

"Hacer divertido y ameno el aprendizaje": Pablo Lara, Director de Innovación Universitat Oberta de Catalunya

Making Learning Fun and Enjoyable": Pablo Lara,
Director of Innovation at the Universidad Oberta de Catalunya

Para la *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia* es un gusto poder tener respuesta a cuestiones que interesan a todos los involucrados en nuestra labor por parte de un experto en tecnología e innovación que, de manera sencilla y con ejemplos claros, nos impulsa a modernizar nuestras propuestas educativas.

— ¿Qué avances tecnológicos debieran incorporar los programas educativos en línea para adolescentes (y adultos que no lo cursaron en su momento) con el fin de mantener su interés y motivación por aprender?

— Antes de introducir qué tecnología se debiera incorporar, me gustaría enfatizar la necesidad de generar un programa de formación que debe alinearse a las situaciones reales de la población, es decir, programas donde la sociedad se vea reflejada, donde se resuelvan sus problemas de primer orden y del día a día, ya sea para prosperar en su vida laboral, para ayudar a los individuos a relacionarse con sus pares para progresar. En definitiva, se requiere que la educación que se oferta se convierta en una necesidad positiva para el estudiante en su integración social y crecimiento individual.

Sin los requisitos brevemente comentados anteriormente la tecnología no tiene sentido. A partir de este punto, ya podemos pensar en qué tecnología es necesario implementar para incorporar a aquellos adolescentes y adultos a la formación de bachillerato. Para ello, sugeriría profundizar en dos líneas: el campo del entretenimiento y el concepto de cotidianidad.

En primer lugar, aclarar que entretenimiento no quiere decir algo fácil, más bien convertir el aprendizaje en algo divertido y ameno, ya que podemos implementar tecnología basada en juegos serios (*serious games*). Sírvase de ejemplo el trabajar con situaciones reales cuya metodología sea resolver un problema a través de un juego de rol, incluso utilizar simuladores para resolver problemas o mejorar destrezas técnicas (ver <http://www.proyectoatregre.es/default/d-el-aprendizaje-mediante-simuladores-formativos>).

El uso de tecnología, en un primer momento, puede resultar caro o fuera del alcance de los recursos económicos disponibles en un centro educativo, pero podemos utilizar otras tecnologías abiertas basadas en Internet. Por ejemplo, se pueden generar programas don-



de los estudiantes graben la resolución de un problema con su móvil, cuyo resultado se ponga a disposición de otros estudiantes en youtube y que el resto de compañeros junto al profesor lo comente a través de redes sociales como Tweeter o Facebook. Este sería un ejemplo de hacer algo divertido pero serio en un programa de formación.

El empleo de la tecnología anteriormente comentada nos acerca al otro concepto mencionado, de tecnología cotidiana, es decir, al desarrollo de programas formativos usando tecnología de uso diario, como son los móviles, reproductores de mp3, redes sociales, elementos que la mayoría de nuestros estudiantes tienen a su alcance y que a través de un modelo pedagógico innovador se integren dentro de su formación.

Si somos capaces de reconocer la tecnología que utilizan a diario nuestros estudiantes y la vehiculamos para que forme parte de su educación, cumpliremos un doble objetivo, un uso masivo de tecnología en la educación y un elemento motivador para que los estudiantes se incorporen a la formación.

— ¿Qué cambios de actitud deben darse para que la población acepte la educación en línea como una opción válida para formarse a nivel bachillerato?

La educación es un derecho universal y, en consecuencia, si se realiza presencial o virtualmente no debería ser un problema de aceptación por parte de la población, sino una elección según sus necesidades.

Muchas veces la formación en línea le exige al estudiante más que la formación presencial. En el siglo XXI no es momento para discutir las bondades o inconvenientes de la virtualidad, ya es una realidad... ahora es momento de trabajar para hacer posible un tipo de enseñanza basada en Internet que aúne profesorado, estudiantes junto a un marco político que apueste claramente por este tipo de enseñanza-aprendizaje.

La política debe acompañarse de acciones que favorezcan que la población pueda acceder a una educación en línea de calidad. Sirvan de ejemplo las acciones de algunos gobiernos como proporcionar ordenadores para todos o

acceso a los contenidos de los libros de texto en formato electrónico y gratuito. Por otro lado, los profesores deben aceptar la modalidad virtual como una formación de nuestra sociedad actual que les requiere que desarrollen nuevos modelos de aprendizaje y los estudiantes tienen que entender que la formación en línea requiere de disciplina y esfuerzo para alcanzar sus objetivos.

Ya existen muchos programas de formación virtual en bachillerato, por ejemplo en Cataluña existe IOC (Institut Obert de Catalunya). Se trata de una educación de gran éxito para la población que quiere realizar el bachillerato no presencial, ya que les permite formarse a su ritmo desde casa y se ha convertido en la opción preferida para iniciar, continuar o acabar su formación de bachillerato.

— ¿Qué se vislumbra en el campo de los desarrollos tecnológicos que facilitará el aprendizaje en el nivel bachillerato?

Como he comentado anteriormente, el elemento más importante para mejorar el aprendizaje viene a partir de un cambio metodológico que se apoye en la tecnología. Ahora bien, el campo de la tecnología está ofreciendo nuevas posibilidades, en este momento cabe destacar la tecnología en la nube (*cloud computing*) y realidad aumentada.

La tecnología en la nube es un tipo de tecnología que nos ayuda a trabajar en red desde cualquier punto, sin tener que llevar con nosotros las aplicaciones necesarias para hacer un ejercicio o un trabajo. Por ejemplo, *Google docs* es una herramienta que nos permite trabajar con un procesador de textos desde cualquier ordenador con conexión a Internet, el uso es muy fácil, a través de una cuenta de correo electrónico de gmail podemos acceder a nues-

tros contenidos en Word y continuar trabajándolos, la información se guarda en un servidor externo pudiendo acceder cuando queramos y donde queramos.

Otra bondad de esta tecnología es que se puede trabajar de forma colaborativa, podemos compartir un documento con estudiantes y todos ir trabajando en el mismo documento y una vez acabado el trabajo no es necesario guardar una copia en cada ordenador de los integrantes del equipo que ha colaborado ya que la copia se encuentra en la nube (servidor) y es accesible por todos en cualquier momento (ver <http://www.google.com/google-d-s/intl/es/tour1.html>).

Otro concepto es la realidad aumentada: aquella tecnología que nos permite unir una realidad física con información virtual. Esta tecnología permite agregar información pero que no es visible sin uso de una tecnología que hace de intermediaria. Por ejemplo, podemos hacer que cuando mostramos a un ordenador un libro de texto, salgan elementos tridimensionales, videos, ficheros de audio... Un caso concreto, cuando estudiamos el sistema solar, los libros de texto utilizan imágenes para ilustrar con mayor o menor éxito cómo es el Sol o los planetas. Con esta tecnología, cuando el estudiante muestra esta página al ordenador se desplegaría el sistema solar en 3D y podría ver las rotaciones o acercarse a un planeta y observarlo e incluso jugar con él (ver <http://www.youtube.com/watch?v=1RuZY1Nfj3k&feature=related>).

Autora

Guadalupe Vadillo, Coordinadora de Matemáticas y Ciencias Naturales, B@UNAM, gvadillo@servidor.unam.mx