

La nueva dimensión de la escuela

Sergio Magallanes

Facultad de Ciencias Sociales UNICEN

magallanes.sergio.a@gmail.com

Resumen

Las nuevas herramientas ancladas en el ciberespacio se multiplican minuto a minuto y muchas de ellas pueden ser utilizadas como herramientas potenciales y formar parte del "victorinox digital" de docentes y alumnos para explorar diferentes planos virtuales. Esto puede hacerse a partir de propuestas colaborativas con el fin de conquistar y construir *mushup* que amplíen el ecosistema educativo y permitan la incorporación de actores no incluidos en los espacios áulicos tradicionales, configurando un escenario global donde las inteligencias múltiples se unan en una metodología con esencia colaborativa e interactiva. De esa manera, se configuran espacios de aprendizaje en un "no lugar", contruidos con bites de característica multicultural, adquiriendo una nueva dimensión el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves: nómada digital, educación, victorinox digital, bulimia aula-evaluación.

Introducción

La evolución tecnológica experimentada en las últimas décadas ha facilitado el desarrollo del modelo de hiperconexión, en donde los cibernautas se configuran como nómadas digitales, desplazándose en el contexto analógico de un lugar a otro pero siempre anclados a las redes globales digitales. Es aquí donde la mayoría de las "herramientas digitales", como datos e información a manipular, paradójicamente no se encuentran en los dispositivos móviles de los usuarios; estos funcionan como puentes a mundos virtuales donde se aloja la información y el dato que "segundo a segundo" se actualiza ante la mirada atenta y expectante de los cibernautas que se abstraen por completo del mundo analógico y virtual.

Sobre este modelo se configura el concepto de "cloud computing", el cual comienza a manifestarse en las instituciones educativas y en los diferentes entornos donde el aprendizaje tiene lugar, ampliando las fronteras del ecosistema educativo y constituyendo un proceso de enseñanza ubicuo, donde la combinación de la portabilidad de los dispositivos y la expansión de las redes WiFi permiten que el aprendizaje "formal" suceda en cualquier lugar y momento.

La escuela se expande derrumbando sus muros, permitiendo conectar el aula con otros ambientes de aprendizaje. Si bien el escenario principal de irradiación de proceso de enseñanza-aprendizaje son las escuelas, la tecnología se constituye como un "túnel de bits" que las conecta con otros escenarios, creando una retroalimentación intercultural.

El modelo de hiperconexión se encuentra fuertemente ligado al entretenimiento (videojuegos en red) pero, sobre todo, a las redes sociales. Hoy en día, Facebook es una de las redes sociales más importantes, con más de mil millones de usuarios, siendo el mayor porcentaje de adolescentes y jóvenes. Las redes generan estructuras de relaciones sociales sin límites precisos, irrumpiendo en el espacio áulico, el cual es imposible de idealizar como un espacio físico preciso. Si bien la frontera entre los ámbitos escolares y extraescolares nunca se manifestó del todo claro, hoy están mucho más polarizados los límites, debido a las tecnologías digitales que transforman el tiempo y el espacio escolar en otra dimensión, mezclando lo escolar con lo que no lo es, y viceversa.

Esta convergencia de espacios de enseñanza-aprendizaje en la dimensión digital, nos obliga a reflexionar sobre los "no lugares" en los que como docentes estamos presentes y sobre la forma como somos interpretados a partir de la omnipresencia que nos envisten las prótesis digitales que nos ofrece el modelo de hiperconexión.

Esta nueva arquitectura del ecosistema educativo deja de lado el viejo monopolio que ostentaba la escuela, ahora convertida en el lugar que orienta a los estudiantes a integrar el aprendizaje de los múltiples "no lugares" del ciberespacio, cambiando radicalmente la dinámica de trabajo, la idea de cultura, la relación de estudiantes y docentes, con el conocimiento y su producción.

En esta realidad tecnológica, los adolescentes rara vez se desconectan; llevan a la escuela consigo en sus dispositivos móviles. La información se comparte en el ilimitado espacio virtual, la inteligencia adquiere el carácter de un colectivo multicultural y global, y los proyectos del aula pueden enfocarse desde lo colaborativo pero a nivel extra-áulico, creando un proceso con un

alto contenido social integrador en el que se articulan iguales y diferentes, autóctonos y foráneos, nativos y colonos digitales.

Estos cambios estructurales que se producen en la educación obligan al docente hoy "en aula" a re-situarse en nuevas coordenadas y empezar a diagramar estrategias pedagógicas en el uso de estas plataformas telemáticas interactivas, con el fin de proponer y acercar su saber disciplinar, así como analizar cuáles son los contenidos, habilidades y/o modelos de aprendizaje que se adecuen a las demandas de un mundo cada vez más tecnologizado, generando una base teórica y práctica que pueda ser proyectada a los espacios de formación de los futuros docentes, los cuales propongan el uso de las tecnologías para fomentar el proceso crítico, comprendiendo que no es solo un cambio en la forma de "dictar contenidos", sino más bien un cambio de época, un cambio tan intenso que debe ser analizado en el mismo momento en que está ocurriendo, implicando una metamorfosis radical en las prácticas didáctico-pedagógicas.

La educación mediada por las tecnologías de la hiperconectividad debe siempre ser entendida como una alfabetización integral, basada en la recuperación de la educación pública, y ayudar a los estudiantes en su configuración como ciudadanos con pensamiento crítico capaces de debatir los modos y fines de uso de las tecnologías de comunicación global y dejar atrás el rol de espectadores y consumidores de tecnología para convertirse en prosumidores críticos de los nuevos medios digitales de comunicación. El docente es clave a la hora de interpelar a los estudiantes sobre cómo, por qué, cuándo, dónde y para qué se utilizan las Tecnologías Digitales de Comunicación Global (en adelante, TDCG).

El modelo de hiperconexión crea en la escuela un anacronismo temporo espacial, el aula se estructura como un espacio en el cual los actores principales (docentes y alumnos) se cruzan en recorridos diferentes en cuanto al conocimiento y su generación, formas de socialización y la manera de situarse en el tiempo y el espacio. Por un lado, la estructura analógica de los docentes y, por el otro, la digital de los estudiantes en donde la lógica de comportamiento se manifiesta altamente contrastante. Es en este contexto donde la institución educativa debe encontrar la intersección entre la temporalidad y localidad como impronta de la estructura tradicional de la "escuela" y la inmediatez y globalidad que caracterizan a las nuevas tecnologías que se imponen en las prácticas educativas de este siglo.

Bajo estas características, el trabajo en el aula se dimensiona y expande con el uso de las tecnologías, donde, por ejemplo, el trabajo en equipo ya no solo se piensa para una actividad intra-áulica, sino que las tecnologías permiten que el aula se convierta en un "no lugar" con bancos y paredes de bits, poblada por avatares que entran y salen, modificando con su sola presencia el aprendizaje. Un simple trabajo en equipo adquiere indudablemente un plus cultural y cognitivo diferente, en donde los contenidos disciplinares son en esencia los mismos que se encuentran en el contexto analógico, pero con diferentes formatos que se ajustan a la dimensión digital, dando la posibilidad de ser modificado y reconstruido por todos los actores del ciberespacio, en donde la práctica soporta varias combinaciones, por ejemplo, en grupos y, a la vez, en tiempos y lugares diferentes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, bajo este modelo, deja de lado "tips" o consejos propios de una estructura educativa en decadencia, como sonidos que den comienzo o fin a una clase (antes campana, hoy timbres que en algunos años desaparecerán), grupos de clases cerrados, el conocimiento situado sobre la figura del docente, etcétera, y por otro lado incorpora particularidades propias del modelo de hiperconexión, por ejemplo, los debates, que empiezan y se proyectan como un bucle interminable, a la espera de los bulliciosos avatares que pueblan el ciberespacio para de-construir y construir en forma continua un conocimiento que muta y crece gracias a las inteligencias múltiples que constituyen los pobladores de la dimensión binaria. Este escenario contrasta notoriamente con el aula silenciosa amurallada con átomos sofocando al conocimiento, impidiendo mutar ante las necesidades de un mundo conflictivo y demandante.

Sin duda, las inteligencias múltiples y el trabajo colaborativo se resignifican a partir de estrategias didácticas ancladas al aula pero liberadas a las mareas de bits en la que navegan avatares de los no lugares más lejanos y cercanos al aula; la escuela de esta forma se aleja del método bulímico de la clase y evaluación, a uno que se apoya en el proceso enseñanza-aprendizaje en un espacio de comunicación y de producción de cultura y conocimiento que apunta al polialfabetismo, demandado por los procesos de globalización de un mundo en estado WiFi.

Esta realidad nos obliga a entender que las tecnologías digitales de comunicación no son equiparables a cualquiera de las antes incorporadas al proceso educativo, ya que ninguna tuvo la versatilidad y la propiedad de expansión global de la educación. Hoy los docentes deben

convertirse en mediadores entre los contenidos disciplinares, la nube, avatares, lugares y no lugares que intervienen en el proceso educativo en red.

Ante este escenario, el diseño de prácticas docentes deben apuntar a la configuración de entornos donde podamos aprender a construir nuestro set de herramientas digitales, es decir, una especie de "victorinox digital" que nos permite explorar y desafiar los diferentes planos digitales, en donde la experimentación, la creatividad y el trabajo colaborativo desde diferentes miradas e interpretaciones de las "múltiples inteligencias" son la clave de la superación y el aprendizaje en las comunidades virtuales que exceden a los límites físicos del aula.

Es importante que el análisis de la inclusión de las tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje no se focalicen en forma prioritaria sobre las tecnologías en sí mismas, sino, sobre todo, en las nuevas prácticas culturales que se han desarrollado alrededor de las TDCG, y las transformaciones que han producido en nuestras vidas, y como resultado de este enfoque analizar y repensar nuestras prácticas docentes, ver en forma amplia lo que la alfabetización significa en este nuevo contexto tecnológico, uno que involucre la capacidad de pensar, leer, aprender y comunicarse alrededor de un campo de medios de comunicación global, donde se haga hincapié en el trabajo colaborativo apoyado en la participación de las inteligencias múltiples resaltando la creatividad y las nuevas formas de escritura y lectura asociadas a la no linealidad y a la mezcla de múltiples formatos en la construcción y presentación de resultados cognitivos, los cuales se presentan como la demanda de una sociedad hiperconectada.

La institución cobra un lugar relevante en el acompañamiento de los docentes en este desafío y lo deben alentar a sumarse al uso y, sobre todo, comprensión del impacto de las TDGC, como disparadores de prácticas de la enseñanza más intensiva e inclusiva adaptada al contexto tecnológico actual. Esta situación hace inminente repensar los diseños curriculares en donde las TDCG sean parte integral de los contenidos disciplinares de las diferentes áreas curriculares, permitiendo al docente expandir y profundizar los contenidos disciplinares a través del uso de las redes globales.

En este punto es importante comprender la importancia del docente como mediador entre las tecnologías y el proceso de enseñanza aprendizaje, donde su rol este acompañado de una intención de desaprender estrategias y metodologías clásicas arraigadas en las prácticas docentes y aprender otras maneras de proponer el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esa

manera, deja atrás viejas concepciones en las que actuaba como proveedor de la información y sobre todo del “conocimiento”.

Es momento de aceptar que las tecnologías llegaron para quedarse y modificar, en poco tiempo y de forma profunda, el sistema educativo por la sinergia que producen en todo el contexto. Ahora, los docentes se están formando y aceptan un cambio en su manera de enseñar/aprender; su currículum debe orientarse hacia la creación y participación del estudiante como autor/“creador” de conocimiento, inmunizándolo así contra la “bulimia clase-evaluación”, que consistía en hacerlo tragar todo lo que el docente decía, sin masticarlo y, más tarde, vomitarlo en la evaluación.

Si bien el uso y la inclusión de las TDCG en el diseño curricular depende de los objetivos didácticos-pedagógicos planteados por el docente, también es cierto que así como un docente del siglo XVIII no podía serlo sin saber leer y escribir o tener una noción del lenguaje matemático, hoy resulta casi imposible imaginar, en pleno desarrollo del paradigma de las comunicaciones digitales a escala global, un docente que no comprenda y/o no pueda utilizar los diferentes lenguajes y formatos del tratamiento y gestión de la información digital, la cual cambió nuestra forma de relacionarnos con el mundo analógico y con el mundo digital, que poco a poco comienzan ser uno.

Bibliografía

CARNEIRO, R., TOSCANO, J. C. y DÍAZ, T. (coords.) (2007). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Madrid/São Paulo: OEI-Fundación Santillana.

CEREZO, J. A. L., Y LUJÁN, J. L. (2006). “Observaciones sobre los indicadores de impacto social”, en:

Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación, n.o extraordinario, octubre. OEI.

DÍAZ BARRIGA, F. (2007). “TIC y competencias docentes del siglo XXI, en CARNEIRO, R. y otros: Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Madrid/São Paulo: OEI-Fundación Santillana.

JENKINS, H. et al. (2009): Confronting the Challenges of Participatory Culture:

Media Education for the 21st Century. The MIT Press.

PISCITELLI, A. (2009): Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Ed. Santillana.

PRENSKY, M. (2006): Don't Bother Me Mom - I'm Learning. Paragon House.

Referencia electrónica

ENLACES/CENTRO DE EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA (Chile) (2002). Estudio internacional tecnologías de información en el sistema escolar: SITES, el caso de Chile. Santiago: Ministerio de Educación. Disponible en:
http://intranet.redenlaces.cl/index.php?id=11414&no_cache=1&uid=1371¶m=publico
(consulta: octubre de 2011).