandonar su capacidad de construir materiales para el aprendizaje de los alumnos.

En síntesis: un texto fuertemente práctico, con un gran conocimiento de herramientas tecnológicas y su empleo en el aula por parte del autor. De lectura extremadamente útil para el docente interesado en incorporar tecnología en el aula.

Dra. Laura C. De Giusti
CIC PBA
Universidad Nacional de La Plata
ldgiusti@lidi.info.unlp.edu.ar