

Educación y nuevas tecnologías:

los desafíos pedagógicos
ante el mundo digital

(fragmento)

Ver párrafo cuatro

**3. Que todos los docentes incorporen TICs**

Esta parece ser una de las metas principales de las políticas educativas: capacitar a todos los profesores para que puedan usar y aprovechar las TICs en todas las áreas curriculares, de manera cotidiana (cf. IIPE, 2006: 37; Martín Ortega; Marchesi Ullastres, 2006: 44). El énfasis aquí está en la inclusión pedagógica de los recursos tecnológicos.

El estudio del IIPE plantea que esta meta es de las más difíciles. Es más fácil encontrar cursos referidos a capacidades técnicas básicas que los relativos a los aspectos pedagógicos y didácticos de las TICs. "Cómo usar de la mejor manera las TICs para apoyar, extender y profundizar los procesos de enseñanza es sin dudas el aspecto más difícil del desarrollo profesional docente, que requiere formas de desarrollo profesional que vayan más allá de concurrir a un curso. [...] En el estudio de Hancock (2001) se señala que los nuevos docentes se gradúan en las instituciones de formación docente con un conocimiento limitado acerca de los modos en que la tecnología puede ser utilizada en su práctica profesional" (IIPE, 2006: 38). Un quiebre importante de esta situación sería, tal como se está intentando en estos últimos dos o tres años incorporar las TICs como contenido transversal a la formación docente inicial, equipar fuertemente a los institutos de formación docente, y promover usos más ricos desde ese momento para la enseñanza en el aula.

Aún es muy temprano para evaluar qué impacto tienen estas decisiones sobre la práctica profesional de los futuros docentes, y cuánto de la vida cotidiana de su ejercicio docente será permeable a aquello que aprendieron en la formación inicial (un elemento que viene señalándose hace años como el eje del problema del bajo impacto de esta formación de base). Pese a ello, creemos que es auspicioso que el **currículum oficial** empiece a hacerle lugar y darle relevancia al trabajo con las TICs, para que se inicie un proceso de transformación en las disposiciones y en las competencias de los docentes.

Como hemos podido ver en este recorrido, tanto la introducción de las tecnologías en el ámbito escolar como los cambios en los diseños curriculares, la definición precisa de los requerimientos de formación para los docentes, así como los modos en que los alumnos incorporan (usan, resignifican y transforman) las TICs en su vida escolar y en sus vidas *tout court*, resulta todavía un enigma. Existen múltiples experiencias (internacionales y locales) que nos pueden iluminar el campo y que nos orientan, pero todavía no contamos con una hoja de ruta segura que nos permita garantizar el éxito a la hora de tomar decisiones. No hay hasta el presente experiencias que se hayan revelado exitosas a tal punto que nos hagan abandonar otros caminos: seguimos en el punto de la experimentación con la urgencia de resolver sobre el presente. El campo vive, además, el impacto permanente que le imprime la innovación industrial, la competencia de las empresas y el vértigo de la velocidad propio del mundo digital. Las industrias y la sociedad asedian a los gobiernos y los gobiernos saben que tienen que tomar decisiones: intervenir, establecer políticas en el presente, planificar a mediano y largo plazo y responder a las demandas de cada uno de los actores. Y todo esto sin contar con reaseguros de ningún tipo porque no se trata solamente de decisiones técnicas o económicas sino culturales y políticas.

Todo es muy reciente y cambiante; sin embargo, ya han pasado más de 20 años desde que comenzaron a llegar las computadoras a las escuelas y todavía no sabemos con certeza cómo incorporarlas a las actividades pedagógicas, cuánto aceptarlas para las actividades sociales y cómo regularlas en los usos privados. Son desafíos abiertos que nos obligan a seguir pensando este terreno de manera creativa y aceptando los riesgos que cada decisión implica. Está en juego no solamente el proyecto escolar, sino el modo en que nuestra sociedad genera, administra, distribuye, recrea y democratiza el conocimiento.

