

OBSERVATORIO



Educando con COVID

La crisis sanitaria de la COVID-19 nos está obligando a cambiar la mirada en muchos sectores. Con consecuencias en la gestión de la salud, la economía... y la educación. Y más por obligación que por vocación, ha terminado por abrirnos los ojos y la mente hacia lo digital. En principio, hacia la digitalización, poniendo sobre la mesa medidas como la adquisición masiva -ineludible- de ordenadores o tablets, por ejemplo. Pero la digitalización no es lo mismo que una verdadera y necesaria transformación digital que se impone en el momento actual. Esto es, asumir un proceso de permanente aprendizaje por parte de todos, en un entorno también en constante evolución.

Se trata de resetear nuestros conocimientos y, sobre todo, nuestra actitud, para abrazar un lifelong learning. Y para darle efectivo cumplimiento a ese derecho a la educación digital que ya recoge nuestro ordenamiento jurídico (Ley de Protección de Datos de 2018). Estamos en el camino de consolidar un modelo educativo en el que lo presencial y lo digital deberán convivir de forma natural. La coyuntura sólo ha acelerado el proceso. Habrá un nuevo escenario educativo el aula híbrida donde se compartirá la enseñanza presencial y virtual. Las pantallas sin recursos educativos adaptados a esta nueva aula nos llevará a una baja calidad educativa. Metodologías de enseñanza alternativa como la gamificación, flipped-classroom, e-portfolio, vi-



Miguel A. Betancor León

sual thinking, design thinking facilitará el proceso educativo en el aula.

En esta misma línea, la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial publicaba en el BOE de julio el acuerdo de conferencia sectorial de Educación para definir un marco referencial de las competencias digitales docentes. Es algo que ya incorpora la profesión: quién cultive esta vocación ha de asumirlo ya así.

La Universidad de Harvard identificaba a principios de mayo

Se crean nuevas industrias y roles. Otros quedarán obsoletos. La propia OMS recomendaba la radio y la televisión, pero también actividades como los videojuegos para cuidar nuestra salud mental durante la cuarentena. En la Universidad UCAM, la olímpica y profesora universitaria Sofía Toro ha utilizado la realidad virtual para desarrollar las prácticas de vela con su alumnado en tiempos de confinamiento.

Y no pocos de nosotros hemos recurrido a virtual-reality gyms, entrenadores personales inteli-

Está claro que en la sociedad del Siglo XXI la competencia digital es una de las más importantes que debe desarrollar cualquier alumno al finalizar su etapa obligatoria, tal como recomienda el Parlamento Europeo desde el año 2006

de 2020 cómo el uso de la tecnología (robótica, impresión 3D, inteligencia artificial, la conectividad instantánea 5G...) nos brinda oportunidades nunca antes imaginadas. La Cuarta Revolución Industrial, como las tres que la precedieron, ha alterado drásticamente el mercado laboral global.

gentes o simples vídeo-tutoriales para seguir practicando actividad física y deporte. Esto ha supuesto una verdadera revolución.

¿Y en qué educamos? Aquí van abundando las fuentes. Deloitte, por citar una, establecía en 2018 cinco ejes esenciales para tener éxito en esta Cuarta Revolución

Industrial: Tecnología y habilidades informáticas, Alfabetización digital y competencia, Conocimiento práctico de herramientas y técnicas tecnológicas, Programación de robots y automatización y Pensamiento crítico a asumir por el profesorado (Inteligencia Emocional). Como bien dice el profesor Emilio Lledó una educación que no sea una enseñanza "asignaturesca" sino una educación abierta a un mundo de posibilidades.

Está claro que en la sociedad del Siglo XXI la competencia digital es una de las más importantes que debe desarrollar cualquier alumno al finalizar su etapa obligatoria, tal como recomienda el Parlamento Europeo desde el año 2006. Así, el proyecto de Marco Común de Competencia Digital Docente surgió como resultado del proceso de reflexión compartida que el Ministerio abrió con las CCAA, y a través de ponencias en las que también participaron en 2012 expertos externos y responsables de diversas unidades del MECD.

España no parte necesariamente mal situada: se encuentra en la primera posición europea en horas por docente en formación TIC, según la Encuesta europea a centros escolares sobre TIC en educación, de 2013. Sin embargo, y este es un gran 'pero', esa misma encuesta considera que la formación no es la adecuada para una plena integración de los medios tecnológicos. Y sugiere la necesidad de replantear la eficacia de una formación TIC poco orienta-

da en general a la inmersión digital del docente y la apropiación didáctica de los nuevos medios. No todo será poner cámaras de vídeos en la clase sino que metodologías son las necesarias de acorde a una enseñanza online.

En otras palabras, podemos adquirir millones de tablets y establecer todo un calendario digital, que no será efectivo si no implementamos los conocimientos adecuados. Más, en Canarias, en dónde debemos asumir una importante brecha digital que los propios docentes, en primera línea, han corroborado este mismo curso: muchos de sus alumnos no tienen internet en casa.

Con todo, resulta clarificador ver como Europa recomienda, por un lado, trabajar la competencia digital del alumnado y, por otro, el profesorado afirma que la formación que recibe no es la adecuada para poder implementar en el aula los recursos que ofrece la sociedad digital.

Es en este punto donde procede, sin lugar a dudas, plantear el uso de los videojuegos en el ámbito educativo, como una oportunidad para no solo trabajar y mejorar la competencia digital, sino para que este aprendizaje sea mucho más significativo, en un universo que despierta un gran interés entre los propios jóvenes y niños.

Dentro de ese marco común de Competencia Digital Docente es preciso asumir varios objetivos en relación con los videojuegos. Esto es, identificar aquellos videojuegos que tengan una finali-

Lenguas



SOSERÍAS

Francisco Sosa Wagner

La lengua, el hablar de las personas, conoce diversas modalidades a lo largo de la vida. Así, empezamos con la lengua de trapo, una forma indisciplinada de expresarse, ajena a reglas, que es propia de los niños.

Cuando se llega a adulto, a la lengua la podemos llamar -si nos peta- idioma y así hablamos español, alemán, griego y por ahí seguido.

Pero los comportamientos humanos se van complicando y enredando y es entonces cuando surgen modalidades de lenguas más definidas. Tal es el caso de la lengua de víbora, instrumento de quien practica la maledicencia, también llamada lengua viperina o de escorpión. Es la lengua del amigo del chisme, de quien se solaza en mentideros y otros templos de ociosos, ese vicio antiguo cuyo remedio es, según sabemos los lectores del Quijote, "la ocupación honesta y continua".

En los últimos tiempos nuestros gobernantes han suprimido las lenguas muertas que quedaban en los planes de estudio, los más viejos recordarán el latín y el griego, dos antiguallas inservibles. Fue una decisión

acertada porque, si está muerta, se dijeron aquellos sabios prohombres, lo que procede es enterrarla entre espesos silencios.

Sobre todo porque había que dejar sitio a otra lengua que se llama, en un acertado galicismo, lengua de madera. Hasta el punto de que ya existen, para los jóvenes aspirantes a ministros, diputados o empleados de los partidos políticos, academias que enseñan la lengua de madera como antiguamente las escuelas Berlitz enseñaban alemán. Hay una gramática, una sintaxis, clases

de oratoria, de pronunciación, de estilo, de estilística, nada falta para que el aspirante acuda bien pertrechado al ejercicio de su oficio.

La lengua de madera es un hallazgo que debería tener su sitio en la Academia donde a buen seguro se sentará pronto un especialista en su uso y difusión. Porque, gracias a ella, el político habla envuelto en una niebla admirable y creativa, con una ambigüedad equívoca convirtiéndose en filigrana el arte de esparcir el truco y la artimaña. ¿Alguien es capaz de ofrecer un fruto más sazonado en esta sociedad doliente?

Los asuntos gubernamentales nunca han de presentarse ante los ciudadanos -que somos unos indocumentados descarados- de forma desnuda y clara. Por eso necesitan ser sometidos a la exquisitez del maquillaje, es decir, pasar por el afeite de la imprecisión y por el perfume de lo inclusivo, lo disruptivo y lo transversal.

Hoy, el diccionario de la lengua de madera es tan rico como el Casares o el María Moliner y en él se recogen las frases hechas y los tópicos, las construcciones enfáticas, las comparaciones y las metáforas gastadas como guijarro de riachuelo, los eslóganes, los neologismos necios... Es el mundo donde se "desescala", donde se practica la "gobernanza" y la "cogobernanza", donde lo distópico, lo proactivo y lo propositivo engalanan el discurso. Es el mundo de la "condicionalidad" y de la "presencialidad", asimismo de la "performance" y, ahora con la epidemia, el lugar donde los asustados humanos nos "cuarentenamos".

Es el mundo en definitiva del charlatán. O sea, del imbécil.

Como todo se devalúa, a quien antes se llamaba "pico de oro" ahora procede llamarle "pico de madera".

Yo me rebelo, en mi impotencia provinciana, contra la lengua de madera. Lo mío es la lengua a la escarlata.

La lengua de madera es un hallazgo que debería tener su sitio en la Academia donde a buen seguro se sentará pronto un especialista en su uso y difusión

Bienvenidos a la crisis



CARTAS A GREGORIO

Manolo Ojeda

Querido amigo, alguien me dijo una vez que la mejor forma de ahorrar es no tener dinero. Al principio no lo entendí, pero luego he visto que hay quién se gasta el dinero que tiene y el que no tiene, así que, mejor no tener dinero, y cuando te ofrezcan un crédito preconcedido, mejor piérdelo, que no sabes bien lo que ganas.

La crisis del covid19 nos ha traído el mayor descenso de consumo que podíamos imaginar, lo que, por otra parte, supone una siniestra relación entre lo que no ganas y lo que no consumes. Algo así como el síndrome de los cubanos, que no gastan porque no tienen y no tienen porque no gastan.

El sistema capitalista está construido sobre la necesidad de unos y la disponibilidad de otros, y en ese perverso equilibrio se mantiene el sistema.

¿Dónde está el dinero que no gastas y quién se queda con el que no te pagan...? El dinero que no has tenido es como el beso que nunca te dieron, que nunca sabrás si fue para bien o para mal, pero que siempre te quedará la duda.

Los que han estado en Cuba vuelven diciendo que los cubanos son felices porque no tienen nada que ganar ni que perder, y que, por no tener, no tienen ni preocupaciones.

Ahora pretenden que el dinero en efectivo desaparezca para sustituirlo por tarjetas, lo que es totalmente imposible teniendo en cuenta que en España hay más de tres millones de morosos, y que ninguno de ellos tiene acceso a una tarjeta de crédito. Lo que supondría una sentencia de muerte para esas personas y para quién depende de ellas.

De todas formas, no sé si nosotros vamos a vivir lo suficiente para verlo, Gregorio, pero se me hace difícil imaginar que tengas que pagar un cortado o el periódico con una tarjeta de crédito. Tendríamos que sustituir el monedero por el

tarjetero y ampliar el bolsillo chico de los pantalones para que quepa una tarjeta, aunque, seguramente, todo lo tengamos que hacer con el móvil incluido cobros y pagos, y hasta tendremos que usarlo como llave de casa y del coche.

Nos acabamos de enterar que CaixaBank y Bankia se van a fusionar, con lo cual se consumaría el oligopolio de la banca privada más poderosa del país, y resulta una ironía que esto ocurra precisamente bajo la responsabilidad de un gobierno socialista.

Esto supone la desaparición del proyecto de un banco público, tal como pretendía Podemos y otros partidos de izquierda, y nos dejaría obligatoriamente a merced de la banca privada.

Por otra parte, la fusión acabará con gran parte de la mano de obra, y los que sobrevivieran trabajarán en remoto desde su casa. Desaparecerá de ese modo la mayoría del trabajo presencial y arrastrará con ello al uso de coches privados y también bajará la ocupación del transporte público...

Bienvenido a la crisis, amigo, y hasta el martes que viene.

Nos acabamos de enterar que CaixaBank y Bankia se van a fusionar, con lo cual se consumaría el oligopolio de la banca privada más poderosa del país, y resulta una ironía que esto ocurra precisamente bajo la responsabilidad de un gobierno socialista

dad educativa, evaluando su relevancia. Incidir en la comunicación y colaboración en el juego digital, con entornos seguros y recursos compartidos en línea, para interactuar y trabajar en equipo, participar en comunidades y redes y adquirir una conciencia intercultural. Propiciar la creación de contenido digital de los juegos, en aspectos como el diseño o la edición, en un marco de inclusión. Educar en la relevancia de la seguridad y la privacidad digital, también en el campo de los videojuegos, que virtualmente funcionan hoy como redes sociales con perfiles de usuario. Y proponer la resolución de problemas de un modo que sólo pueden expresar los videojuegos, colocando al público en la necesidad de adoptar decisiones y escoger recursos o herramientas. Como en la vida misma.

Empiezo a recibir una sensación de verdadero activismo en esta línea. Una preocupación genuina por esa educación combinada entre lo presencial y lo digital. En este punto, es remarcable la iniciativa del Grupo Multidisciplinar EDUCACOVID, formado por 14 profesionales sanitarios y educativos canarios, que en junio planteó una propuesta basada en la enseñanza semi-presencial, con una apuesta por la introducción de los videojuegos en esta alternativa para compensar, pilotar, alfabetizar y, sobre todo, educar, aprovechando las tecnologías y, por qué no, también la gamificación. Porque jugando también se aprende. No lo olvidemos. Hoy, para mirar el futuro tenemos que resetear el presente.

MIGUEL A. BETANCOR LEÓN. DOCTOR EN PSICO-PEDAGOGÍA