

Artículo original en
[http://www.itesm.edu/wps/wcm/connect/snc/portaj+informativo/opinion+y+analisis/firmas/mtro.+jose+vladimir+burgos+aguilar/op\(4ago10\)vladimirburgos](http://www.itesm.edu/wps/wcm/connect/snc/portaj+informativo/opinion+y+analisis/firmas/mtro.+jose+vladimir+burgos+aguilar/op(4ago10)vladimirburgos)



Inmigrantes en un mundo digital: la educación de forma diferente (parte 1)

por Mtro. José Vladimir Burgos Aguilar

"Estamos en medio de una revolución educativa de una magnitud que no hemos visto desde la civilización Griega, la tecnología nos está impulsando en nuevas direcciones"

Andrea A. Lunsford

Las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) nos han posibilitado la incursión a un nuevo mundo digital caracterizado por una exposición mediática masiva que nos ofrece distintas experiencias que pueden ser positivas o negativas, creativas o destructivas, razón por la cual una de nuestras primeras preocupaciones debería ser una alfabetización

audiovisual que nos desafía a desarrollar nuevas habilidades de supervivencia en un ambiente digital. La alfabetización mediática se define como "la capacidad de acceder, comprender y establecer formas de comunicación en una variedad de contextos" (Bazalgette y Janner, 2009) -y en un ambiente digital a través de Internet, representaría que debemos ser

capaces y efectivos al buscar y hacer uso de la tecnología para acceder a cosas que queremos ver, leer o escuchar, así como al descargar y guardar información con fines personales o profesionales -y encontrarla nuevamente- así como compartirla con nuestros grupos de amigos y familiares.

Al adentrarnos en esta incursión del nuevo mundo, representando por un entorno digital interactivo, social y selectivo, para encontrar lo que necesitamos y en la forma en que lo requerimos para satisfacer necesidades únicas, podemos explorar el potencial que se encuentra en el Internet. Don Tapscott (2009) hace referencia a una “Generación Net” que se ha formado nativamente usando las TIC de forma habitual y natural, esta generación se puede representar a través de ciertas características con habilidades y necesidades muy particulares; estas características pueden ser referidas como normas. Cada norma integra actitudes y comportamientos que definen a la generación antes mencionada en distintas actividades laborales, educativas, comerciales, familiares y sociales. En tanto que Marc Prensky (2011) hace referencia a una generación que se ha visto inmersa en la revolución del cambio y motivada a migrar hacia ese nuevo mundo digital, esto es, en alusión al grupo de personas que no nacieron en ese entorno pero que han adoptado las TIC en diversos aspectos y actividades para desenvolverse digitalmente.

Podemos reconocer rápidamente si somos parte de este selecto grupo de personas que se identifican como inmigrantes digitales a través de la identificación de ciertas actitudes y comportamientos en el uso de la tecnología, algunos ejemplos y sólo por mencionar algunos (quizá usted, apreciable lector, pueda recordar otros ejemplos más), pudiéramos señalar que sí para editar y/o revisar un documento electrónico tenemos que imprimirlo con el fin de hacerle anotaciones (en lugar de editarlo directamente en la computadora); sí tenemos la necesidad de tener copia impresa de nuestra agenda de contactos en una libreta o directorio de direcciones (en vez de tenerlo actualizado en la nube digital, en la computadora o el celular); sí para trabajar con otras personas se tiene la necesidad de coincidir localmente y/o a la misma hora (en lugar de usar foros de discusión, redes sociales, wikis, blogs, documentos compartidos, etc, -aprovechando la flexibilidad de tiempo y espacio del trabajo colaborativo); sí para realizar una actividad evitamos la realización de cualquier otra actividad, una cosa a la vez es necesario para hacerlo bien (en vez de emplear diversas herramientas y medios de manera simultánea); y el más común, es sí para confirmar la recepción de un mensaje o un documento que enviamos por correo electrónico

tenemos que llamar telefónicamente para dar indicaciones adicionales (¿lo recibiste? ¿te explico el contenido?).

Tapscott y Prensky coinciden en que la Generación Net, también identificada como una generación de nativos digitales -esperan acceso a la información de forma variada e inmediata (audiovisual, textual y de ser posible -disponible para consulta en distintos dispositivos tecnológicos); demandan libertad de elección y libertad de expresión, están familiarizados a las múltiples opciones y comparaciones de productos, servicios y puntos de opinión; prefieren la individualización de servicios a la masificación de opciones, desean poder configurar y adaptar cada servicio, producto y medio de interacción de acuerdo a su personalidad y preferencia; son críticos y selectivos, confían en aquellos lugares en donde se ofrece información abierto, pública y detallada de los servicios, así como en donde encuentran ayuda personal para realizar alguna actividad o comprar alguna cosa; necesitan vivir la experiencia de gratificación inmediata y frecuente, esto es, experiencias positivas y reforzadoras al interactuar con entidades digitales al acceder a servicios o desenvolverse socialmente; tienen la necesidad de relacionarse socialmente en distintos grupos para compartir ideas, y desarrollar relaciones afectivas; están ávidos del cambio, no esperan la innovación sino que son detonantes de ella al empujar el cambio de las cosas y de su propio entorno digital (2009; 2001).

El nuevo ecosistema digital ofrece a las personas acceso a la información en situaciones reales que demandan movilidad, así como la capacidad de contar con aplicaciones que permitan su procesamiento y presentación para consulta, referencia y aplicación de forma inmediata. La capacidad de consultar manuales, procedimientos, instrucciones, dirección o asesoría en tiempo real posibilita un aprendizaje situacional, contextual y ubicuo. Desde una perspectiva de “aprendizaje situacional”, se parte de la premisa de que cada situación de aprendizaje es diferente una de otra, una experiencia de aprendizaje es diferente en la línea de tiempo; esto es, el conocimiento que produce una actividad de aprendizaje está vinculado a la situación en que se ha aprendido (Gómez, 1998). El enfoque de “aprendizaje contextual” supone que la mente busca de forma

natural un significado en el contexto, es decir, una relación con el entorno actual de la persona, y que lo hace es buscar relaciones que parecen tener sentido y utilidad (Crawford, 2004). En tanto que un “aprendizaje ubicuo” considera un acceso permanente a la información, esto es, información disponible para consulta, referencia y aplicación en cualquier lugar que se necesite; posibilitando el diseño de escenarios de aprendizaje fuera del salón de clase; trascendiendo las paredes del campus educativo y con aplicaciones en muy diversos ambientes, locales y globales (Sharples, Taylor & Vavoula, 2005).

Al adentrarnos en esta incursión del nuevo mundo, representando por un entorno digital interactivo, social y selectivo, para encontrar lo que necesitamos y en la forma en que lo requerimos para satisfacer necesidades únicas, podemos explorar el potencial que se encuentra en el Internet. Don Tapscott (2009) hace referencia a una “Generación Net” que se ha formado nativamente usando las TIC de forma habitual y natural, esta generación se puede representar a través de ciertas características con habilidades y necesidades muy particulares; estas características pueden ser referidas como normas. Cada norma integra actitudes y comportamientos que definen a la generación antes mencionada en distintas actividades laborales, educativas, comerciales, familiares y sociales. En tanto que Marc Prensky (201) hace referencia a una generación que se ha visto inmersa en la revolución del cambio y motivada a migrar hacia ese nuevo mundo digital, esto es, en alusión al grupo de personas que no nacieron en ese entorno pero que han adoptado las TIC en diversos aspectos y actividades para desenvolverse digitalmente .

Podemos reconocer rápidamente si somos parte de este selecto grupo de personas que se identifican como inmigrantes digitales a través de la identificación de ciertas actitudes y comportamientos en el uso de la tecnología, algunos ejemplos y sólo por mencionar algunos (quizá usted, apreciable lector, pueda recordar otros ejemplos más), pudiéramos señalar que sí para editar y/o revisar un documento electrónico tenemos que imprimirlo con el fin de hacerle anotaciones (en lugar de editarlo directamente en la computadora); sí tenemos la necesidad de tener copia impresa de nuestra agenda de contactos en una libreta o directorio de direcciones (en vez de

tenerlo actualizado en la nube digital, en la computadora o el celular); sí para trabajar con otras personas se tiene la necesidad de coincidir localmente y/o a la misma hora (en lugar de usar foros de discusión, redes sociales, wikis, blogs, documentos compartidos, etc, -aprovechando la flexibilidad de tiempo y espacio del trabajo colaborativo); sí para realizar una actividad evitamos la realización de cualquier otra actividad, una cosa a la vez es necesario para hacerlo bien (en vez de emplear diversas herramientas y medios de manera simultánea); y el más común, es sí para confirmar la recepción de un mensaje o un documento que enviamos por correo electrónico tenemos que llamar telefónicamente para dar indicaciones adicionales (¿lo recibiste? ¿te explico el contenido?).

Tapscott y Prensky coinciden en que la Generación Net, también identificada como una generación de nativos digitales -esperan acceso a la información de forma variada e inmediata (audiovisual, textual y de ser posible -disponible para consulta en distintos dispositivos tecnológicos); demandan libertad de elección y libertad de expresión, están familiarizados a las múltiples opciones y comparaciones de productos, servicios y puntos de opinión; prefieren la individualización de servicios a la masificación de opciones, desean poder configurar y adaptar cada servicio, producto y medio de interacción de acuerdo a su personalidad y preferencia; son críticos y selectivos, confían en aquellos lugares en donde se ofrece información abierto, pública y detallada de los servicios, así como en donde encuentran ayuda personal para realizar alguna actividad o comprar alguna cosa; necesitan vivir la experiencia de gratificación inmediata y frecuente, esto es, experiencias positivas y reforzadoras al interactuar con entidades digitales al acceder a servicios o desenvolverse socialmente; tienen la necesidad de relacionarse socialmente en distintos grupos para compartir ideas, y desarrollar relaciones afectivas; están ávidos del cambio, no esperan la innovación sino que son detonantes de ella al empujar el cambio de las cosas y de su propio entorno digital (2009; 2001).

El nuevo ecosistema digital ofrece a las personas acceso a la información en situaciones reales que demandan movilidad, así como la capacidad de contar con aplicaciones que permitan su procesamiento y presentación para consulta,

referencia y aplicación de forma inmediata. La capacidad de consultar manuales, procedimientos, instrucciones, dirección o asesoría en tiempo real posibilita un aprendizaje situacional, contextual y ubicuo. Desde una perspectiva de “aprendizaje situacional”, se parte de la premisa de que cada situación de aprendizaje es diferente una de otra, una experiencia de aprendizaje es diferente en la línea de tiempo; esto es, el conocimiento que produce una actividad de aprendizaje está vinculado a la situación en que se ha aprendido (Gómez, 1998). El enfoque de “aprendizaje contextual” supone que la mente busca de forma

natural un significado en el contexto, es decir, una relación con el entorno actual de la persona, y que lo hace es buscar relaciones que parecen tener sentido y utilidad (Crawford, 2004). En tanto que un “aprendizaje ubicuo” considera un acceso permanente a la información, esto es, información disponible para consulta, referencia y aplicación en cualquier lugar que se necesite; posibilitando el diseño de escenarios de aprendizaje fuera del salón de clase; trascendiendo las paredes del campus educativo y con aplicaciones en muy diversos ambientes, locales y globales (Sharples, Taylor & Vavoula, 2005).

Algunas de las acciones que podemos emprender en educación como formadores y facilitadores del aprendizaje son (Burgos y Lozano, 2010; Lozano y Burgos, 2007):

A. Realizar una crítica reflexión introspectiva en la forma en que estamos instruyendo a los estudiantes, repensar en la pedagogía, la didáctica y el proceso instruccional. No se trata de incorporar tecnología en el ambiente de aprendizaje porque esta moda o porque a otros les ha funcionado, sino de enriquecer el ambiente de aprendizaje con la tecnología apropiada para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

B. Delegar mayor responsabilidad y control del proceso de aprendizaje a los estudiantes, en un modelo educativo centrado en la persona (alumno) debemos ejercer en el rol docente una función de tutoría. Esta función se puede describir como un conjunto de actividades que propician experiencias de aprendizaje y que dan soporte al buen desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de orientar a los alumnos a que gestionen y desarrollen de forma autónoma su propio proceso de aprendizaje (Heredia y Romero, 2007; Valenzuela, 1999; Maya, 1993).

C. Diseñar actividades de aprendizaje significativas que se enfoquen en formar para la vida, en vez de diseñar actividades de sólo memorización y de corto plazo. Apoyémonos de la tecnología para fomentar un ambiente colaborativo, interactivo y social que refuerce a través de una serie de experiencias positivas el gusto por aprender nuevas cosas.

Favor debatir las siguientes preguntas:

- ¿Estamos utilizando eficazmente la tecnología educativa para educar en nuestras universidades?
- Conociendo la realidad educativa dominicana, ¿es realmente posible que los estudiantes autogestionen su proceso de aprendizaje y que el docente sólo sea un tutor?
- Enumere cinco actividades de aprendizaje significativo que usted utilizaría en su práctica docente.

Referencias

Bazalgette, Cary & Janner, Marion (2009), Switch on: Media Literacy for Beginners, A report to Ofcom in April 2009, Fuente recuperada en Julio de 2010 en: <http://stakeholders.ofcom.org.uk/market-data-research/media-literacy/medlitpub/switch-on/>

Burgos-Aguilar, J. Vladimir y Lozano Rodríguez, Armando. (2010) (Coordinadores). Tecnología educativa y redes de aprendizaje de colaboración: Retos y realidades con impacto educativo a través de la innovación, Editorial TRILLAS. Distrito Federal, México; ISBN: 9786071704566

Crawford, Michael (2004). Enseñanza Contextual: Investigación, Fundamentos y Técnicas para Mejorar la Motivación y el Logro de los Estudiantes en Matemática y Ciencias, Publicado por CORD (del inglés, Center for Occupational Research and Development); Waco, Texas, recuperada el 25 de febrero de 2010 en: <http://www.cord.org/uploadedfiles/Teaching%20Contextually%20Spanish.pdf>

Gómez, L. Felipe (1998). El aprendizaje basado en metas: una teoría del aprendizaje para transformar la práctica educativa, Revista Educar "Estrategias Cognitivas", Número 6; Julio/Septiembre 1998; recuperada el 25 de febrero de 2010 en: <http://educar.jalisco.gob.mx/06/6gomez.html>

Heredia-Escorza, Yolanda y Romero Murguía, María Elena (2007), Capítulo 2 Un nuevo modelo educativo centrado en la persona: compromisos y realidades, en Lozano-Rodríguez, Armando. & Burgos Aguilar, J. Vladimir. (2007) (Compiladores). Tecnología educativa: en un modelo de educación a distancia centrado en la persona, Editorial LIMUSA. Distrito Federal, México; ISBN: 9789681870027

Lozano-Rodríguez, Armando. & Burgos Aguilar, J. Vladimir. (2007) (Compiladores). Tecnología educativa: en un modelo de educación a distancia centrado en la persona, Editorial LIMUSA. Distrito Federal, México; ISBN: 9789681870027

Maya-Betancourt, Arnobio (1993), La Educación a Distancia y la Función Tutorial, Oficina subregional de educación de la UNESCO para Centroamérica y Panamá: UNESCO-SAN JOSE, Fuente consultada en Julio de 2010 en: http://www.unesco.org/education/pdf/53_21.pdf

Prensky, Marc (2001), Digital Natives-Digital Immigrants Part 1, On the Horizon, Vol. 9 Issue 5, pp.1-6; Publisher: MCB UP Ltd. Fuente consultada en Julio de 2010 en: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Sharples, M., Taylor, J. Vavoula, G (2005), Towards a theory of mobile learning, Centre for Educational Technology and Distance Learning, University of Birmingham, B15 2TT

Tapscott, Don (2009), Grown up digital: how the Net generation is changing your world, New York: McGraw-Hill, 2009. ISBN 0071508635

Thompson, Clive (2009), The New Literacy, Wired Magazine, Fuente Recuperada en Julio de 2010 en: http://www.wired.com/techbiz/people/magazine/17-09/st_thompson

Valenzuela-González, Jaime Ricardo (1999), Los Tres "Autos" del Aprendizaje: Aprendizaje Estratégico en Educación a Distancia, Documento presentado en: I Seminario sobre Educación Superior a Distancia y Aprendizaje Virtual, Universidad Autónoma Metropolitana (Unidad Xochimilco), en México, DF., 15 de octubre de 1999. Revista de la Escuela de Graduados en Educación (EGE) del Tecnológico de Monterrey, Año 1; No.2, Septiembre-Octubre de 2000, Fuente consultada en Julio de 2010 en: http://ftp.ruv.itesm.mx/pub/portal/revista_ege/indice/numeros_anteriores/revista_2/revista_ege_2-1.pdf

1. En Thompson (2009); Andrea Lunsford es coautora de catorce libros, sus intereses académicos incluyen la colaboración en la escritura; culturas actuales de la escritura, estilo de la escritura, y las tecnologías de la escritura. <http://bcs.bedfordstmartins.com/lunsford/>