



Mariana Maggio (2012). *Enriquecer la enseñanza: Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós. 185 páginas.

Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) han ido incorporándose a nuestras actividades, constituyéndose en tareas cotidianas de nuestras vidas; su uso ha abarcado los ámbitos profesional, lúdico y social, pero en el campo educativo parecen no terminar de encontrar su ubicación exacta. Como señala Litwin (2005) pareciera que se espera de ellas la resolución mágica a todos los problemas que la educación posee.

Maggio, superando los esfuerzos de implantación tecnología de décadas anteriores, realiza aquí un análisis sobre la situación actual de la incorporación de la tecnología a la educación; así establece la hipótesis epistemológica: *“las tecnologías de la información y la comunicación aparecen imbricadas en el conocimiento que se construye y esta es la clave para que su inclusión en las prácticas de la enseñanza resulte, por lo menos, necesaria”* (p.172).

Al inicio expone construcciones, interrogantes y relatos que configuran un primer marco, en donde poder realizar el análisis y posterior desarrollo de propuestas educativas, para que las nuevas tecnologías puedan integrarse en las prácticas de enseñanza y los proyectos educativos. Refiere a Cuban (2001) para recordar los fallidos intentos, durante el siglo XX, de incorporar tecnología (cine, radio, televisión y computadoras) en la enseñanza; además cita a Kikpatrick, Peck, Tapscott, Castells, Burbules y Callister para rememorar conceptos como “pioneros” en el campo de la tecnología educativa o la “primera generación global”, etcétera.

La autora hace referencia a un trabajo de investigación suyo del 2005, mediante el cual estableció dos tipos de inclusiones de la tecnología en la prácticas docentes:

1. *efectivas*, de uso superficial, no buscan la mejora de la práctica educativa e incluso producen un empobrecimiento pedagógico.
2. *genuinas*, ejecutadas con intenciones explícitas, favorecen la comprensión de contenidos y alcanzan el orden epistemológico.

Evidencia que actualmente el conocimiento se construye atravesado por las nuevas tecnologías tanto de forma disciplinar como no disciplinar; la inclusión genuina debe reconocer este hecho y comprenderlo, incluyendo los sentidos: epistemológico, en el reconocimiento de la creación del conocimiento en su

contemporaneidad tecnológica; y cultural, en el reconocimiento de los modos de relacionarse, interactuar, conocer y aprender de los niños y jóvenes.

Determina que la potencia pedagógica no es proporcional al nivel de dotación tecnológica en una institución o ambiente concreto, para ello hace un repaso por las aulas reales que recorrió durante sus prácticas y determina cuatro escenarios: incipiente, enriquecido, paradoja y dramático.

Configurado ese primer marco de comprensión, deviene en ofrecer un marco didáctico para poder realizar propuestas de inclusión genuina de tecnología en las prácticas de enseñanza. Recurre a pedagogos, filósofos y académicos como Jackson, Bruner, Bachelard, Kuhn, Perkins, Gardner y otros; así, alude a los docentes que con su ejemplo personal transforman a sus alumnos mediante el empleo de narraciones y la persuasión blanda; apunta a la revisión de sesgos de cada sujeto; refiere las anomalías kuhnianas como motor de búsqueda que mantiene el conocimiento en construcción; la necesidad de acceso al tema generador; y la importancia de favorecer las condiciones para pensar al modo de una disciplina. Además, recurre a las experiencias de Edith Litwin, ya fallecida, como pedagoga y compañera en la docencia, pero también considerándola su mejor profesora universitaria.

Establece lo que ella denomina enseñanza poderosa, con comprensiones más perdurables y profundas; para ese propósito presenta relatos personales de buena enseñanza, desde su pasado como alumna y desde su experiencia como docente; Fenstermacher (1989) considera que la buena enseñanza se distingue por su fuerza moral y epistemológica, lo que justifica que el estudiante lo conozca.

184

Define los rasgos que debe poseer toda enseñanza poderosa: dar cuenta de un abordaje teórico actual, permitir pensar al modo de la disciplina, mirar en perspectiva, estar formulada en tiempo presente, ofrecer una estructura que en sí sea original, conmover al alumno y perdurar en el tiempo.

La enseñanza poderosa puede generarse en el escenario actual donde las tecnologías están entramadas con el conocimiento y la cultura, pero precisa de un sentido didáctico. Señala que los docentes siguen excusándose en la presión de currículo para realizar una transmisión conceptual, sin considerar los nuevos entornos tecnológicos como gestadores y difusores de ese conocimiento en construcción.

Recuerda la importancia de los temas de la credibilidad y la confiabilidad de la información en internet apoyándose en Burbules y Callister (2001); sostiene la necesidad de elaborar criterios para discernir la calidad de la información.

El aprendizaje colaborativo, desde la Web 2.0¹, refuerza el enfoque sociocultural de la educación; pero hay que tener presente que toda voz toma una posición,

por eso es importante enseñar a los alumnos a construir criterios de análisis, es decir, entender quién habla o escribe.

Recurre a Bruner (1997) para sostener que aprender es interactuar, por lo tanto, la mensajería en línea y la comunicación instantánea pueden ser valiosas para educarse, reconociendo que el debate no siempre tendrá un sentido didáctico.

Estima primordial documentar las prácticas de enseñanza, darlas a conocer y compartirlas para generar teoría. Explicita que la enseñanza poderosa requiere de un cambio de concepción pedagógica, pero también son necesarias condiciones políticas, laborales e institucionales para transformar las prácticas con un "currículo inteligente", proponiendo revisar, reflexionar y transformar la propia práctica.

Al referir los "nuevos" entornos tecnológicos comienza por puntualizar el rasgo de relatividad y provisionalidad que posee todo lo nuevo. Interpela a las wikis² como espacios de inteligencia colectiva, y que su uso en la enseñanza debe ir enfocado a la creación de proyectos y criterios. Sobre wikipedia³ lamenta que la construcción colectiva se desvanezca bajo un tratamiento único, siendo punto de llegada y no una puerta abierta al conocimiento.

Sobre los videojuegos, la autora reconoce su beneficio, aquí cabe recordar a Papert (1995) que decía que eran una forma de aprendizaje rápida, atractiva y provechosa. Por ello, los docentes deben recurrir a la perspectiva pedagógica del juego, para que sea un puente a la buena enseñanza.

Considera las redes sociales un fenómeno cultural y social de nuestra época, propone explotar la oportunidad pedagógica que presentan; estas aportan el reconocimiento subjetivo de los alumnos como participantes y productores; valora las posibilidades de Facebook y Twitter dentro del marco educativo.

Desde mediados de la década de 2000, diversos países de América Latina han realizado experiencias de distribución masiva de computadoras a alumnos, inspiradas en el Programa Una Computadora por Niño concebido por Nicholas Negroponte (1995). La propuesta es la inclusión digital de todos los sectores sociales, para ello se entrega un dispositivo por alumno dentro del marco escolar, también reciben equipamiento docentes y otros actores. El docente debe ser capaz de promover una educación democrática y responsable, con relevancia social y cultural; por eso precisa una formación concreta; el Gobierno Nacional de la República Argentina creó en 2010 el programa Conectar Igualdad .

Maggio, refiriéndose a los escenarios 1 a 1 y tras revisar diferentes ambientes de alta disposición tecnológica, determina: "[...] *lo que importa a los fines de concebir una tecnología educativa con sentido didáctico no es el ambiente en sí o el artefacto de turno, sino el conocimiento acerca de la enseñanza que en*

cada caso podemos construir a partir del análisis crítico de las prácticas que en esos ambientes tiene lugar” (p.138).

Sobre los ambientes de alta disposición tecnológica propone una serie de categorías: relevancia ampliada, saturación cognitiva, lente didáctico, estructura sofisticada y diseño por aplicaciones.

Los jóvenes en internet, además de wikipedia, usan las webquest para realizar búsquedas guiadas; se encuentran y ayudan; comparten, registran, se organizan y evalúan a sus docentes. Los docentes deben estar atentos a lo que hacen sus alumnos como sujetos culturales, para a partir de ahí, construir propuestas didácticas reflexivas, complejas y profundas.

Lo principal para dar clase con tecnología, es ser coherente entre lo que se dice y lo que se hace; el docente debe reflexionar antes de tomar sus decisiones didácticas sobre varios ejes: la identificación de la tendencia cultural, la inclusión genuina, el reconocimiento de los límites y las decisiones con riesgo. Denomina tensión divergente al hecho que sucede cuando en un trabajo en colaboración, el docente busca un foco o punto de convergencia y la plataforma propicia la apertura.

La perspectiva evaluativa supera la búsqueda de medición de aprendizajes y sus logros. En el modelo 1 a 1, el diseño evaluativo viene marcado porque quienes implementan el proyecto no participaron en su definición; los diseños evaluativos pueden seguir dos perspectivas: las que se centran en la construcción del conocimiento y las que buscan gestar estimaciones para mejorar la práctica.

El libro cumple su propósito de generar orientaciones para aprovechar las oportunidades que ofrece la tecnología en la construcción de propuestas educativas ricas y profundas, permite abordar escenarios culturales y cognitivos contemporáneos, así como acercarnos a modos más interesantes e intensos a las finalidades educativas.

Como afirma Maggio es primordial aprovechar las oportunidades que brindan los ambientes con alta disposición tecnológica, pero quizás habría que estimar apreciaciones en cuanto a la protección de datos o la participación en redes sociales de alumnos menores de edad. Asimismo, la prestación de servicios libres y gratuitos que ofrece la sociedad de la información está amparada por leyes; pero las leyes pueden cambiar, habría que prever como afectaría una alteración de este tipo en la producción de la enseñanza. Tal vez la apuesta correcta sea una enseñanza poderosa basada en un entramado entre escuela tradicional recreada y tecnológica; pues como la misma autora dice sobre los docentes “[...], *ellos son protagonistas de la innovación educativa*” (p.11) y no la tecnología en sí misma.

BIBLIOGRAFÍA

- Burbules, N.C. y Callister, T.A. (2001) *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires: Granica.
- Bruner, J. (1997) *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.
- Cuban, L. (2001). *Oversold and Underused: computers in the classroom*. Cambridge: Harvard University Press.
- Fenstermacher, G.D. (1989). *Tres aspectos de la filosofía de la investigación sobre la enseñanza*. Barcelona: Paidós.
- Litwin, E. (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de internet*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Negroponte, N. (1995). *Ser digital*. Buenos Aires: Atlántida.
- Papert, S. (1995). *La máquina de los niños. Replantearse la educación en la era de los ordenadores*. Buenos Aires: Paidós.

José Luis Gámez Claros

Graduado en Educación Social por la UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia). Becario de Santander-Universidades / Becas Iberoamérica.

Notas

¹ Su denominación aparece en el año 2004, durante el transcurso de una conferencia donde se hablaba del renacimiento y la evolución de la web, fue Dale Dougherty de O'Reilly Media el primero en utilizar dicho término. Representa la transición hacia aplicaciones que funcionan a través de la web enfocadas al usuario final, brindan mejores soluciones y generan oportunidades de colaboración, así como servicios que reemplazan obsoletas aplicaciones de escritorio; precisamente por esa predisposición se dice que la Web 2.0 no es precisamente tecnología sino una actitud. Para ampliar información, véase: <http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0>

² Las wikis son páginas web cuyo contenido puede ser editado y modificado online por cualquier usuario, sin necesidad de conocimientos de programación ni descargar ningún programa; los principios que rigen la publicación de una wiki son totalmente diferentes de la jerarquización y la monopolización de las opiniones que acostumbran a regir la práctica comunicativa en los mass media tradicionales y en comunidad científica. El inicio de las wikis tuvo origen en 1995, cuando Ward Cunningham, informático de Portland en Oregón, creó un portal para el desarrollo de programas informáticos donde se podía participar y enviar contribuciones, esa rapidez para intercambiar información hizo que se nombrara como wiki, ya que en hawaiano wiki wiki es rápido. (Delacroix, 2005)

³ Enciclopedia libre, editada colaborativamente y con un marcado carácter políglota, actualmente posee más de 37 millones de artículos en 284 idiomas, por eso no es de extrañar que se haya convertido en punto de referencia y la fuente de consulta favorita de estudiantes para las tareas escolares y el estudio, atendiendo a Perkins (1995) se puede afirmar que posee niveles apropiados de contenido, comprensión y resolución. Para ampliar información, consultar: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>>

El programa OLPC (One Laptop Per Child) tiene como objetivo proporcionar a cada niño un ordenador portátil resistente y conectado con bajo costo y bajo consumo. Con ese fin han diseñado un hardware, contenido y software especial de colaboración, para lograr el empoderamiento y aprendizaje de los niños, haciéndoles partícipes de su propia educación; estando conectados entre sí, con el mundo, compartiendo y creando juntos para un futuro más feliz. En estos momentos más de 2,4 millones de niños y maestros poseen una computadora portátil mediante este programa. Para ampliar la información puede consultar: <[187](http://one.</p>
</div>
<div data-bbox=)

[laptop.org/](#)>

El objetivo del programa es proporcionar una netbook a todos los alumnos y docentes de las escuelas públicas secundarias, de educación especial e institutos de formación docente de toda Argentina con la intención de reducir la brecha digital y mejorar la calidad de la educación pública, promoviendo valores como la integración y la inclusión social. Para más información sobre Conectar Igualdad, véase: <www.conectarigualdad.gob.ar>