



Cambios, transformaciones, desafíos, posibilidades, limitaciones y aprendizajes son parte de lo que supone la irrupción de las nuevas tecnologías en la vida social, cultural y económica del mundo. Y la educación no es la excepción. Nuevas herramientas y recursos emergen de la mano de los avances tecnológicos y se insertan en las aulas interpelando e invitando a repensar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Parte de ese desafío es recuperado dentro del módulo *Laboratorio 3: Apps para enseñar...*, de la Especialización en Educación y Medios Digitales, que comenzó a cursarse durante el mes de agosto. Su autor, Ariel Benasayag, responde a las inquietudes que nacen en torno a las nuevas tecnologías aplicadas a la pedagogía, a las posibilidades que generan y a qué modificaciones

implican en la tarea diaria del docente.

Apps para enseñar

“Una aplicación –explica Benasayag– no es otra cosa que un programa informático diseñado para ser ejecutado en dispositivos móviles como *smartphones* o *tablets*”. Sin embargo, actualmente, también funcionan en las nuevas versiones de los sistemas operativos de computadoras de escritorio y de *notebooks*, de modo que podrían entenderse más bien en un sentido amplio, es decir, contemplando todo tipo de *software* y programas.

En un contexto de auge tecnológico, que impacta de múltiples maneras en lo educativo, resulta necesario pensar en la incorporación, con sentido pedagógico, de las nuevas tecnologías desde y en el aula. “El fundamento –analiza el autor– está en que los medios digitales constituyen la cotidianeidad de los niños y los jóvenes y su uso promueve modos determinados de hacer cosas, de pensar, de relacionarse con los otros y de ser en el mundo”.

En tal dirección, y profundizando en los cambios que suponen los nuevos dispositivos móviles y las aplicaciones, las transformaciones en los lenguajes que estructuran el contenido han experimentado modificaciones también significativas. “Hay un evidente predominio de lo audiovisual y lo transmedia, es decir, de la expansión de los productos, de los relatos, en múltiples medios (incluidos los tradicionales) y plataformas digitales”, asevera Benasayag. No obstante, entiende que lo interesante gira en torno al estudio de los medios mismos más que de los mensajes. “Esto significa pensar la forma, la materialidad tecnológica del *hardware*,

pero también la del diseño del *software*, que nos permite identificar los saberes y las prácticas que estos nuevos medios promueven, posibilitan y también impiden”, destaca.

El sentido pedagógico de las prácticas y de las tecnologías

Cómo darles un sentido pedagógico dentro del aula a las experiencias de los estudiantes con las *apps* y a las nuevas tecnologías parece ser el punto nodal de la reflexión. En un contexto en el que el sentido común extendido llama al uso escolar obligatorio de los medios digitales, es importante abordar el *software* de manera reflexiva desde y en el aula. “Necesita ser pensado críticamente en su incorporación pedagógica, en especial hay perspectivas entusiastas que responden, en mi opinión, a discursos pedagógicos algo ingenuos, que creen en la efectividad de las recetas didácticas a través de la tecnología o a discursos económicamente interesados de empresas de medios que incluso financian investigaciones o llevan adelante programas de incorporación tecnológica en el aula”, detalla el autor.

En consecuencia, resulta necesario preguntarse de qué modo los docentes pueden discernir, entonces, qué *apps* utilizar en sus clases y cómo hacerlo. Al respecto, el autor del módulo es contundente al afirmar que no hay, ni en la educación ni en la escuela, nada que garantice el éxito en la enseñanza o en el aprendizaje. “Hay –profundiza– la incertidumbre de poner a disposición del otro unos saberes y unas prácticas determinadas. Por eso pienso que como docentes no debemos entregarnos ciegamente al supuesto potencial pedagógico de los medios digitales y desconfiar de la didáctica ‘fácil’, ‘simple’ y ‘exitosa’”.

Continuando con ese enfoque, tensiona la búsqueda de convertir al celular, sin reflexión de por medio, de dispositivo de comunicación y

distensión a un objeto de enseñanza.

“No estoy seguro de que debamos comenzar a pensar como dispositivos pedagógicos a artefactos tecnológicos que no han sido desarrollados con esos fines. Esto no quiere decir que no podamos incorporarlos en el aula, aprender a usarlos y utilizarlos para aprender sobre otros temas; pero no es lo mismo. Lo que ocurre es que, en general, el *software* es desarrollado por empresas privadas que tienen fines comerciales y las lógicas de uso plasmadas en sus diseños reproducen valores del mercado: los principios de ‘popularidad’ y ‘gustabilidad’ de las redes sociales son un claro ejemplo”.

Por tanto, la definición de criterios de selección y la utilización de recursos digitales deben reflexionarse situadamente, analizando su uso potencial dentro de los contextos particulares de enseñanza y aprendizaje, preguntándose por las particularidades de la escuela, por el grupo de estudiantes, por los contenidos disciplinares y por los propios medios.

El sentido de las experiencias fuera de la escuela

Los saberes de la experiencia que los niños y jóvenes tienen respecto a las aplicaciones complejizan el panorama y ponen sobre la superficie del asunto la distinción entre nativos e inmigrantes digitales, fuertemente instalada en el sentido

común docente. Según Benasayag, esta metáfora “desresponsabiliza” a los docentes de la enseñanza de ciertos temas o motiva el empleo de determinados recursos que los estudiantes ya conocen o manejan mejor que ellos. “Sin embargo –explica– diversas investigaciones han mostrado que los usos que hace la gran mayoría de los jóvenes son bastante banales, limitados a la utilización de redes sociales masivas y a *apps* populares. Sólo un pequeño porcentaje escapa a la moda del simple uso de aplicaciones que, a su vez, cada vez vienen más simplificadas y herméticas, impidiendo el desarrollo de prácticas que vayan más allá de lo que la *app* propone en su superficie”.

“Por eso –continúa– es significativo recuperar esas experiencias en el aula: para revisarlas críticamente y para ofrecerles otro modo de relación con sus dispositivos. La utilización de *software* de programación es una interesante manera de hacerlo, más allá de la materia que enseñemos”.

La propuesta concreta del módulo

Este módulo tiene como fin ofrecer diferentes recorridos de exploración reflexiva y conceptualización sobre aplicaciones y programas informáticos, partiendo de la premisa de que solo es posible la apropiación de estas herramientas a través de la experiencia, la indagación y la producción.

“Pienso que actualmente los medios digitales pueden incorporarse en cualquier espacio curricular: el universo de aplicaciones y programas es ya inabarcable y, por eso, bastante diverso. En ese sentido, creo que lo importante es que los docentes construyan reflexivamente criterios de selección y de uso pedagógico pensando

justamente en los saberes que quieren transmitir, en las prácticas que quieren promover, incluso más allá del contenido disciplinar de la materia”, afirma el autor.

En particular, este laboratorio tiene como objetivo, a partir de la experimentación y de la conceptualización, el desarrollo de criterios técnicos y didácticos de búsqueda, selección y utilización de *apps* para permitir su incorporación de manera pedagógica en la práctica docente, ya sea dentro o fuera del aula.

Cómo citar este material

Instituto Superior de Estudios Pedagógicos. (2019). *Apps para aprender: una mirada pedagógica sobre el universo tecnológico en el aula*. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia *Creative Commons* ([CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/))

