

Cuando la tecnología en el aula parece aprendizaje, pero no lo es

Un nuevo informe de psicología advierte que los clics, las recompensas e incluso los ensayos mejorados con IA pueden no demostrar que los estudiantes están aprendiendo.



Una laptop con una aplicación educativa colorida está junto a un cuaderno y un lápiz sobre un escritorio de aula.

Un nuevo informe de la Asociación Estadounidense de Psicología dice que las escuelas y las familias deberían tener más cuidado al juzgar la **tecnología** educativa por qué tan ocupados o exitosos parecen los estudiantes en una pantalla. Según información de Phys.org, el informe de la APA sostiene que la participación con la tecnología educativa no es lo mismo que aprender, y que las herramientas de IA **generativa** crean un desafío especial porque pueden mejorar el desempeño inmediato de un estudiante sin necesariamente desarrollar los propios conocimientos o habilidades del estudiante.

Esa diferencia importa porque muchas herramientas digitales están diseñadas para captar la atención. Una **aplicación** puede recompensar los clics rápidos, mostrar **animaciones**, pedir respuestas frecuentes o mantener a un estudiante interactuando durante mucho tiempo. Esas señales pueden ser útiles, pero el informe de la APA advierte que no prueban que un estudiante haya aprendido algo de manera duradera. La prueba más sólida, dice el informe, es si los estudiantes pueden aplicar lo que aprendieron fuera de la aplicación o la pantalla.

El informe cubre tecnologías usadas por niños y adolescentes de 5 a 18 años, incluidas aplicaciones educativas, juegos, sistemas de tutoría inteligente, plataformas digitales de aprendizaje e IA generativa. IA generativa significa software que puede crear texto, imágenes u otro contenido nuevo en respuesta a una instrucción, como un chatbot que redacta un ensayo o explica un problema de matemáticas. El informe fue escrito por un panel multidisciplinario, lo que significa un grupo con expertos de varios campos, incluidos la psicología cognitiva, la psicología educativa, la ciencia del aprendizaje y la tecnología educativa.

La tensión central no es si la tecnología debe estar en la escuela o no. El informe de la APA dice que la tecnología educativa puede ayudar a los estudiantes a aprender, pero sostiene que las escuelas necesitan mejores maneras de distinguir entre las herramientas que apoyan la comprensión real y las herramientas que principalmente producen actividad visible. Un estudiante que está absorto en una lección parecida a un juego puede estar concentrado, pero quizá no recuerde ni aplique la habilidad más tarde. Transferencia significa usar conocimientos en una situación nueva, como aplicar una lec-

ción de gramática de una aplicación al escribir un párrafo original en clase.

La IA hace que el asunto sea más claro. Nicole Barnes, psicóloga líder ejecutiva de educación de la APA, expresó el problema de esta manera: “La IA puede ayudar a un estudiante a producir un ensayo mejor, pero el producto final mejorado no necesariamente significa que el estudiante se haya convertido en un mejor escritor”. Esa es la disyuntiva que muchas escuelas enfrentan ahora. La IA puede dar a los estudiantes ejemplos, **comentarios** y ayuda rápida. También puede ocultar si el estudiante entiende el tema, puede organizar un argumento o puede revisar oraciones sin que la herramienta haga la mayor parte del trabajo.

El informe no recomienda simplemente tratar de mantener a los jóvenes alejados de la IA. En cambio, dice que se debe enseñar a los estudiantes a evaluar activamente las respuestas generadas por IA. Eso significa cuestionar las suposiciones de un chatbot, buscar vacíos en su **razonamiento**, comparar sus respuestas con otras fuentes y preguntar cómo podría cambiar una respuesta en una situación diferente. Desde ese punto de vista, la IA no debería tratarse como una máquina de respuestas. Debería tratarse como una herramienta que tiene que ser puesta a prueba y cuestionada.

El informe también rechaza las afirmaciones de mercadotecnia que avanzan más rápido que la investigación. Dice que las empresas que desarrollan tecnología educativa y las escuelas o distritos que la eligen deberían tener la responsabilidad principal de demostrar que un producto funciona. Las herramientas basadas en **evidencia** son herramientas respaldadas por investigaciones confiables, no solo por testimonios, números altos de uso o **paneles** de datos que parecen impresionantes. La APA dice que las escuelas deberían esperar evidencia independiente antes de invertir en productos que prometen mejorar el aprendizaje.

Eso crea otra decisión difícil. Las escuelas quieren herramientas que puedan ayudar a los maestros, personalizar la práctica y dar a los estudiantes más maneras de aprender. Pero si las escuelas dependen demasiado de mediciones fáciles, pueden recompensar las cosas equivocadas: el tiempo dedicado a una tarea en vez de la comprensión, hacer clic en vez de pensar, o un producto final pulido en vez de un estudiante con más capacidades. El mensaje del informe no está en contra de la tecnología. Es una advertencia de que el aprendizaje más importante puede ser la parte que una pantalla no puede medir fácilmente.

Escrito a partir del reportaje de Phys.org.

PARA PENSAR

1. Si una aplicación mantiene a los estudiantes muy interesados, pero hay poca evidencia de que sus lecciones se transfieran más allá de la pantalla, ¿debería usarla una escuela? Defiende una posición y explica qué evidencia te haría cambiar de opinión.

2. ¿Deberían las escuelas tratar la IA generativa más como una calculadora, un tutor o una fuente que debe verificarse? Explica qué comparación es más útil y en qué punto deja de servir.

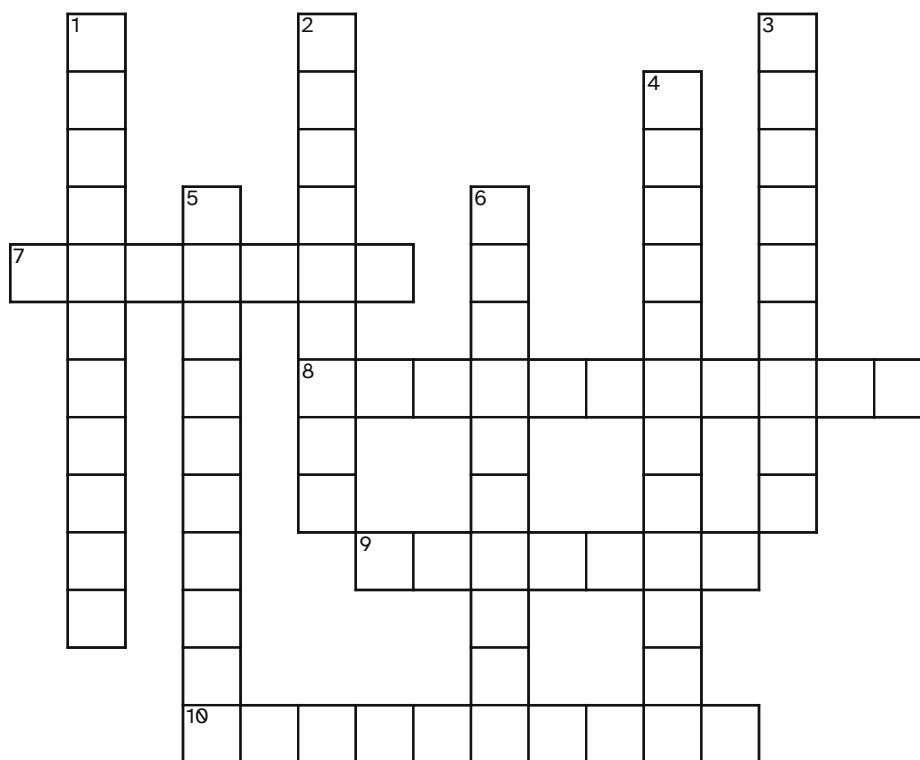
3. ¿Quién debería tener la mayor responsabilidad de demostrar que una herramienta de tecnología educativa realmente mejora el aprendizaje: las empresas, las escuelas, los maestros, las familias o los estudiantes? ¿Por qué?

Cuando la tecnología en el aula parece aprendizaje, pero no lo es

N A T C A P A T O I T S D N R I T E
N A E E W N S N E P M C N C D R A C
E D P C I C I I I C Q R D L A A A X
T N N A N I F N E M N O A N O Z E C
M P C O N N I T E N A O T A E O D D
I N C O N E T E O N E C L I L N I S
O L A O A N L R V N E G I O Y A I A
C N K L E A T E T I E E E O G M M N
A I T N T I C S S T D N S D N I A N
A F I A C S T L N C Y E O O O E A E
T A M D A E A A J T V R N L C N S S
A N M G B I R E G I E A O C B T E O
C C E A O L C O M E N T A R I O S I
I O N E A P L I C A C I O N I A O E
N L A R C O G N I T I V O E L I I A
A N L I N E N R L I I A E P N E G R
V N I E E M I N O N U D N O O N E U
A E V E O N O C E L Z V O E C I M F

ANIMACIONES APLICACION COGNITIVO COMENTARIOS
EVIDENCIA GENERATIVA INTERES PANELES RAZONAMIENTO
TECNOLOGIA

Cuando la tecnología en el aula parece aprendizaje, pero no lo es



HORIZONTALES

- 7 Pantallas que resumen datos, progreso o medidas de desempeño.
- 8 Información que ayuda a alguien a mejorar un trabajo o corregir errores.
- 9 El nivel de atención y participación que muestra un estudiante mientras usa una lección o herramienta.
- 10 Uso exitoso de una habilidad o idea aprendida en una situación diferente.

VERTICALES

- 1 Imágenes visuales en movimiento que se usan para explicar ideas o mantener la atención.
- 2 Hechos o investigaciones que respaldan la afirmación de que algo funciona.
- 3 Relacionado con pensar, recordar, aprender y comprender.
- 4 El proceso de usar hechos e ideas para llegar a una conclusión.
- 5 Herramientas, sistemas y dispositivos diseñados para resolver problemas o realizar tareas.
- 6 Capaz de producir texto, imágenes u otro material nuevo a partir de una instrucción.

De dónde viene esto

Este artículo se escribió para 3andB a partir del reportaje que aparece abajo. No es una reimpresión: la redacción es nuestra y los hechos son de ellos.

Phys.org

“With education technology, engagement is not the same as learning”

Publicado jueves, 3 de septiembre de 2026

Consultado el jueves, 3 de septiembre de 2026

<https://phys.org/news/2026-09-technology-engagement.html>

QUÉ INCLUYE ESTE PAQUETE

El artículo y sus preguntas para conversar, una sopa de letras y un crucigrama.

COPIAS Y USO

Se puede imprimir, copiar y repartir libremente para uso en el aula. Conserve esta página con el paquete para que el próximo docente vea de dónde salió la noticia.

Hay más de donde vino esto

Si esta lección corta le funcionó a su clase, nuestros cuadernos completos van más lejos con el mismo cuidado:

- Unidades completas con edición para el estudiante y para el docente
- Soluciones resueltas de cada ejercicio
- Alineadas a estándares, probadas en el aula, listas para imprimir

Vea las lecciones completas en 3andB.com