LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

 La **tecnología educativa** es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las TICs (tecnologías de información y comunicación). La evolución de la tecnología educativa, que como disciplina nació en Estados Unidos de América en la década de los 50 del siglo pasado, ha dado lugar a diferentes enfoques o tendencias que hemos conocido como enseñanza audiovisual, enseñanza programada, tecnología instruccional, diseño curricular o tecnología crítica de la enseñanza. Los recursos técnicos son los que se utilizan para realizar un trabajo en específico con una técnica que lo caracteriza por ejemplo una máquina de refrescos utiliza cierta técnica que consta de varios pasos, introduces moneda, la máquina la acepta, aprietas un botón de refresco, la máquina lo percibe y manda tu refresco, todos estos pasos son técnicas,

Se entiende por **tecnología educativa** al acercamiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona al educador las herramientas de planificación y desarrollo, así como la tecnología, busca mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos y buscando la efectividad y el significado del aprendizaje.

Un aspecto que lo hace tangible son las diversas piezas informáticas denominadas [plataformas didácticas](http://es.wikipedia.org/wiki/Plataformas_did%C3%A1cticas) tecnológicas. Las plataformas tienen diferentes objetivos, como lo es gestionar los contenidos, pero también implican la creación de los mismos. Al utilizarlas se busca encontrar métodos para volver factible el conocimiento mediado actualmente por los medios tecnológicos, desde el punto de vista del método [heurístico](http://es.wikipedia.org/wiki/Heur%C3%ADstica).

Ahora en la actualidad es de suma importancia que los estudiantes de hoy manejen las nuevas tecnologías ya que si no lo hacen pueden quedarse estancados en un mundo arcaico o sentirse excluidos.

Las aplicaciones de la tecnología educativa a la [pedagogía](http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa) son diversas, dependiendo de las necesidades, contextos y objetivos a conseguir. Son interesantes las aplicaciones en [educación para la salud](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Educaci%C3%B3n_para_la_salud&action=edit&redlink=1). Es de suma importancia que el maestro en el aula actualmente utilice la tecnología educativa de maneras apropiadas porque es una manera de apuntar a la mejora de la calidad en la educación.

**Tecnologia Educativa Apropiada y critica**

La conceptualización de Tecnología Educativa, que se presenta antes, muchas veces es aplicada de modo descontextualizado, sobre todo ello ocurre en las propuestas educativas de los países del sur del mundo, hoy con las TIC. Por ello, Beatriz Fainholc (Buenos Aires, Argentina), acuña desde la década del 90 el concepto de **"Tecnologia Educativa Apropiada y Crítica": http://contexto-educativo.com.ar/2002/3/nota-05.htm"**, rescatando por un lado, todos los movimientos que nacen en los 80 en Inglaterra que incorporan estas líneas y, para el campo que nos convoca, la revalorización de los recursos no convencionales para la educación, desde los artesanales, cotidianos, que no requieren alto equipamiento o infraestructura, hasta los electronificados más actuales y sofisticados , que hoy son ya más baratos, muchos se consiguen de modo gratuito en Internet, con la posibilidad del Open source , o sea con muchas facilidades. Lo "apropiado" además da cuenta de los rasgos de apropiación en términos de aprendizaje y socioculturalmente, para no solo aterrizarlos a los contextos locales (en síntesis con los globales:"glocales") sino capitalizar la memoria colectiva de los pueblos, en sus valores y comportamientos. Al referirse a la "critica" se apela a la Teoría Critica, reconociendo que la realidad como la interpretación del mundo, la persona y la vida, no se inscriben ya más en paradigmas lineales y reducidos sino que debe rescatar para su entendimiento y aplicación de conceptos, artefactos, etc la **complejidad de los fenómenos, sus contradicciones, paradojas y conflictos dialécticos que toda realidad sociocultural - hoy se trata de la cultura digital-, establece.** Por todo ello y más, no se pueden ni deberían transferirse linealmente concepciones ni artefactos de modo a histórico y cultural, ya que no es pertinente ni relevante para las personas, grupos y organizaciones, en este caso de América latina, que es desde donde expone la autora mencionada.