

# TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN

Experiencias y miradas para la implementación  
de las nuevas tecnologías en el aula

Javier Gullo



EDITORIAL  
**MAIPUE**

## Presentación

Este libro tiene varias lecturas posibles. De estas, queremos destacar dos: una, instrumental, cuyo foco está puesto en la aplicación didáctica de un conjunto de herramientas digitales y está especialmente dirigida a educadores que demandan estrategias concretas y propuestas de trabajo. Los docentes encontrarán diversas exposiciones que les resultarán de utilidad para pensar sus clases y repensarlas a partir de experiencias disparadoras que pueden ajustarse a las distintas disciplinas que conviven en las escuelas. En este aspecto, por un lado, el libro registra y desarrolla secuencias novedosas de diversas fuentes y por el otro propone horizontes prácticos inéditos o escasamente explorados que –a nuestro entender– suponen el desafío más riesgoso pero, al mismo tiempo, el más enriquecedor para la práctica docente. Los aspectos tecnológicos han sido descritos dando detalles sobre requerimientos y, en las oportunidades que lo amerita, se presentan alternativas que atienden la diversidad y disponibilidad de recursos técnicos en las escuelas. No es un dato menor señalar que la mayoría de las propuestas pueden desarrollarse aún en escuelas que no disponen de equipamiento tecnológico propio. Para quienes realicen esta “lectura didacticista”, las experiencias se cerrarán sobre sí mismas y su valor residirá en constituirse como guía, o inspiración, para el desenvolvimiento de proyectos.

La otra lectura posible es de orden político-pedagógico. Se sirve de las propuestas didácticas para exponer situaciones que van más allá de la aplicación de las nuevas tecnologías en el aula. En ese plano, consideramos la relación que existe entre tecnología y educación problematizando la dinámica social, que sitúa a los jóvenes bajo una doble condición: por un lado, como consumidores y usuarios de tecnologías y, por el otro, como reproductores de saberes que les son ajenos. Mientras las grandes corporaciones parecen ser las únicas responsables de determinar la dinámica del cambio tecnológico, los jóvenes (y los ciudadanos en general), cada vez más tecnodependientes, se ven envueltos en un escenario contradictorio en el que la idea de libertad que internet proponía en sus orígenes ha entrado en una etapa de tensión, al tiempo que la aceleración de las innovaciones exige cada vez más consumismo irreflexivo.

Por otro lado, y al mismo tiempo, esas tecnologías se presentan como foco disruptivo en escenarios escolares demasiado acostumbrados a evaluar la memoria. Es por ello que el conjunto de experiencias desarrolladas trabajan sobre el objetivo de presentar herramientas para que los jóvenes se corran del lugar de consumidores y usadores de tecnología al tiempo que se los invita a adoptar un rol activo y creativo frente al conocimiento. Producir antes que repetir y crear antes que copiar. Para esto, es preciso revisar los paradigmas vigentes, asumir una postura crítica frente a la organización escolar y el rol que los educadores desempeñamos en la escuela, además de presentar alternativas. La segunda de las lecturas posibles pretende aportar elementos para esa tarea.

Este libro parte de ciertas premisas. En primer lugar, creemos que se pueden incluir las nuevas tecnologías en el aula y generar, a partir de ellas, procesos educativos de valor agregado. Es decir, incorporar las nuevas tecnologías no como dispositivos que reemplazan a otros obsoletos –pantallas por pizarrones, procesadores de textos por hojas de papel, YouTube por videocaseteras– sino como herramientas que pueden permitirnos trascender los márgenes (de los libros y carpetas, de las aulas y de las formas tradicionales de abordar el conocimiento).

En segundo lugar, entendemos que la apropiación de las nuevas tecnologías exige que los agentes educativos reconozcan en ellas aspectos fundamentales en los que además de ponerse en juego la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos de la currícula, se involucran elementos relativos a la transformación que está atravesando el orden social. En consecuencia, la determinante influencia de la tecnología en nuestra sociedad establece, casi por imposición, la necesidad de construir una nueva agenda en la que la escuela asuma un rol protagónico y crítico para que los estudiantes de nuestras aulas no queden excluidos de las demandas del siglo XXI.

En tercer lugar, asumimos que las nuevas tecnologías no pueden introducirse en las aulas de modo acrítico ni forzado. Su implementación requiere de un proceso de reflexión que nos devuelva al punto de partida original de cualquier proyecto educativo: ¿qué escuela queremos? ¿Cómo la construimos? ¿Cómo pueden intervenir las nuevas tecnologías en esa construcción?

En cuarto y último lugar, aunque no menos importante, creemos que la incorporación de las nuevas tecnologías no precisa necesariamente de la contratación de plataformas ni de incurrir en gastos desmesurados.

La mayoría de las propuestas que se desarrollan en este libro tienen un costo cuya curva de valor tiende a cero, tanto cuando nos referimos a experiencias vinculadas a entornos de uso popular como el de YouTube como cuando analizamos la factibilidad de aplicar realidad aumentada y realidad virtual en los procesos de enseñanza.

Este es un libro para ser leído junto a un *smartphone*. Hemos utilizado códigos QR en varios pasajes, que esperamos sirvan para ilustrar y ampliar algunos aspectos desarrollados en la lectura. Aunque en el capítulo 4 sobre realidad aumentada profundizamos acerca de los usos de los códigos QR, recomendamos al lector que descargue a su *smartphone* una aplicación para poder escanearlos. Cualquiera servirá.

Además, la portada de este libro posee una capa de información digital que conforma una secuencia de realidad aumentada. El lector puede descargar la aplicación "HP Reveal Studio - Aurasma" seguir a Editorial Maipue y escanear la imagen para descubrir el contenido oculto.