¿QUÉ DEBIÉRAMOS SABER LOS DOCENTES ACERCA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA GENERAR MEJORES OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE? II

Alejandro Spiegel nos invita a darle un vistazo a los recursos tecnológicos en pro de la enseñanza. A todo lo relativo a los problemas que esto conlleva y las posibles soluciones; pero sobre todo piensa con nosotros las diferencias entre herramientas y recursos didácticos, y nos ofrece un camino para buscar y elegir lo mejor de la oferta tecnológica.

En un primer artículo enfatizamos, como una de las líneas posibles para aprovechar el potencial de las nuevas tecnologías, la importancia de las buenas preguntas, aquellas que requieren la elaboración personal de la información disponible en la red para la construcción de conocimiento. También relativizamos "el problema" del manejo docente de teclados y pantallas. En cambio, reflexionábamos que los alumnos –para quienes el manejo de estos dispositivos tecnológicos no resulta un obstáculo– esperan que les presentemos desafíos interesantes en los que puedan aplicar sus habilidades técnicas, y sobre el hecho que muchos de ellos cuentan con distintos dispositivos que podrían utilizar fuera del aula si estuvieran motivados, desafiados, para hacerlo.

En esta nota seguiremos pensando juntos acerca del potencial educativo de los dispositivos digitales. O sea, están aquí y allá, en todos lados y, para muchos, en todo momento. Sería razonable pensar que así como aportan a otras dimensiones de la vida cotidiana de las personas, también pudieran hacerlo en el aprendizaje de los contenidos escolares. Como decíamos, formular buenas preguntas para que los alumnos construyan respuestas a partir de la inmensa cantidad de información disponible, es una buena posibilidad. En este caso, el "potencial" está en la posibilidad de consultar rápidamente una gran cantidad de fuentes, sin importar el lugar en donde éstas se encuentren.

Ahora bien: ¿qué más? ¿Qué otras potencialidades tienen estos dispositivos? En otros términos, ¿qué otros aportes pueden hacer a nuestra clase?

Para responder a estas preguntas, tendríamos que pensar en dos direcciones:

1. En los problemas o dificultades que tenemos cotidianamente para enseñar lo que queremos enseñar, y los que tienen todos o algunos de los alumnos para aprenderlo.
2. En las nuevas oportunidades o nuevos horizontes que podrían abrirse, llevar a cabo nuevas actividades o enseñar nuevos contenidos.

Ambas direcciones implican mejores posibilidades para que nuestros alumnos aprendan más y mejor. Para que efectivamente sea así, más allá de cualquier recomendación, nosotros mismos tenemos que reconocer y enunciar estas potencialidades en nuestro escenario real de trabajo, con los alumnos que "de verdad" tenemos, que vienen a la escuela "de verdad" en la que enseñamos, que está inserta en la comunidad "de verdad" en la que trabajamos. O sea, no se trata de tomar un programa informático o un sitio de internet o un dispositivo determinado y preguntarse: "*¿qué puedo hacer con esto en mi clase?"*, sino todo lo contrario: comenzamos por identificar y enunciar los problemas que tenemos y aquellas actividades que nos gustaría hacer para, luego, averiguar "*¿qué programa o producto informático podría ayudarme?"*.

Claro que para seguir este camino es necesario que analicemos críticamente nuestras prácticas, nuestras expectativas y nuestros logros. Y, obviamente, que tengamos ganas de mejorar. Este es el punto de partida para buscar herramientas que nos puedan ayudar a superarnos.

¿Herramientas o recursos didácticos?

Herramientas, sí, como las de cualquier profesional. Más allá de lo que digan los fabricantes o autores de los diversos materiales y dispositivos, estos se convierten en recursos didácticos cuando un maestro reconoce que aportan soluciones a problemas de su clase o le sirven para extender o abrir nuevos horizontes para sus alumnos. Mientras esto no ocurra, el rótulo "recurso didáctico" es sólo eso: un rótulo, más allá de lo sofisticado que parezca. En otros términos, recurso didáctico es una construcción particular y subjetiva de un docente, por la cual un material o estrategia se convierte en herramienta para su trabajo. Desde este lugar, efectivamente puede ocurrir que lo que ofrecen los dispositivos digitales a los que tenemos acceso, no necesariamente

solucione nuestras necesidades y, por lo tanto, no sean las herramientas que necesitamos.

O sea, teniendo en claro las necesidades enunciadas en 1 y 2, comenzamos a buscar y analizar las tecnologías para eventualmente reconocer su potencial aporte o "ventaja diferencial" (v. Spiegel (2010) *Planificando clases interesantes*: BB. AA, Noveduc). Por ejemplo, para presentar o explicar de modo diferente aquello que sabemos que a algunos alumnos les resulta complejo; para facilitar la experimentación o el estudio autónomo de los que terminan antes con la tarea; para contemplar los intereses y modos de aprender de alumnos diversos, etcétera.

¿Comenzamos a buscar y analizar las tecnologías? ¿Cómo?

Sí, navegando nosotros mismos en internet o recurriendo a sitios conocidos o a las redes sociales para buscar recomendaciones o, incluso – ¿Por qué no?– consignando a nuestros alumnos que traigan información o aplicaciones que respondan a las características que buscamos.

Una vez que tenemos frente a nosotros –"en pantalla"– el material en cuestión, lo analizamos con el filtro más grueso: el que estará construido por criterios análogos a los que aplicamos para elegir un libro, un mapa, una película o un tema musical para nuestras clases. Aquellos criterios relacionados, por ejemplo, con la corrección, relevancia o innovación de los contenidos conceptuales, procedimentales o actitudinales del material. ¿Y luego? Habiendo distinguido las opciones aceptables, aquellas que podríamos incorporar a nuestras planificaciones, con la convicción de que aportarían a la mejora de nuestra tarea, habría algunas consideraciones más en el proceso de selección de herramientas digitales –y de hecho, lo haremos en las próximas notas–; pero también es cierto que si el material no pasa por este primer análisis, no tiene sentido seguir considerándolo. Y también es cierto que lo que logramos hasta aquí no es menor: identificamos nuestras necesidades y oportunidades de mejora, y pudimos aplicar nuestros saberes "no informáticos" –los disciplinares y pedagógicos– para realizar un primer análisis de materiales en formato digital. Y esto es, en sí mismo, un gran paso.

En definitiva, la misma idea de *ventaja diferencial* de un recurso didáctico, implica la convicción de la inexistencia de soluciones mágicas ni únicas para cada situación didáctica, o de materiales que siempre "funcionan" aunque vengan en "envoltorio" tecnológico. Esta perspectiva

postula al docente como autor de sus clases; revaloriza su saber y reivindica el derecho a elegir sus herramientas de trabajo.¶

Alejandro Spiegel ". Es doctor en Ciencias de la Educación por la Universidad de Buenos Aires, profesor titular de Informática en Ciencias de la Educación y dirige el grupo de investigación TecMovAE en la Universidad Tecnológica Nacional. Es autor de diversos libros sobre educación, literatura y la enseñanza escolar con tecnologías de la comunicación. Con Ediciones Homo Sapiens, ha publicado recientemente Ni tan genios ni tan idiotas. Tecnologías: qué enseñar a las nuevas generaciones (que no sepan) *(2013) y en Edilar ha publicado la exitosa serie* "Camino a"*, con versiones y aproximaciones al* Popol-Vuh, El Zarco, Frankenstein, Don Quijote, *entre otros.*