Los problemas de las tabletas en el aula
- El Mundo Castellón al Día - 23/11/2015

Los problemas de las tabletas en el aula

Un estudio universitario aborda cómo la tecnología no basta para el cambio educativo

N. DE LA T. VALENCIA

«La tecnología es un factor necesario pero no suficiente para apoyar el cambio pedagógico». Quien lo dice es Cristóbal Suárez-Guerrero, profesor del Departamento de Didáctica de la Universitat de València y coordinador de un proyecto de investigación con colegios que ha cristalizado en la *Guía Práctica de la Educación Digital*. Es decir, la transformación de la educación puede venir de la mano de la tecnología, pero no puede ni mucho menos quedarse ahí.

Es lo que se desprende de este estudio con centros participantes en el proyecto *Samsung Smart School*, y que explica los cambios educativos que se derivan de la introducción de la tableta en el aula... y de los desafíos y problemas que plantea su uso. «Requiere un cambio en la forma de pensar la finalidad, los métodos, los recursos, los contenidos, el entorno educativo y la evaluación. Investigar en red, trabajar en equipos conectados o editar conjuntamente es parte de la nueva cultura educativa digital», según el profesor.

Ahora bien, uno de los grandes retos desde el punto de vista del alumno tiene que ver con la seguridad digital. «Muchos docentes del programa destacan el riesgo de que los menores accedan por una parte a webs que puedan representar un peligro para la integridad física y/o psicológica del alumno y, por otra parte, a redes sociales sin finalidad educativa», recoge la guía. Entre las recomendaciones, el uso de antivirus y contraseñas seguras, la creación de copias de seguridad o el encriptado de datos.

Otro punto a tener en cuenta y que señala la mayoría de docentes es que «no basta con ser nativo digital para hacer un uso educativo de la tableta». Es decir, conviene no pasar por alto que, aunque los niños se familiarizan rápidamente con el uso de estos dispositivos, necesitan tiempo para aprender a gestionar los archivos, editar imágenes o textos... El estudiante debe poder ser autónomo.

Los alumnos deben entender también que las tabletas, «además de para jugar, sirven para aprender jugando». El estudio constató cómo al principio «los alumnos asociaban la tableta al juego y no la concebían como una herramienta para aprender». Aquí es donde se recomienda apostar por la gamificación —es decir, la «aplicación de mecánicas de juego en contextos que a priori no son lúdicos», como la educación— o el aprendizaje basado en proyectos. La idea: «Si la tableta se asocia al juego, ¿por qué no recuperar los valores motivadores de los juegos en el aula?

En cuanto a los profesores, la primera dificultad está en los aspectos técnicos: lentitud en la conectividad a internet, compatibilidad de archivos... De ahí que un buen consejo sea, por ejemplo, intentar trabajar con aplicaciones que no requieran conexión a internet.

La carga extra de trabajo para los profesores es otra de las cuestiones. La planificación de las clases y la preparación de las actividades cambia por completo. Con la tecnología de por medio, hay que «buscar, instalar, probar y validar las *apps* que les serán de utilidad en clase».

En todo caso, una de las conclusiones es que «existe la sensación de que hace falta más desarrollo profesional docente para aprovechar las tabletas». Y ello porque son portátiles, lo que permitiría explotar el aprendizaje móvil que «da pie a la introducción de nuevas pedagogías».

Eso sí, hay que contar con el rechazo inicial de las familias, que suelen asociar el aprendizaje a los libros de texto y a los exámenes tradicionales. Deben, por tanto, ser partícipes del aprendizaje.

Alumnos de Infantil trabajando en clase con sus tabletas. VICENT BOSCH

LA CLASE DEL REVÉS

'Flipped classroom'. Es el modelo pedagógico de moda y supone invertir los papeles. En el modelo tradicional, «el espacio del aula se reserva a la transmisión de contenidos y la realización de las tareas se lleva a cabo normalmente en casa». El modelo 'flipped classroom', por el contrario, «lleva los contenidos fuera del aula», según destaca la guía de la Universitat.

Tiempo de clase. Gracias al potencial multimedia de internet, con este modelo innovador se trabaja en casa para poder dedicar el tiempo de clase a «desarrollar actividades de aplicación, debate o cooperación» conjuntamente entre profesores y alumnos.

«La tecnología es un factor necesario pero no suficiente para el cambio»

Falta formación profesional para explotar el aprendizaje móvil