

La escuela del futuro

Las TIC, un ecosistema digital educativo al servicio del aprendizaje

M^a Jesús Camino Rentería

Profesora de Música
en el IES Valentín
Turienzo (Cantabria)

LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS llevan muchos años ayudando a docentes y discentes en diferentes ámbitos y aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Así todo, este pasado año se ha visto de manera más clara, si cabe, la importancia de contar con un soporte digital que respalde y complemente aquellos aspectos didácticos que puedan verse mermados con los diferentes escenarios educativos derivados de la Covid-19.

Ventajas de las herramientas TIC

“Las TIC han venido para quedarse y ofrecen grandes ventajas para el aula”. Esta idea no es nueva, pero nunca hemos sido tan conscientes de ello como ahora. Es cierto que llevamos años utilizando plataformas digitales como vía de comunicación y gestión de diversos aspectos administrativos entre los miembros de la comunidad educativa. También es cierto que hemos aplicado las herramientas digitales en mayor o menor medida en nuestras clases, aunque, sin lugar a dudas, la actual situación ha hecho que se amplíen nuestras expectativas con respecto a las TIC, entre otras cosas, porque han sido auténticas aliadas durante el confinamiento para continuar con la educación de nuestro alumnado.

Las herramientas TIC componen un ecosistema digital educativo que aporta interesantes ventajas, entre las cuales cabe destacar la comunicación, el trabajo colaborativo en línea, la organización y accesibilidad de los materiales, la difusión de los recursos y experiencias de aula y, por supuesto, la oportunidad de crear materiales digitales propios adaptados a las necesidades de nuestro alumnado. Para ello, contamos con innumerables herramientas digitales que, centrándonos en su funcionalidad, podemos clasificar en cuatro grandes grupos: de gestión y seguimiento del aprendizaje, de organización y difusión, de evaluación y de creación de recursos digitales. Todas ellas están siendo cruciales para afrontar los nuevos retos educativos que la pandemia nos ha planteado, pero prestaremos especial atención a las últimas.

La creación es el motor productivo del aprendizaje y, en este sentido, las herramientas 2.0 tienen una doble función en el aula. Por una parte, permiten al docente realizar materiales personalizados y, por otra, son herramientas maravillosas para que el alumnado pueda aprender creando. Como sabemos, “crear” es el nivel más alto en la pirámide del proceso de aprendizaje según la *Taxonomía de Bloom*,

por eso es tan importante orientar las metodologías educativas hacia la elaboración de un producto como es el caso del aprendizaje basado en proyectos o del aprendizaje por competencias, en los cuales las herramientas 2.0 facilitan enormemente la culminación de los proyectos y tareas con la puesta en marcha de productos digitales muy variados, como montajes audiovisuales, exposiciones virtuales, periódicos digitales, sitios web, etc.

Recursos digitales: creación, organización y accesibilidad

Crear recursos educativos es motivador y muy útil para el docente, ya que se pueden adaptar los materiales didácticos a las necesidades y diversidad del alumnado. Además, estos aportan un contenido multimedia que los materiales tradicionales en papel no pueden ofrecer. Hoy día es difícil concebir el aprendizaje de cualquier materia sin recursos auditivos, audiovisuales e interactivos tales como documentales, animaciones, vídeo-montajes, actividades interactivas o *podcasts*.

Pero, ¿contamos con suficientes materiales para trabajar en un entorno digital? La respuesta es afirmativa, aunque depende de algunos factores. En primer lugar, disponemos de materiales aportados por editoriales y plataformas especializadas y, en segundo lugar, la web 2.0 ofrece una gran variedad de herramientas de creación que nos dan la oportunidad de transformar las ideas y propuestas didácticas en recursos digitales.

No hay duda de que tenemos un gran potencial al alcance de un clic, aunque se necesita algo más para avanzar hacia una integración total de las posibilidades tecnológicas. Me refiero a la necesidad de contar con un plan formativo para el profesorado y un plan de aplicación en el aula, además de la implicación del centro educativo para mejorar conjuntamente la competencia digital de profesorado y alumnado, y la infraestructura TIC disponible.

En los últimos años, los centros se han ido digitalizando, aunque aún queda mucho camino por recorrer para llegar a un equilibrio entre las necesidades reales del alumnado, los dispositivos tecnológicos y el uso de las aplicaciones y plataformas virtuales al servicio de los proyectos educativos. No obstante, ya no podemos permitirnos el lujo de usar la falta de infraestructura como excusa para no avanzar en este sentido. En mi opinión, debemos demandar los recursos necesarios para poner en marcha nuestros proyectos educativos digitales.

La práctica docente dentro de un entorno digital requiere, además de lo ya comentado, un soporte o plataforma que permita la organización del material, la realización de tareas en línea y la accesibilidad a los recursos, principalmente. De ahí que las aulas virtuales se hayan convertido en herramientas clave para gestionar este entorno de aprendizaje. Estas plataformas, entre las que se encuentran Moodle, Teams o Classroom, son versiones virtuales del aula que complementan y enriquecen el trabajo de la clase presencial y, además, permiten la enseñanza a distancia cuando las circunstancias así lo requieren.

Ninguna tecnología va a poder sustituir el trato directo con el alumnado, el ambiente de la clase presencial, el trabajo colaborativo codo con codo o la atención personalizada, pero no por ello vamos a renunciar a los beneficios de las TIC y mucho menos en estos momentos donde lo urgente coincide con lo importante: educar para la sociedad del siglo XXI.

Crear recursos educativos es motivador y muy útil para el docente, ya que se pueden adaptar los materiales didácticos a las necesidades y diversidad del alumnado