

Competencias Básicas y la Escuela TIC 2.0

Juan Rafael Fernández García
Profesor de Secundaria

Colaborador en el Grupo de Trabajo que desarrolla la Mochila Digital

Tenemos un problema. En nuestra visión mítica de las cosas, la tecnología es lo que se opone a la naturaleza. Pero es una imagen falsa: la tecnología es nuestra forma de estar en la naturaleza. Nuestra herramienta fundamental es el lenguaje. Sólo el lenguaje ha permitido a nuestra especie construir —esa palabra tecnológica—, acumular y transmitir conocimiento. La cultura es un constructo. La educación también.

A comienzos del siglo XIX los luditas identificaron las máquinas y la tecnología como su enemigo. Se pensaba que las máquinas traían paro y deshumanización. La historia, que es tozuda, ha demostrado que la tecnología iba a crear una explosión productiva. La llegada de los ordenadores a las aulas ha provocado una cierta reacción neoludita. Porque no se comprende el significado de la presencia de los ordenadores en la escuela. Con la misma miopía que en 1817, se queda en la visualización aparatosa de unas máquinas que invaden el espacio del aula, sin entrar en sus affordances, en las implicaciones y consecuencias de su presencia y de su uso. Se equivocan de antítesis.

Necesitamos que nueva luz nos saque de la falsa contradicción máquinas / educación. Nos la aporta plantearnos dos preguntas interconectadas, la pregunta por cómo se aprende y la de qué es importante que se aprenda en la Escuela. Ingenuamente se ha entendido el conocimiento, en la caricatura de Papert, como átomos: «el conocimiento se compone de una serie de átomos llamados hechos, conceptos y destrezas. Un buen ciudadano necesita unos 40.000 átomos. Los niños pueden adquirir 20 átomos por día. Un pequeño cálculo nos permite demostrar que 180 días durante un periodo de 12 años serán suficientes para acumular 43.200 átomos en sus cabezas». El discurso de las competencias viene a responder a estos absurdos: necesitamos, no datos aislados acumulados en cabezas-banco, sino conocimientos en uso, que nazcan y sirvan para responder a los problemas complejos de los contextos reales; ya Dewey hacía una iluminadora analogía entre alimentos y digestión y entre los contenidos y el pensamiento. La tarea de la educación es el paso de las informaciones crudas al conocimiento digerido.



El Proyecto de centros TIC nacido en 2003 nunca quiso ser un proyecto técnico, ni planteó nunca que debía de ser la tecnología el carro que empujaba a la pedagogía, pero quizás careció de un fondo teórico que le diera profundidad. El imperativo de las competencias básicas, el replanteamiento radical de los currículos que debe implicar, aportan esa radicalidad al Plan Escuela TIC 2.0. Es el momento de precisar el lugar de lo técnico en lo pedagógico. Del mismo modo que aprender a trazar con un lápiz los rasgos de una letra, o pulsar las teclas adecuadas, son etapas necesarias que conducen a escribir este texto, hacer clic sobre iconos, abrir ventanas, utilizar aplicaciones tienen que ver con crear conocimiento, conocimiento digital. En la legislación española la competencia digital se define como una transformación: *«Transformar la información en conocimiento exige de destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad».*

El lenguaje del BOE recuerda al de las taxonomías de los procesos mentales superiores de Bloom. Quede claro definitivamente, cuando hablamos de competencia digital no hablamos de laboratorios de informática ni de cursos sobre herramientas: el objetivo es el conocimiento, y la tecnología pone los medios y las estrategias para la comunicación y para el aprendizaje. Lo técnico encuentra su sitio; al fin y al cabo no es posible crear sin medios, no se puede editar un vídeo sin un editor de vídeo. La exigencia para un profesorado que quiere cumplir con su obligación de formar en las competencias que requiere nuestra sociedad es triple: debe ser altamente competente en su materia para no impartirla mecánicamente, debe saber cómo posibilitar y facilitar el aprendizaje y debe ser competente en los lenguajes y estrategias de elaboración de la información.

¿Eso es todo? ¿Esta precisión es lo único nuevo desde 2003? No. La web 2.0 da un nuevo sentido a la dimensión social de la escuela. Las competencias básicas son el mandato que la sociedad nos hace a los educadores, las líneas directrices que deben guiar nuestro trabajo, los fines de la educación formal. También sabemos que la sociedad (madres, padres, redes, sociedad civil) debe participar de la labor educativa. Ahora bien, la explosión de lo digital en la internet de la participación hace imposible poner muros, acotar los procesos relacionados con la educación: nuestro alumnado está todo el tiempo aprendiendo, pero sólo la escuela cuenta con los medios, la especialización didáctica de sus profesionales y la finalidad explícita, el mandato social. El Plan Escuela TIC 2.0 es un paso necesario y fundamentado en la dirección correcta.

