

**2° Seminario OCDE de Habla Hispana  
“Aprendizaje y Tecnologías: Realidades y Perspectivas”  
Panel Central “Aprendizaje”**



**Ponente: Dr. Juan Enrique Hinostroza Scheel  
Director del Instituto de Informática Educativa,  
Universidad de La Frontera  
Chile**

**“El uso de las Tecnologías en la Educación”**

En la actualidad no existen programas nuevos en los que se mencione la manera en que se puede aprovechar de una mejor manera, el uso de las nuevas tecnologías. Sin embargo, los países han empezado a invertir en estos programas.

Para muchos países, el aprendizaje se define a través del curriculum. Es lo que el país espera que el alumno aprenda; si el alumno aprende otra cosa, al sistema no le interesa. Por tal motivo, los profesores están obligados a cumplir con programas académicos nacionales.

Por lo anterior, el aprendizaje se ha visto reducido, y aún más si se tienen evaluaciones a nivel nacional, que a su vez empresas transnacionales califican de acuerdo a sus necesidades, lo que implicaría que el aprendizaje es cada vez más restringido.

Las tecnologías y el aprendizaje no están relacionadas, y por tal motivo se debe encontrar la forma de relacionarlo. No existen políticas educativas ni de currícula que estandaricen lo que se debe de enseñar.

El aprender sobre tecnología tiene que ver con las habilidades de aprender a usar la computadora, aparatos tecnológicos o aparatos que sirvan para procesar información o para comunicarse, pero aún no se ha llegado a un acuerdo de cuales deben ser esas habilidades.

Es por tanto una tarea para los académicos, y se debe llegar a un consenso internacional sobre cual es el uso real de las computadoras.

1- En la actualidad, aprender a usar la tecnología es aprender a usar la computadora

2- La computadora se utiliza para realizar tareas, utilizar el monitor en lugar del cuaderno tradicional, en donde solamente se aprende a procesar textos y además, deberían servir para mejorar las tareas.

3 Los programas académicos deben ser actualizados, ya que no es necesario que un alumno aprenda a manejar un programa de la computadora si en la actualidad ya no se usa, o si las mismas empresas ya no lo requieren, ya que lo ha rebasado la tecnología, por lo tanto ese aprendizaje ha caducado.

4 Aprender tecnología es aplicar el software en el aprendizaje de las materias tradicionales, matemáticas, español, ciencias, etc., y que busquen mejorar la eficiencia y eficacia del aprendizaje y los conceptos tradicionales de esas materias. Desafortunadamente, no existen evaluaciones a nivel mundial que comprueben que con el uso de la computadora alguien aprende más rápido. Un ejemplo es el área de las ciencias en donde ciertamente hay tendencias que indican lo anterior, pero todavía no está comprobado.