TRANSFORMACIÓN TECNOLÓGICA Y FORMACIÓN CIUDADANA: DESAFÍOS CONTEMPORÁNEOS PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA.

TECHNOLOGICAL TRANSFORMATION AND CIVIC EDUCATION: CONTEMPORARY CHALLENGES FOR EDUCATIONAL INNOVATION



Liliana Huertas M.
Jefe departamento de Diseño y TIC

Palabras clave:
Transformación tecnológica, innovación educativa, ciudadanía digital, pensamiento crítico.

Resumen:
La transformación tecnológica se ha convertido en un fenómeno social, cultural y educativo que redefine las formas de aprender, relacionarse y participar en la sociedad. En el contexto del Colegio Marymount Bogotá, esta transformación trasciende el uso de herramientas digitales y se orienta hacia la formación de ciudadanas críticas, éticas y capaces de incidir en su entorno.

Diseñar el futuro desde el presente: ciudadanía, tecnología y propósito en acción

Pensar la transformación tecnológica en el Colegio Marymount Bogotá implica reconocer que estamos formando ciudadanas en un mundo mediado por sistemas digitales que influyen en la identidad, la cultura y la participación (Castells, 2010; Van Dijk, 2020). Este proceso no ha sido improvisado; apoyamos las decisiones con balances curriculares los cuales han sido reformulados de tal forma que nos sirvan como brújula para revisar, ajustar y redefinir el lugar de la tecnología dentro del proyecto educativo, permitiendo encaminar estrategias coherentes, sostenibles y con sentido pedagógico.

En coherencia con el marco del Bachillerato Internacional, esta apuesta se articula desde la asignatura de Diseño en el PAI. Aquí, diseñar no es "hacer productos"; es pensar con método. Investigar con intención, idear con criterio, crear con propósito y evaluar con responsabilidad; este ciclo convierte a las estudiantes en autoras de soluciones, no en usuarias pasivas y ahí está el giro: la tecnología deja de ser consumo y se vuelve lenguaje para comprender el mundo y actuar sobre él. Cuando esta lógica entra al aula, cambia la experiencia de aprender. Una estudiante que analiza cómo un algoritmo prioriza contenido no solo entiende tecnología; entiende poder; cuando se diseña una campaña digital para contrarrestar la desinformación no solo usa herramientas; ejerce ciudadanía y cuando se prototipa una solución sostenible para su entorno no solo cumple un proyecto; ensaya el tipo de liderazgo que el colegio promueve.

La construcción de identidad y género en entornos digitales exige una mediación pedagógica intencionada (Buckingham, 2015). Desde primaria, las estudiantes comienzan a narrarse en espacios digitales; es ahí donde la escuela abre preguntas incómodas y necesarias: ¿quién define lo visible?, ¿qué cuerpos y voces aparecen?, ¿qué queda por fuera? En bachillerato, el análisis escala: sesgos en IA, economías de atención, usabilidad de las redes. Comprender esto no es accesorio; es formar criterio.

La diversidad cultural encuentra aquí una oportunidad concreta pues en lugar de consumir relatos globales sin filtro, las estudiantes producen desde su contexto, conectando lo local con lo global (Jenkins, 2009). Diseñan, documentan, publican y dialogan y además se posicionan. Esa práctica construye identidad y, a la vez, fortalece una cultura digital más plural. La cultura política y la democracia atraviesan todo este proceso; participar hoy implica saber leer información, detectar manipulación y tomar postura (Ribble, 2015). Los proyectos dejan de ser ejercicios aislados y se convierten en ensayos de participación: análisis de noticias falsas, visualización de datos para evidenciar problemáticas, campañas digitales con propósito.

En bachillerato, el protocolo BYOD1 (Bring Your Own Device) amplía el escenario. No es solo traer un dispositivo; es asumir una responsabilidad. Gestionar distracciones, cuidar datos, elegir fuentes, producir con ética. El BYOD, afinado continuamente, se convierte en una plataforma para la autonomía y el juicio. Todo esto no ocurre en paralelo a la innovación educativa; diseñar experiencias donde investigar, crear y evaluar tengan consecuencias reales y donde equivocarse sea parte del proceso y la mejora sea visible; hacer que el aula funcione como laboratorio de ideas con impacto.

¿Qué cambia en la vida futura de las estudiantes cuando esto se sostiene en el tiempo? Cambia la relación con el conoci-



...El modelo BYOD (Bring Your Own Device) promueve el uso pedagógico de dispositivos personales dentro del entorno escolar, favoreciendo procesos de autonomía, acceso flexible a recursos digitales y desarrollo de competencias de ciudadanía digital.

miento: dejan de esperar instrucciones y comienzan a formular preguntas. Cambia la relación con la tecnología: pasan de usuarias a diseñadoras críticas y en este sentido cambia la relación con el mundo: entienden que pueden intervenirlo con criterio.

El modelo BYOD (Bring Your Own Device) promueve el uso pedagógico de dispositivos personales dentro del entorno escolar, favoreciendo procesos de autonomía, acceso flexible a recursos digitales y desarrollo de competencias de ciudadanía digital; sin embargo, su implementación requiere lineamientos claros de acompañamiento, uso responsable y equilibrio pedagógico (Song, 2014).

Si vamos al contexto de una estudiante egresada que ha vivido este enfoque, no solo domina herramientas además debería ser capaz de leer sistemas, detectar sesgos, colaborar con otros, argumentar con evidencia y diseñar soluciones con impacto social; está mejor preparada para contextos inciertos, donde la respuesta correcta no viene dada y la ética no es opcional.

Aquí la invitación es directa. A las familias: este proceso necesita continuidad fuera del aula. Conversar en casa sobre lo que se consume, cómo se participa y qué se comparte, fortalece lo que la escuela inicia. A los directivos: sostener esta apuesta implica decisiones valientes—curriculares, formativas y culturales—que prioricen profundidad sobre apariencia.

La transformación tecnológica, situada en



...la tecnología deja de ser consumo y se vuelve lenguaje para comprender el mundo y actuar sobre él.

Ciudadanías y encarnada en diseño, no es un proyecto más, es una forma de entender la educación que prepara para lo que viene sin perder lo que importa y ese camino se construye mejor cuando toda la comunidad decide recorrerlo.

Conclusiones

Reducir la transformación tecnológica a la presencia de dispositivos en el aula es, en el mejor de los casos, una simplificación ingenua. En el peor, un desvío pedagógico. Este artículo ha insistido en otra idea: la transformación tecnológica, situada en el eje de Ciudadanías y articulada desde la visión que nos ofrece la tecnología como eje transversal en el PEP y el Diseño en el PAI, es una forma de entender la educación y, más aún, una forma de habitar el mundo.

De la capacidad de una estudiante para preguntarse quién decide lo que ve, cómo se construyen las narrativas que consume, qué implicaciones tiene lo que diseña y cuál es su responsabilidad cuando participa en entornos digitales. Esa es la diferencia entre formar usuarias y formar ciudadanas, y esa diferencia define el tipo de institución que queremos ser. Cuando el Colegio Marymount de Bogotá decide asumir la transformación tecnológica como eje institucional, no está respondiendo a una presión externa ni a una tendencia educativa, está tomando una posición y a su vez está afirmando que la educación que ofrece no puede quedarse en la transmisión de contenidos, sino que debe formar pensamiento, agencia y responsabilidad en un contexto donde lo digital atraviesa la vida cotidiana.

Tenemos ante nosotros un panel completo de decisiones pedagógicas, como integrar el ciclo de Diseño del PAI como estructura para pensar y crear, otras que son de tipo culturales, como implementar y ajustar el BYOD entendiendo que la autonomía también se enseña, pero, sobre todo, exige una decisión ética: formar estudiantes que no solo puedan usar la tecnología, sino que comprendan su impacto y actúen con responsabilidad.

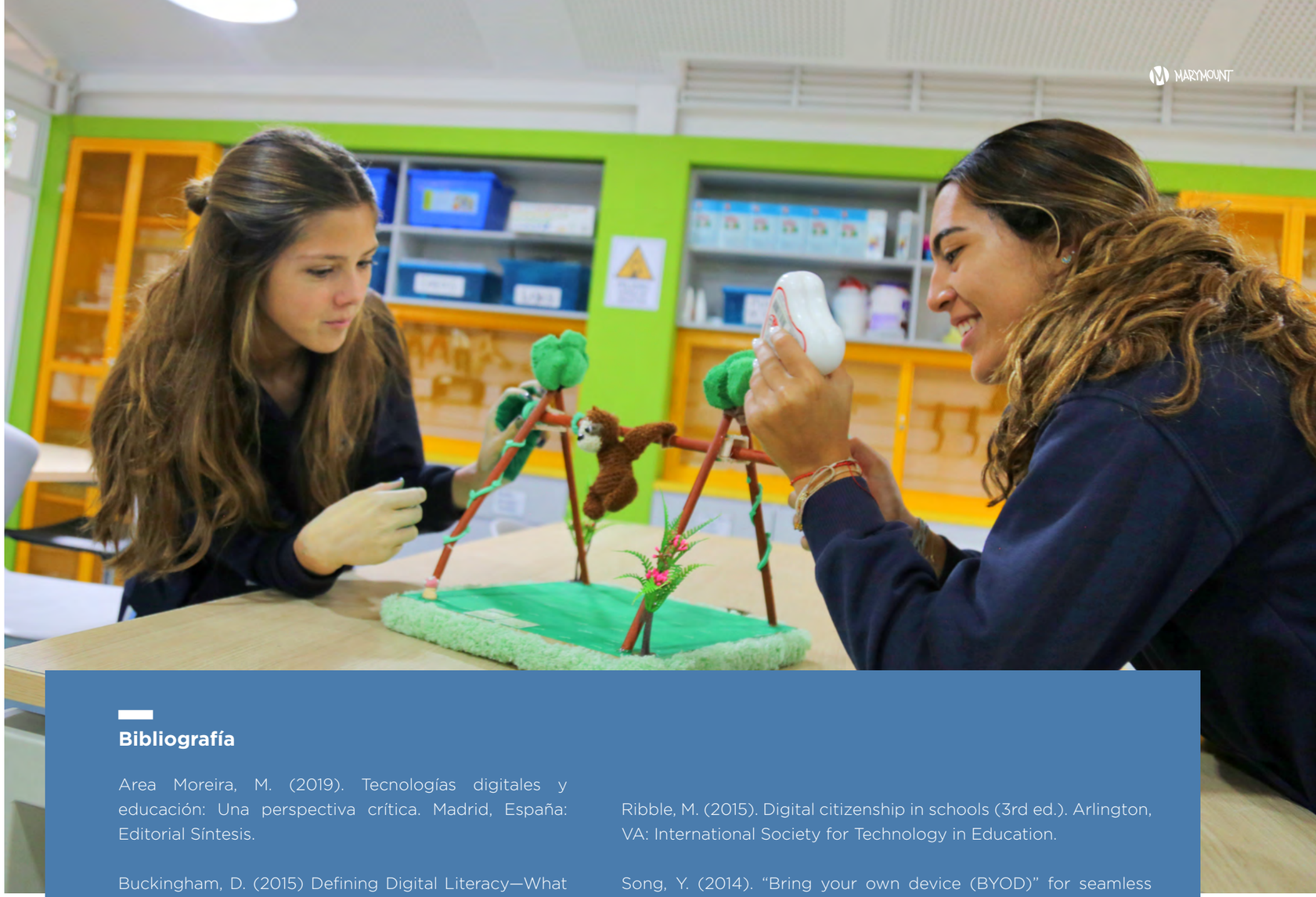
Y, ¿Qué esperamos obtener como valor agregado a todas estas prácticas? Queremos ver jóvenes que no consumen sin filtro, sino que analizan, en egresadas que no se adaptan pasivamente, sino que diseñan, cuestionan y proponen; ese es el tipo de futuro que vale la pena construir y aquí la invitación es clara:

A las familias: este proceso no termina en el aula. Continúa en casa, en las conversaciones cotidianas, en las decisiones sobre uso de tecnología, en la forma en que se acompaña a las estudiantes a construir criterio.

A los directivos: sostener esta visión implica priorizar profundidad sobre apariencia, coherencia sobre moda, formación sobre inmediatez.

A los docentes: el reto no es dominar herramientas, es diseñar experiencias que transformen la manera en que las estudiantes piensan, entendiendo que la transformación tecnológica no es una tendencia, es un posicionamiento; el Colegio Marymount de Bogotá tiene la oportunidad —y la responsabilidad— de liderarlo con sentido no porque tenga más tecnología, sino porque puede formar mejor criterio, y en el mundo que viene, esta postura marca la diferencia.

En este escenario, el Colegio Marymount Bogotá se posiciona no como un receptor de cambios, sino como una institución que diseña su futuro educativo con intención, formando estudiantes capaces de comprender el mundo que habitan y de transformarlo con criterio, creatividad y responsabilidad.



Bibliografía

Area Moreira, M. (2019). Tecnologías digitales y educación: Una perspectiva crítica. Madrid, España: Editorial Síntesis.

Buckingham, D. (2015) Defining Digital Literacy—What Do Young People Need to Know about Digital Media? Nordic Journal of Digital Literacy, 10, 21-35.

Castells, M. (2010). Communication power. Oxford University Press.

International Baccalaureate Organization. (2018). Approaches to learning in the IB programmes. Cardiff, Reino Unido: International Baccalaureate Organization.

Jenkins, H. (2009). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. Cambridge, MA: MIT Press.

Ribble, M. (2015). Digital citizenship in schools (3rd ed.). Arlington, VA: International Society for Technology in Education.

Song, Y. (2014). “Bring your own device (BYOD)” for seamless science inquiry in a primary school. Computers & Education, 74, 50–60.

UNESCO. (2021). Artificial intelligence and education: Guidance for policy-makers. París, Francia: UNESCO Publishing.

Van Dijk, J. (2020). The network society (4th ed.). SAGE.

Wing, J. M. (2006). Computational thinking. Communications of the ACM, 49(3), 33–35.