

Capítulo 8 - Principales logros de aprendizaje mediante el uso de aplicaciones educativas móviles

Resumen

La evolución de las publicaciones digitales para la educación nos ha llevado en 30 años desde los CD ROM de los años 90 a las aplicaciones para teléfonos inteligentes y tabletas, así como las soluciones actuales para dispositivos de realidad aumentada y virtual. Desde el punto de vista del contenido, existe una cierta continuidad entre las primeras obras educativas multimedia, como la serie Dorling Kindersly o las enciclopedias en CD ROM, y las aplicaciones educativas móviles actuales. En comparación con los textos en papel, CD ROM, la aplicación y las soluciones VR / AR agregan contenido de audio y video, navegación de hipertexto, simulaciones tridimensionales y formas de gamificación. Las aplicaciones móviles, desarrolladas en la era posterior al PC, se caracterizan por la portabilidad, la ubicuidad, la interfaz táctil y el uso compartido.

Esta situación está cambiando profundamente el ciclo de cultura y aprendizaje, configurando nuevas dinámicas e incluso un nuevo tipo de pensamiento, un nuevo "marco cerebral" (De Kerkchove 1998). Es necesario tratar de comprender esta condición psicotécnica en profundidad, centrándose en qué dinámicas se están activando y qué experiencias contemporáneas acompañan mejor este cambio, que concierne no solo a la escuela sino también al futuro del conocimiento mismo. En este sentido, es posible identificar modelos ejemplares de aplicaciones didácticas que pueden ser un vehículo para los "contenidos" del conocimiento y al mismo tiempo configurarse como "contenedores" realmente capaces de contribuir a la alfabetización cultural sin precedentes.

Palabras clave: Psicolingüística, Cultura, Métodos de alfabetización, Ciencias sociales, Digitalización.

Introducción

Para contextualizar correctamente el análisis que estamos realizando, es necesario dar una mirada teórica hacia atrás y referirnos a la dinámica fundamental del aprendizaje y el papel que juega dentro de la cultura. En particular, es importante



hacer referencia a la relación recíproca entre las herramientas tecnológicas utilizadas para la producción y el almacenamiento del conocimiento y el carácter gnoseológico del conocimiento producido en sí.

La lección de McLuhanian de la segunda mitad del siglo pasado ha aclarado magistralmente cómo la tecnología utilizada para transmitir cultura influye radicalmente en el tipo de cultura producida (De Kerkchove 1998, Levinson 1999), refiriéndose en particular a los medios de comunicación eléctricos (radio y televisión) que precedió inmediatamente a la revolución digital. Hoy debemos esforzarnos por comprender cuánto influyen las tecnologías digitales difundidas en todos los campos de la experiencia cultural y mediática, junto con las herramientas de transmisión del conocimiento, el mismo conocimiento producido, transfiriéndolo, por lo tanto, al pensamiento de los mismos temas de aprender (o, si queremos, de comunicación) sus propias características estructurales y morfológicas.

Si el medio de televisión ha producido en este sentido al hombre de la televisión, sin duda el medio informático electrónico está produciendo al hombre de la computadora. Las ciencias de la educación deben tener en cuenta esta dinámica con gran atención, en particular porque su esfera, la del aprendizaje, es la esfera en la que McLuhan llamó las herramientas de comunicación (McLuhan, 1964) son más importantes: el libro, de hecho, de la cual la herramienta informática representa la derivación contemporánea, ha sido tradicionalmente el principal instrumento utilizado por las escuelas, entendida como una agencia para la formación de la personalidad, así como para la transmisión del conocimiento.

Conclusiones

En la escuela, la omnipresencia de los dispositivos móviles, en muchos casos distraendo del aula, a veces ha llevado a una prohibición paradójica del uso de teléfonos inteligentes en la escuela. En este sentido, es esencial administrar estos dispositivos correctamente, limitando su uso a lo necesario; pero también es esencial comprender en profundidad el cambio que está produciendo la época en curso, que se refiere a la transformación de la cultura y del pensamiento mismo que la produce. Hemos visto aplicaciones y experiencias educativas que pueden transferirse fácilmente, metodológica y tecnológicamente, al trabajo de los docentes.

Las mejores aplicaciones educativas móviles están diseñadas para experiencias de aprendizaje intensas, que son altamente interactivas, utilizando los sensores de los



dispositivos móviles: tacto, acelerómetro, brújula, GPS, reconocimiento de imágenes y habla. El uso educativo de las aplicaciones en dispositivos móviles debe explotar plenamente este potencial interactivo y multimedia. Además, el elemento típico de las aplicaciones para dispositivos móviles, la portabilidad, permite utilizar los dispositivos de los estudiantes incluso fuera del entorno escolar, en el hogar y para compartir. La posibilidad de compartir contenidos puede ser útil para el desarrollo de proyectos colaborativos que involucren a varios estudiantes, con la presencia constante, real o virtual, del profesor o de tutores informados y preparados.

