

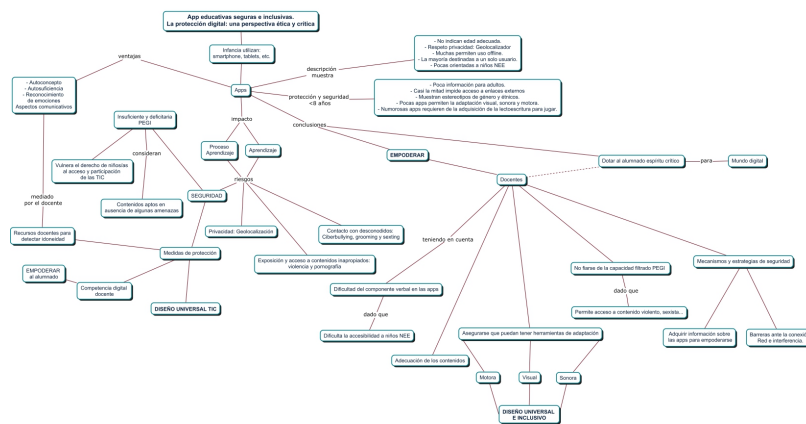
Aplicaciones educativas seguras e inclusivas: La protección digital desde una perspectiva ética y crítica

Resumen

Actualmente, uno de los recursos más utilizados por los agentes educativos son las apps. La tecnología fomenta el aprendizaje y favorece la educación inclusiva siempre y cuando se realice de manera mediada. Sin embargo, en el estudio sostiene que se puede poner en riesgo al alumnado en diferentes factores con una mala selección de apps, perjudicando a estos de una u otra manera. Los filtros actuales son insuficientes ya que solo tienen presente algunos factores de riesgos sin recaer en otros de igual o mayor importancia. Tras el análisis de 200 apps destinadas a niñas y niños menores de ocho años en la comunidad autónoma de Cataluña, se propone una nueva mirada de protección, no solo de riesgos potenciales, sino que se tenga en cuenta aspectos vinculados al ámbito educativo e inclusivo de los recursos digitales, especialmente de las aplicaciones. Como conclusiones, los investigadores sugieren cinco factores en los que incidir para realizar una buena protección digital desde una perspectiva ética y crítica: utilización de mecanismos de protección e interferencias externas e internas, herramientas de adaptación, eliminación de estereotipos, conocimientos previos y componentes verbales que emplean las apps.

Mapa conceptual

Pichar en el mapa.



Valoración crítica

En los últimos años la sociedad actual, la sociedad que denomina Manuel Castells (2001) como sociedad red que es aquella que gira entorno a Internet. Es un concepto en el que se ve reflejada la actual sociedad, los cambios que se producen en la sociedad moderna, que apuesta por favorecer a un modelo social compensador de desigualdades y democrático (Ramos Vielba, 2002, pp. 71-88). Es obvio que internet ha cambiado nuestras vidas, nuestra manera de actuar y de relacionarnos, del mismo modo la escuela debe adaptarse a esta nueva forma de actuar de la sociedad. Efectivamente, esta sociedad consume apps, que de alguna u otra manera, facilitan los quehaceres de las personas. Sin embargo, las apps son más antiguas, incluso antes de que aparecieran los Smartphone ya existían algunas aplicaciones. Muchas de esas aplicaciones fueron: mensajes de texto, calendario, fotos, cámara, calculadora, notas, reloj, etc. No podemos negar que las aplicaciones móviles son las «verdaderas causantes de la revolución móvil, ya que se han adaptado para que se pueda acceder cómodamente a ellas desde dispositivos que se transportan en el bolsillo» (TICbeat, 2012, p.4). Parafraseando a García y Monferrer (2009) «El móvil puede ser una agenda electrónica, un reloj, un despertador, un calendario, una calculadora, un conversor de unidades, un reproductor de música, vídeo y televisión, una consola de videojuegos, una cámara o videocámara digital un álbum de música, fotos, vídeos y mensajes, un contestador automático, un pequeño ordenador, un GPS o localizador, un terminal de navegación por Internet, además de un teléfono».

En muchos sectores, se hacen estudios del uso de los móviles y sus aplicaciones destinadas a jóvenes, muchos de esos estudios revelan que éstos se convierten en prosumidores mobile first, ya que casi todo el tiempo que están conectados a Internet lo hacen desde una pantalla móvil, ya sea Smartphone o una Tablet (Ditendria, 2017). Evidentemente, la sociedad utiliza estos dispositivos para comunicarse, informarse y como medio de distracción principalmente. No obstante, tendríamos que cuestionarnos que, además de esos usos, los educadores disponemos de una potente herramienta que tiene usos educativos, tales como: análisis de contexto, comunicación, administración,

evaluación, juegos de simulación, distribución de contenidos, investigación, Realidad Aumentada, eLearning. Estos usos cuentan con una serie de ventajas y de desafíos. Se puede considerar que, entre las ventajas, encontramos la movilidad, versatilidad, adaptabilidad, interactividad, interconectividad, compromiso. Sin embargo, los docentes debemos tener los ojos abiertos a una serie de desventajas que pueden provocar las apps educativas en sus usos en los contextos escolares: necesidad de un marco común, falta de medios, costes adicionales, necesidad de tiempo de implementación, gestión de la privacidad y la seguridad. Es este último en el que más incide el texto seleccionado, y es que, no es de extrañar, que cada vez los consumidores de apps son más pequeños.

Los autores indican que, efectivamente, las aplicaciones pueden tener un fuerte impacto en el proceso de aprendizaje y en el aprendizaje en sí. Asimismo, los docentes tenemos que integrar las apps en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Para Gerver (2012), las TIC y las aplicaciones móviles necesitan de un cambio metodológico, un nuevo enfoque pedagógico y comunicativo de educación. Este autor manifiesta que las potencialidades antes nombradas permiten al alumnado el placer de aprender descubriendo. No obstante, este enfoque tiene, tal y como muestra el estudio, una serie de riesgos que todo docente debe tener presente al planificar sus clases o al proponer el consumo de unas u otras apps. Y es que, de hecho, el alumnado, que es muy vulnerable, está siempre al límite de caer en situaciones peligrosas y, tal y como se indica en este estudio, los filtros que existen para considerar como adecuadas las apps son insuficientes, ya que no son capaces de detectar aquellos contenidos no deseables, como la violencia y los estereotipos o la accesibilidad que estas tienen para la infancia al no tener presente aquellos usuarios que presentan necesidades educativas especiales y a aquellos que, dado su desarrollo, aún presentan limitaciones referidas a la lectoescritura.

El escenario que se presenta es complejo, difícil, dado que los más pequeños tienen, en muchos casos, vía libre para utilizar y descargar aquellas aplicaciones que les parecen más atractivas o llamativas, aspecto que los diseñadores y el marketing de los desarrolladores de estas aplicaciones conocen. Tal y como se indica en el estudio, el profesorado debe tener competencias digitales adecuadas para empoderarse, para ser expertos en este tipo de herramientas que se imponen cada vez más en las aulas. Además, es necesario que las personas que se dedican a la enseñanza, sea cual sea la etapa, disciplina, nivel, etc., deben llevar a la práctica el Diseño Universal TIC. Y es que, necesariamente, para asegurar el pleno acceso del alumnado que tiene mayores

dificultades a la utilización de herramientas digitales, que como he expuesto anteriormente avanza a pasos agigantados, el profesorado debe ser capaz de ofrecer recursos digitales que dispongan de accesibilidad a las distintas realidades que presente el alumnado.

Por otra parte, coincido con los autores del texto que empoderando al profesorado digitalmente, este empleará con su alumnado un espíritu crítico y con ello estará empoderándolo, dotándole de una de las competencias fundamentales para afrontarse a la sociedad actual. Y es que, dotando a la infancia de la reflexión, de aquellos aspectos que pueden exponerlos a situaciones graves tales como el ciberbullying, grooming, sexting, etc., desarrolla los recursos necesarios para prevenir y protegerse ante los posibles riesgos citados.

De esta manera, considero necesario que las personas que se dedican la enseñanza, futuros maestros y maestras, deberían tener en sus planes de formación el conocimiento del aprendizaje móvil y ubicuo. Debe ser fundamental que el profesorado tenga en cuenta que las apps que se integren en el aprendizaje sean aquellas que permitan descubrir cosas a nuestro alrededor (contexto, geolocalización y realidad amentada); estar conectados con otros usuarios o contenidos en todo momento y lugar (comunicación-interacción y narrativas); y jugar (gamificación, simulación o juegos aplicados al aprendizaje).

Por último, me gustaría señalar que una buena manera de atender a la diversidad del alumnado de una manera inclusiva es tener siempre como referente el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ya que este reconoce el potencial de la tecnología para lograr el acceso al currículo para el alumnado, especialmente el uso de apps para que el profesorado pueda crear contenidos digitales de calidad y, por tanto, llegue a mas usuarios, preservando la seguridad de los menores, creando entornos virtuales seguros, etc. En definitiva, poner al servicio de la enseñanza las apps que permiten la disponibilidad y accesibilidad para todas las personas, permitiendo que puedan estar presentes, que puedan participar y que obtengan logros.

Referencias

Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. La factoría, 14-15, 1-12. Recuperado

de:

http://www.cabuenes.org/03/documentos/cursos/globalizacion/bloque2/glob_b_lq2_08.pdf

Ditendria (2017). Mobile en España y en el mundo 2017. Recuperado en marzo de 2018 desde: https://www.amic.media/media/files/file_352_1289.pdf

García, M. y Monferrer, J. (2009). Propuesta de análisis teórico sobre el uso del teléfono móvil en adolescentes. Revista Comunicar, Vol. XVII, 33, pp. 83-92.

<https://doi.org/10.3916/c33-2009-02-008>

Gerver, R. (2012). Crear hoy la escuela del mañana: la educación y el futuro de nuestros hijos. Madrid: Ediciones SM.

Ramos Vielba, I. (2002). “El desarrollo de los gobiernos digitales en el mundo”, en Cairo Carou, H. (Ed.): Democracia digital: límites y oportunidades. Madrid, Trotta;71-88.

Ticbeat (2012). El desarrollo de aplicaciones móviles. Recuperado en marzo de 2018 desde: http://www.seacceptanideas.com/biblio/Desarrollo_de_apliaciones_moviles.pdf