

Aprender, clave de la sociedad del conocimiento desde la perspectiva del docente

Carlos Enrique Recio Urdaneta

Universidad Autónoma del Carmen

reciocarlos714@gmail.com

Mario Saucedo Fernández

Universidad Autónoma del Carmen

msaucedo@pampano.unacar.mx

Juan José Díaz Perera

Universidad Autónoma del Carmen

jjdiaz@pampano.unacar.mx

Resumen

La sociedad del conocimiento exige nuevas competencias formativas que han sido dadas a conocer por varios organismos internacionales. Las nuevas tecnologías ofrecen oportunidades a la educación así como riesgos si no se usan los modelos pedagógicos adecuados en los espacios virtuales o e-learning. Sobre la base de las demandas internacionales, se presenta el perfil de competencias del estudiante en los espacios virtuales de aprendizaje y el perfil de competencias del docente y las condiciones de interacción entre ambos. La experiencia de siglos está asociada a la clase presencial expositiva, sin embargo con el advenimiento de la sociedad del conocimiento configuran nuevos roles y perfiles de competencias en los espacios de aprendizaje. Es innegable el estatus de Internet como instrumento poderoso de información, de allí que el aprendizaje más útil en el mundo moderno es el aprendizaje del proceso de aprendizaje. La sociedad del conocimiento exige nuevas competencias formativas que han sido dadas a conocer por varios organismos internacionales. Las nuevas

tecnologías ofrecen oportunidades a la educación así como riesgos si no se usan los modelos pedagógicos adecuados en los espacios virtuales o e-learning y tradicionales.

Palabras clave: sociedad del conocimiento, aprendizaje, internet

Introducción

El aprendizaje es esencial para el futuro del mundo. No obstante, los sistemas educativos actuales se enfrentan a desafíos sin precedentes. La eficacia del aprendizaje genuino y permanente en el mundo depende, en gran medida, de cuánto sabemos aprovechar el potencial de la red para conectar y comprometer tanto a los estudiantes como a los educadores, y para facilitar el acceso a nuestros conocimientos y recursos colectivos. La cuestión es adaptar, (Suarez, 2005). A pesar del importante papel que cumplieron y seguirán cumpliendo los sistemas educativos tradicionales, estos ya no bastan para satisfacer las crecientes y cambiantes necesidades de aprendizaje del mundo.

Es cierto que optimizar la eficacia de los sistemas educativos tradicionales para maximizar el valor que podemos obtener de ellos es un elemento crucial de cualquier estrategia para avanzar. Sin embargo, no es suficiente. El aprendizaje es una actividad (Savater,) y no un lugar físico, razón por la cual trasciende los muros de la escuela y la universidad. Siempre fue así. La explosión del conocimiento, impulsada por la potencia de la red para conectar a las personas y difundir ideas, cambió la naturaleza misma del aprendizaje. Debemos innovar y desarrollar nuevas modalidades de aprendizaje, tanto formales como informales, que satisfagan las demandas de las sociedades del conocimiento, (Informe de la UNESCO, 2005) en la era de la información.

Contenido

Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación y a la creación de entornos virtuales de aprendizaje nos dan la posibilidad de romper las barreras espacio temporales que existen en las aulas tradicionales y posibilitan una interacción abierta a las dinámicas del mundo (Cisco, 2010).

Los ambientes de aprendizaje no se circunscriben a la educación formal, ni tampoco a una modalidad educativa particular, se trata de aquellos espacios en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, de nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación (Pineda, 2009).

La hegemonía de los mass[i] media (UNESCO, 2005, p.132) cede espacio como medio de difusión cultural, a una comunicación mediada por nuevos artefactos tecnológicos de carácter multidireccional. Estas transformaciones influyen en las estructuras de las instituciones sociales y culturales, en sus integrantes, en sus roles e identidad, en los modos de usar sus códigos y sistemas de representación y significado en la construcción individual y colectiva de su realidad.

Su potencial se ubica en cuanto a su capacidad técnica de conectar personas y artefactos tecnológicos para enviar e intercambiar datos e información en un tiempo real a escala global, trastocando las concepciones de espacio y tiempo, y con ello, a la forma de aprender e interactuar en un medio más simbólico.

La nueva sociedad sustentada en la revolución tecnológica plantea transformaciones a escala global. Cambios en los modos actuales de comunicación de masas a medios de comunicación individualizados, segmentados, destinado a determinados sectores sociales; lo más relevante, por el momento, es que la amplitud y flexibilidad del nuevo sistema de comunicación ha aumentado su capacidad de absorción de todo tipo de

expresiones culturales, sociales y políticas, en un universo digital electrónicamente comunicado y difundido.

En la nueva sociedad el verdadero recurso dominante y factor de producción de riqueza absolutamente decisivo no es ya ni el capital, ni el trabajo, ni la tierra –los recursos naturales, decimos ahora– es el conocimiento. No se trata, empero, de cualquier tipo de conocimiento. Hablamos de conocimientos útiles, de conocimientos que producen. Y el conocimiento sólo es productivo si se aplica para lograr una diferencia vital.

La sociedad del aprendizaje, (Cisco, 2010):

- 1 Genera una cultura de aprendizaje permanente.
- 2 Tiene por objeto desarrollar estudiantes motivados y comprometidos, que están preparados para responder a los desafíos imprevistos del futuro, así como los del presente.
- 3 Acerca el aprendizaje al estudiante, puesto que considera al aprendizaje como una actividad, no un lugar físico.
- 4 Considera que el aprendizaje es para todos y que nadie debe quedar excluido.
- 5 Reconoce que las personas aprenden de maneras diferentes y procura satisfacer esas necesidades.
- 6 8 Ofrece la infraestructura universal necesaria para lograr el éxito, aún física pero cada vez más virtual.
- 9 Sustenta sistemas de innovación y realimentación continuas para conocer qué cosas funcionan y en qué circunstancias.

El conocimiento en la sociedad emergente en lugar de desgastarse con su uso, como otras mercancías o productos, adquiere mayor valor, ubicándose en el centro de las nuevas formas de organización social, a su vez, ha generado una serie de conflictos sociales como el aumento de la desigualdad y la exclusión social.

El término de exclusión social (Pineda, 2009), en su acepción sociológica actual, denota una manera de estar en la sociedad, explicitando la relación social del sujeto con el resto de la sociedad. Dicha relación no viene definida por lo que el sujeto es, sino por lo que carece, por lo que ha perdido. Así, la situación de exclusión tiende a ser definida por aquello de lo que se está excluido, esto es, el nivel de vida y los derechos sociales propios de la sociedad de pertenencia. Por su parte, la exclusión social pone de manifiesto la relación de desigualdad entre el sujeto y el resto de la sociedad. La exclusión de la educación, entendida como cualificación también se produce por otros mecanismos. Si la cualificación profesional se ha constituido en una condición necesaria, aunque no suficiente para el acceso al empleo, resulta que en una proporción muy amplia de los cursos de formación profesional no reglada dirigidos a desempleados exigen una titulación mínima de Graduado Escolar.

Por otra parte, si la sociedad del conocimiento es aquella de la inteligencia interconectada, se deberá de implementar mecanismos para potenciar en todos los sujetos procesos de aprendizaje, ello conllevaría a una sociedad de inclusión social (Silva, 2004), donde la innovación colectiva contribuya al mejoramiento de las condiciones de vida. Frente a los retos que plantea la sociedad del conocimiento y el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, el tema de la reducción de las brechas digitales se debe asumir como un principio ético que haga recuperar la igualdad social y de oportunidades para el crecimiento y desarrollo comprendiendo que las mismas no son solo desigualdades de acceso y participación en el mundo interactivo y digital, por ende, desigualdades para la producción y el disfrute de conocimientos compartidos, sino que son desigualdades estructurales vinculadas con una mejor distribución de la riqueza material, social y cultural.

La tecnología está cambiando el dónde y el cuándo tiene lugar el aprendizaje, y también el cómo se apoya y financia. La conectividad favorece nuevas relaciones estudiante-mentor más allá del aula o los muros de la escuela. La educación dejó de ser una responsabilidad exclusiva de docentes y padres, para involucrar también a los estudiantes y una red distribuida de apoyo más amplia. Incentiva la formación de

nuevas comunidades de práctica, fomenta una mayor sensibilidad y tolerancia de la diversidad y de distintos puntos de vista (Cisco, 2010).

Otro de los rasgos de las TIC se ubica en que pasan de ser un medio, para constituirse en un entorno, modelando las prácticas sociales y los tipos de mensajes, contenidos y formas de interacción. Entorno digital que crece mediado por la convergencia tecnológica entre los campos de la informática y las telecomunicaciones (Silva, 2004).

La interactividad en la educación a través de tecnologías alude a la relación que establece el sujeto con el aparato o artefacto, en este caso, con un instrumento técnico que le va generando múltiples opciones según sea la capacidad del usuario. Es actividad entre (inter-actividad), la comunicación se da mediada por el artefacto y su grado de interactividad dependerá de ambos, de las habilidades del usuario, de la capacidad técnica del aparato y de la manera en que se establezcan los puentes comunicativos entre usuario y artefacto. La interacción (inter-acción) es actuar entre, hace referencia a un tipo de comunicación entre las personas que se ven involucradas en el proceso educativo, entre estudiantes, profesores y contexto escolar, mediada por una serie de negociaciones y discursos múltiples, tanto en las relaciones interpersonales como en las relaciones virtuales(UNESCO, 2005).

Ante lo anterior, surgen escenarios educativos, de los cuales se hace alusión a aquel en donde sus ejes centrales son la interactividad y la visión constructivista del aprendizaje con base en el uso de tecnología digital que puede concebirse como un medio de interacción entre los estudiantes y sus docentes dentro del marco de prácticas pedagógicas modernas.

Un Entorno Virtual debería permitir, algunas cuestiones fundamentales, Silva, 2004:

Compartir opiniones, experiencias y conocimientos -de forma sincrónica o síncrona- con otros alumnos.

Búsqueda rápida de contenidos, que deberán estar digitalizados.

Base de datos de preguntas y respuestas más frecuentes.

Foros de noticias y novedades.

Corrección de exámenes de forma inmediata y justificación del motivo por el cual es correcta o incorrecta la respuesta marcada por el alumno.

Preguntas de auto evaluación con soluciones y justificaciones de las mismas.

Enlaces a páginas web recomendadas con una pequeña explicación del contenido de éstas.

Bibliografía comentada (parte de ella, por lo menos la más sustancial, deberá estar digitalizada).

Actualización de la documentación de disponibilidad inmediata para los alumnos.

Mesa de ayuda permanente.

[i]Medios de comunicación masivos o de masas (término también muy utilizado directamente en inglés: mass media) son los medios de comunicación recibidos simultáneamente por una gran audiencia, equivalente al concepto sociológico de masas o al concepto comunicativo de público.

Conclusión

Los ambientes de aprendizaje, no se dan de manera automática, no surgen como generación espontánea ni son tampoco resultado de las Nuevas Tecnologías, el diseño pedagógico es decisivo para que realmente surjan comunidades virtuales. Cuando se diseñan ambientes de aprendizaje se debe tomar en cuenta la necesidad de modificar actitudes, ideas y mecanismos tradicionales entre docentes y estudiantes, esto implica la modificación de la imagen de autoridad y del saber, hasta las formas de uso de los medios y de las tecnologías.

Una de las grandes ventajas que ofrecen los Entornos Virtuales de Aprendizaje es que los usuarios identificados (tutores, facilitadores, alumnos y administradores) pueden comunicarse entre sí en cualquier momento, enviar los trabajos y recibir los resultados de sus ejercicios. Asimismo, tienen acceso a bases de datos del centro de formación.

En términos generales, el estudio independiente lleva consigo la responsabilidad de la propia formación por parte del alumno y las tecnologías tienen un papel fundamental en las comunidades de aprendizaje siempre y cuando se interactúe con los otros, donde el aprendizaje colaborativo refuerza los conocimientos nuevos entre dichas comunidades, estas actividades son planeadas para crear las condiciones pedagógicas y contextuales, donde el conocimiento y sus relaciones con los individuos son el factor principal para formar una "sociedad del conocimiento".

Bibliografía

Cisco Public Information (2010); "La sociedad del aprendizaje" Cisco Systems, Inc
<http://www.cisco.com>

Informe mundial de la UNESCO, (2005). "Hacia las sociedades del conocimiento".
Ediciones UNESCO, ISBN 92 3 304000 3 París, Francia

Pineda, M. (2009). Desafíos actuales de la sociedad del conocimiento para la inclusión digital en América Latina. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones", 2 (1), Artículo 1. Disponible en la siguiente dirección electrónica:
<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones/> consultado el 01, marzo, 2012.

Quiroz Waldez Francisco J., Sociedad de la información y del conocimiento., Boletín de los Sistemas Nacionales Estadístico y de Información Geográfica, Vol. 1, núm. 1., Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI), pp 81-92. México.

Savater Fernando, EL VALOR DE EDUCAR pp. 62- 72
<http://es.scribd.com/doc/3206323/Savater-Fernando-El-valor-de-educar> (9, febrero, 2012)

Silva, Quiroz, Juan. El rol moderador del tutor en la conferencia mediada por computador Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa Núm. 17 / Marzo 04

http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/silva_16a.htm consultado el 01, marzo, 2012.

Suárez Mario., (2005), Para entender la Sociedad del Conocimiento de Peter Drucker., Colección UNAPEC por un mundo mejor., Serie Ensayos No.1 - ISBN-99934-812-1-1, Universidad APEC. Santo Domingo, Republica Dominicana.