



Un tránsito a otro

Escuelas españolas con tecnología que trabajan la competencia digital

Joaquín Paredes | Universidad Autónoma de Madrid, España.

La competencia digital es un contenido de la educación primaria y secundaria española desde 2006. Su estudio en las escuelas es obligatorio¹.

La competencia digital la entendemos, de una forma sencilla, como la capacidad de los estudiantes para el manejo y procesamiento de información con medios tecnológicos, así como las competencias comunicativas con dichos medios.

La adopción de esta competencia como resultado final de la escolarización ha sido fruto del análisis del contexto de la generación del conocimiento, de la transformación de la producción, de la necesidad de ampliar los entornos de actividad económica, de apoyar la innovación... espacios fundamentales en la mejora económica de las naciones. Este aspecto es fuertemente criticado por los maestros, por el posible sesgo economicista del currículo. Pero en un contexto de desempleo y crisis económica es difícil despreciar oportunidades para mejorar las opciones para el empleo de las futuras generaciones.

Otro tema no menor es la interacción con los medios para el disfrute de la cultura, la socialización y la comunicación en general. La escuela, que prepara para enfrentar los desafíos del mañana, no puede ser ajena a esta revolución ni a los efectos en la vida cotidiana de la ciudadanía. La exposición a las redes sociales, los problemas de convivencia e intimidad, o el consumo y los delitos asociados son temas suficientemente importantes como para formar parte de la discusión en clase.

En los últimos veinticinco años, el avance de la tecnología de la información y la comunicación ha sido tan espectacular que algunos se confundieron (y nos confundieron) con sus predicciones. Decían que el nativo digital no necesitaba aprender sobre tecnología, porque ya lo sabía todo de forma innata. Era un nativo extraño, ágil con determinadas herramientas pero absolutamente limitado con otras, incapaz de transferir estrategias de unas a otras. El desafortunado "nativo digital" ha perdido la oportunidad de profundizar en el manejo y procesamiento de la información (Koutropoulos, 2011). Es más, ha sufrido el denominado "efecto Mateo" (Walberg y Tsai, 1983), pues el manejo de tecnología en el hogar reforzado por el de la escuela promueve usos más refinados de la información y añade mejoras en el rendimiento académico entre las clases más altas, tal y como revela el informe PISA 2015². Todo ello, sin mencionar que hubo niños que, debido a la imposibilidad de acceder a la tecnología en el medio familiar, quedaron relegados en la brecha digital.

¹ En línea: <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/digital.html>

² En línea: <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf>

espacio educativo

Las escuelas con tecnología tienen problemas semejantes a las demás, pero han decidido abordarlos de otra manera.

Se trata de escuelas que trabajan en barrios o municipios con diversas carencias. No siempre cuentan con plantillas de profesores que den continuidad a un proyecto educativo de la escuela. Tienen alumnos con dificultades. Cuentan, eso sí, con un cuerpo de profesores acostumbrado a realizar innovaciones, a los que les gusta charlar sobre su trabajo y se quedan en el centro fuera de su horario para seguir trabajando en las mejoras (Sancho y Alonso, 2012).

En España, la crisis económica acabó con el programa de un ordenador por niño. Algunas escuelas han tenido que establecer una alianza nueva con los padres. A cambio de que cada familia invierta ciento cincuenta euros, se comprometen con ellos a que los niños cursen la etapa educativa sin tener que adquirir materiales educativos. Los fabrican digitalmente los maestros. No es una solución perfecta. Es injusto para los más desfavorecidos, que tienen que buscar el dinero para comprar los dispositivos. Sin embargo, en España no hay tradición de que el gobierno sufrague el material escolar que compran los padres.

Esta alianza ha supuesto un importante compromiso de los docentes y los equipos directivos de las escuelas. Abrirse a pedir a los padres ha sido un importante desafío y se debían tener bien claros los objetivos de los proyectos que se estaban emprendiendo.

En estas escuelas se ha decidido, por ejemplo, que en los cursos de educación primaria en los que tienen mayor peso los contenidos, los estudiantes realicen ejercitaciones multimedia en libros interactivos fabricados por los profesores, con una selección relevante de contenidos y ejercicios.

Es posible que el niño con dificultades en algún ámbito básico tenga la oportunidad de reforzar, mediante ejercicios realizados en una aplicación, algún aspecto fundamental de esas competencias. Supone reservar un tiempo para que el gran grupo trabaje en algún aspecto de profundización, mientras los niños con dificultades refuerzan.

Otras escuelas han optado por enfrentarse a los contenidos como un espacio inagotable de estudio, que requiere que los estudiantes adquieran estrategias de manejo de la información.

La más socorrida estrategia es la búsqueda, aunque tiene limitaciones; una importante es la fiabilidad de los contenidos. Algunas escuelas trabajan para que las búsquedas no dependan exclusivamente de los motores de búsqueda, sino que se basen en selecciones previas de fuentes fiables (de los propios docentes, de instituciones educativas como el Ministerio de Educación, una universidad, una red de profesores, una red de escuelas...).

Estrategias complementarias están relacionadas con la facilitación de esquemas y mapas mentales, que fabrican los profesores o los propios estudiantes con algún programa, para “guionizar” el conocimiento, ordenar lo que encuentran en la red o presentar a sus compañeros la secuencia de los aprendizajes.

También han puesto en marcha proyectos en los que involucran a los estudiantes. La idea es recoger información, analizarla y presentarla a los compañeros y la comunidad. Los estudiantes realizan presentaciones o vídeos para sus compañeros o para una audiencia mayor. De esta forma se trabajan estrategias de planeación, creación-escritura, derechos de autor-seguridad, representación y comunicación del conocimiento. Se abre, asimismo, la posibilidad

a otras estrategias, como las de trabajar en equipo y compartir con otros para debatir. En ese sentido, algunas conocidas plataformas de trabajo a distancia, como *Edmodo*, se convierten en espacios para simular interacciones, similares a las de adultos, en las redes sociales.

En su conjunto, se trata de un amplio rango de soluciones adoptadas para resolver problemas educativos con tecnología. Aún es posible ampliar el abanico de intervenciones, hacerlas más plurales, más amorosas con el conocimiento, más adaptadas a las necesidades de los niños y la comunidad, pero con estos primeros pasos, apenas esbozados, el camino emprendido es indudablemente un tránsito a otro espacio educativo. 



Referencias bibliográficas

KOUTROPOULOS, Apostolos (2011): “Digital Natives: Ten Years Alter” en *Merlot Journal of Online Learning and Teaching*, Vol. 7, Nº 4. En línea: http://jolt.merlot.org/vol7no4/koutropoulos_1211.pdf

SANCHO GIL, Juana M.; ALONSO CANO, Cristina (comps.) (2012): *La fugacidad de las políticas, la inercia de las prácticas. La educación y las tecnologías de la información y la comunicación*. Barcelona: Ed. Octaedro.

WALBERG, Herbert J.; TSAI, Shio-Ling (1983): “Matthew Effects in Education” en *American Educational Research Journal*, Vol. 20, Nº 3, pp. 359-373. En línea: https://rsrc.psychologytoday.com/files/u81/Walberg___Tsai___1983_.pdf