

UN PASEO POR EL FUTURO TECNOLÓGICO EDUCATIVO

BETT 2008

ABRAHAM DOMÍNGUEZ CUÑA

DEP. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN EDUCACIÓN. UNIV. DE A CORUÑA



BETT

Con una trayectoria de más de 20 años a sus espaldas, se celebra en Londres cada año uno de los eventos internacionales de tecnología educativa más grandes e importantes del mundo. Allí tienen cabida más de 600 expositores, seminarios, experiencias, talleres... todo un "show multimedia" que aúna el mundo empresarial y el educativo durante cuatro días. ¿La visitamos?

EL LADO OCULTO DE BETT

La empresa, la industria, el comercio, la ley de la oferta y la demanda, los comerciales, la compra-venta... por un lado, el sesgo educativo por otro. Esta premisa la tenemos que tener muy presente desde que llegamos, no esperemos ver iniciativas particulares/corporativas exentas de alguna pretensión comercial; proyectos como el OLPC (One Laptop per Child: <http://laptop.org>) son vehiculizados por intermediarios para vender ordenadores "lowcost" a cualquier parte del mundo, puede ser el ejemplo más interesante para hacemos la idea de "por donde van los tiros".

La entrada a la feria es "gratuita", al menos no supone un gasto en metálico. Pero lo que sí es de obligado cumplimiento el registrarse de una manera minuciosa en su base de datos (edad, entidad que representas, cargo, responsabilidades...) todo un ADN vital que termina reduciéndose a una tarjeta de visita con un código de barras. Así pues, con tu tarjeta, te diriges a un stand que te resulte interesante, donde un comercial con un lector de barras te espera impaciente, te identifica y con la excusa de que te enviarán toda la información por mail, has vendido todos tus datos. Miles de personas "vendiendo" sus datos como si de una película de vaqueros se tratara, son "pistoleros" que no cejan en hacer un "clic" más. Hoy por hoy este hecho nos hace gracia, hasta nos gusta ir dejando nuestros datos por la red sin ton ni son y que aparezcamos en los buscadores más emblemáticos. Pero en un futuro próximo, la confidencialidad de los mismos considero que será un bien altamente preciado.

EL LADO VISIBLE DE BETT

El "show", el espectáculo, el sonido, las imágenes, los vídeos... el multimedia, todo ello aderezado de contenidos educativos; un "paraíso" para cualquier profesional de la educación simpatizante de las TIC. Animadores, regalos, "Speakers", Comer-

ciales, showmans...el circo de las tecnologías educativas en el cual es imposible aburrirse.

Hay que destacar 3+1 bloques diferenciados en esta Feria a la hora de comentar lo que allí se vió:

PROGRAMAS/SOFTWARE/MULTIMEDIA: La intuitividad, la usabilidad, la accesibilidad...son la base de las aplicaciones allí presentadas. Programas que aprenden de tu actividad con ellos y se gradúan, que personalizan las actividades, que facilitan el acceso a personas con algún tipo de deficiencia, que "depuran" la interacción humano-ordenador para ser una más humano-pseudohumano. La dimensión lúdica también se hizo patente, vincular los contenidos curriculares con juegos era una constante, teniendo su máxima expresión en programas tipo simulación o inmersión total en la que el sujeto es el protagonista de la historia. Es necesario destacar en este apartado programas/iniciativas como :

- Para Infantil: Por su originalidad sensorial "Noisy Things". <http://www.q-and-d.co.uk>
- Para Primaria: Por las posibilidades creativas de dibujo "2 paint". <http://www.2simple.com/>
- Para Secundaria: Al integrar un potente reconocedor de ecuaciones "MathJournal" <http://www.xthink.com/>
- Para Necesidades Educativas Especiales: Por la versatilidad de sus paquetes para este co-



lectivo <http://www.mayer-johnson.com/>

PLATAFORMAS ONLINE/SOPORTES COLABORATIVOS: En la actualidad es un requisito necesario enriquecer nuestras propuestas curriculares (proyectos, unidades, actividades) con soportes vía web que favorezcan un apoyo teleformativo (B-learning) así como socio-comunitario (C-learning). Multitud de alternativas existen en el mercado para apoyar la labor educativa; blogs, plataformas de gestión educativa, CMS, cursos online,... de todos los colores y sabores. Pero todos estos soportes tienen un objetivo en común, primar ese aprendizaje colaborativo de la Web 2.0 en base a las experiencias y relaciones que se vierten en la misma. Destacamos así en este apartado:

- Una interesante plataforma de contenidos digitales para utilizar en la escuela: <http://www.espresso.co.uk/>
- Una ciudad online para el aprendizaje: <http://www.educationcity.com>
- Un soporte de aprendizaje online adaptable para todas las edades: <http://www.europe.studywiz.com>

SOPORTES/HARDWARE/INFRAESTRUCTURAS: Los reyes indiscutibles de este apartado fueron Las PDI (Pizarras Digitales Interactivas), hasta el punto de ser un soporte omnipresente en los stands para poder presentar cualquier tipo de producto. Dejan

de ser una novedad, para ser una necesidad; caso análogo a lo que está sucediendo en la mayoría de los centros educativos del territorio nacional, en la que mencionado soporte revoluciona la metodología en el aula al facilitar la docencia, incrementar la interacción con los contenidos y aumentar la motivación del alumnado (ver estudios en Becta.org.uk). Se aprecia una evolución lógica de las PDI al integrarlas con proyectores de manera elegante, hasta el punto de parecerse a una televisión de Plasma en el caso de las retroproyectadas, donde la conectividad se multiplica así como la facilidad de su utilización. También se apreciaba una clara apuesta hacia los dispositivos móviles (teléfonos, PSP, NintendosDS, PDAs) en proyectos educativos (M-learning), aumentando la portabilidad de las TIC y aprovechando la inercia social de estos soportes en la juventud. Destacamos en este apartado:

- La comunidad de PDI SmartBoard, por brindar soporte táctil y usable, una plataforma actualizada y un software intuitivo de calidad (<http://smarttech.com/>)
- La iniciativa de uso educativo de la PSP, que vertebra el trabajo de estas tecnologías con los soportes tradicionales. (<http://www.connectededucation.com/>)
- Proyectos para el uso de dispositivos móviles en las escuelas (<http://www.futurelab.org.uk>)

EL USUARIO: Rey indiscutible de todo este "tinglado"; alumno, profesor, ... todo gira alrededor del usuario, dándole una dimensión social y personal al producto; los protagonistas éramos nosotros en la medida que cualquier experiencia, soporte, programa, tenía como finalidad adaptarse a nuestras necesidades, no a la inversa. Por defecto



los programas "aprenden" para que sean más fáciles utilizarlos y los soportes eran más versátiles pareciéndose a electrodomésticos de uso diario, a su vez estas herramientas se "preocupan" en relacionarse con otras gracias a su conectividad (wifi, bluetooth) que usadas desde una perspectiva social nos ayudan a relacionarnos. Con todo podemos considerar el epígrafe Web 2.0 como apéndice para entender que las TIC 2.0 son una realidad.

Después de lo expuesto comentar que todos los "productos" aquí referenciados son de pago y que con un poco de paciencia y perspicacia, podemos llegar a encontrar, en el caso de los programas, casos parecidos de libre y gratuita distribución de la misma o mejor calidad.

...FINALIZANDO

Antes de salir de BETT, de ese gran universo tecnológico, me encuentro con un grupo de niños de unos diez años arremolinados y jubilosos en un stand que parecía vacío, a los cuales había visto "husmear" por numerosos stands, pienso en qué extraordinario aparato estarían utilizando, un híbrido de PSP, unos guantes digitales, algún juego hiperreal en 3D... me sorprende, suspiro y me encojo de hombros al ver que simplemente estaban jugando con unas cajas de cartón vacías a modo de nave espacial. La imaginación divino tesoro.■