



Tecnología en la enseñanza escolar

CARMEN GLORIA GARRIDO,

directora de la Escuela de Educación, Universidad Andrés Bello.

El escenario educativo contemporáneo, en todos sus niveles, es particularmente complejo por su carácter desigual, un currículum que tiende a la homogeneización y que aún no se abre a la multiplicidad de formas de aprender, un mundo frágil, y donde la tecnología abre un horizonte que remece las ideas y agrega desafíos relacionados a las condiciones de acceso y uso ético, entre otros.

Es innegable el potencial que tiene la tecnología como instrumento de aprendizaje, porque descubrimos una y otra vez que no hay un mundo lineal que podamos ordenar, ni prever, por más que se quiera, siempre hay un mundo fuera de nuestra vista que se asoma. En este contexto, enseñar es una actividad que implica ambigüedad, imprecisión e incertidumbre, en una época donde la información está disponible como nunca antes y donde es necesario plantearse qué cambia y qué conserva la escuela que conocemos.

Conservar, sin duda, lo que tiene que ver con el valor esencial: una pedagogía para todos y para todas, la construcción de un espacio habitable que da cabida, que da tiempo para pensar, que da tiempo para crear, que da tiempo para preguntarse sobre las cosas que quieran preguntarse, que da tiempo para vincularse con la realidad y que amplía los márgenes de lo conocido. Es un tiempo, no de modas, es un tiempo que mantiene aquello conservable y que cambia aquello que le parece razonable a una época.

¿Cómo habitar entonces la sala de clases con inteligencia artificial, inmersión y otros sin descuidar el sentido de lo humano? ¿Cómo hacer del espacio clase un lugar que invita a indagar, crear, soñar, estudiar y crear? ¿Cuál es la estética de la pedagogía en esta época? Ciertamente la tecnología abre mundos y a la vez nos exige que el espacio escolar sea siempre un espacio para estar juntos, para escuchar las voces de todos y todas, para sentir la presencia (existencia) del otro, para abordar aquello no conocido, para preguntarse y estar disponible para todos y cada uno, estar con cualquiera y enganchar a los estudiantes en un contexto discrepante de lo que han previamente experimentado y donde las limitaciones de sus autobiografías puedan ser reelaboradas.

El pensamiento reflexivo propio de la escuela pide de nosotros que no

quedemos aferrados, unilateralmente, a una sola idea, a una sola forma de enseñar y aprender, que no sigamos corriendo por un solo carril en una dirección única. Entonces, las clases en cualquier escenario educativo no debiesen estar referidas solamente a aspectos conceptuales o procedimentales, pues reduce la posibilidad de redefinir y/o descubrir las relaciones políticas, históricas, culturales y sociales de un conocimiento en construcción. La vida reflexiva se establece en la oportunidad de la relación con otros y con ello el abordaje de lo ético, lo social y el compromiso con el mundo que habitamos.

Ello supone la presencia de un docente comprometido y apasionado, un alguien que no solo enseña, sino que experimenta tecnología, se transforma junto al estudiante y le ayuda a atender, a redirigir visiones y a generar experiencias que quiebren la linealidad del conocimiento y generen respeto, conciencia social y humanismo. En este sentido, creemos que el trabajo de un profesor se parece al trabajo de un artista, donde la creatividad y la transformación son ejes centrales. Un aprendizaje inconformista que genera procesos de reflexividad y donde el uso de realidad virtual ayuda, facilita y abre mundos no contemplados a los estudiantes, en entornos simulados y experiencias inmersivas, que permiten explorar conceptos abstractos de una manera tangible y vívida.

UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER LAS COSAS

Es así que la tecnología nos trae una nueva forma de entender las cosas, donde con mayor razón debemos hacer una pedagogía del cuidado, con una gramática pedagógica distinta y sensible, que permita mostrar, inventar, crear nuevas interpretaciones, nuevas conexiones y formas de vivir, percibir y reflexionar. Se trata de generar un espacio abierto, con uso de realidad virtual, que se llene de saberes sobre la realidad y la existencia, con las expresiones de la poesía, la plástica, la literatura, la filosofía, la historia y la multiplicidad de experiencias estéticas que dan posibilidad de profundidad y, a la vez, la posibilidad de un pensar humanista para abordar la realidad y generar propias construcciones.