

Los medios digitales como elementos en el aprendizaje contemporáneo

Jesús Luis Fernando Reyes Varela
Pintura IV y V, ENP, Plantel 5

Marco teórico

La transformación generada por la Internet produce cambios en las actitudes, en las formas de pensamiento, así como en la funcionalidad, rango de operación y acceso a la información de los diversos usuarios. Cada año son introducidas nuevas aplicaciones, los horizontes de la convergencia tecnológica se extienden y se asimilan como un paradigma de desarrollo de la sociedad contemporánea actual

El alumno de hoy requiere de una serie de instrumentos mediáticos que le permitan entrar en contacto directo con los acontecimientos del mundo, sobre todo ahora que los sistemas "presenciales" han empezado a cambiar ante las ventajas de los recursos en línea, poniendo nuevamente a prueba al profesorado, al aula y al sistema educativo tal y como lo conocemos hasta ahora.

Introducción

Las nuevas tecnologías en línea deben servir como plataforma para propiciar la educación en las sociedades contemporáneas. Sí, pero también debiera proponerse como motivo de reflexión la manera en que hemos venido enseñando en los sistemas tradicionales, tanto públicos como privados. En este punto cabría preguntarnos: ¿cuántos profesores y alumnos realmente se encuentran capacitados para asumir el cambio que conlleva una educación a distancia? ¿Cuántos conocen y utilizan adecuadamente las herramientas que proporciona la Internet?

Debemos observar cuidadosamente el camino por el cual se han insertado estas nuevas herramientas en la educación y en los complejos procesos de la enseñanza-aprendizaje ya que hasta ahora no existe una "tecnología pura", así como tampoco existe una ciencia independiente de los valores morales. A ellas (ciencia y tecnología) se llega a través de un proceso de "conocimiento" conceptual y experimental.

Objetivo

La finalidad de este trabajo consiste en generar una observación crítica en torno a la inserción de las nuevas tecnologías en la educación tradicional. Observar si ésta realmente ha asimilado los cambios generados por la cultura global y los medios digitales o si, por el contrario, a la luz de estas nuevas perspectiva se produce una ruptura con los modelos tradicionales de la enseñanza.

Desarrollo

El pensamiento "avanzado" de nuestra época prefiere internarse en las complejas opciones de cada realidad, en lugar de observarlas desde afuera y extraerles a como dé lugar su definición exacta. Toda vez que al canal cognitivo se le suma la influencia directa de los medios para un dominio espiritual de la naturaleza, y un dominio teórico-intelectual de la existencia, permitiéndonos así percibir el conocimiento e interpretar su significado

La tecnología que interviene (positiva o negativamente) por nosotros y a su vez altera verticalmente la noción del aprendizaje individual. Porque entre la realidad y el hombre existen los aparatos, eso es innegable, e inclusive podríamos discutir la idea de que más allá de los aparatos existen las situaciones que los programas han creado y que nosotros hemos consumido, desde prender la luz hasta acondicionar el clima o determinar cierta función del radio o la televisión.

Sin embargo, lo que realmente se nos escapa en el trasfondo de todo este asunto; no son solamente los retos o utilidades que le pudiéramos dar a estas tecnologías dentro de la universidad, su presencia entre nosotros obedece a un cambio histórico frente al modelo social que se enfila hacia una visión global en sus formas y contenidos. Lo que significa en muchos casos una readaptación sustancial al nuevo campo de aplicación. Tal como les ha ocurrido en su momento al alfabeto, al libro, a la imprenta y recientemente a la televisión y a los medios audiovisuales.

Estos descubrimientos o innovaciones tecnológicas han marcado épocas en la historia de la humanidad caracterizadas por saltos cualitativos en la construcción del conocimiento y el desarrollo de los modelos de enseñanza de la sociedad. De tal suerte que hoy en día las computadoras aportan al proceso educativo atributos tales como: una disponibilidad en todo momento para resolución de problemas y comprensión de textos. Permiten a los estudiantes mejorar actitudes para ejercicios. También facilitan el bajo costo de acceso de los usuarios a la Internet y la enorme información y conocimiento que ofrecen al instante.

Por otra parte, se pueden identificar dos tipos de posiciones a la hora de insertar la informática en los currículos escolares: en la primera se defiende la inclusión de asignaturas relacionadas directamente con la informática, en los diferentes planes de estudio, mientras que en la segunda se inclinan por la modificación de los planes de estudio, incorporando los elementos informáticos que se consideren convenientes. Ambas posiciones no deben considerarse contrapuestas.

Cynthia Salomón identificó 4 formas de usar las computadoras en el proceso docente:

1. Para lograr el dominio del aprendizaje por reforzamiento y ejercitación.
2. Para realizar procesos de aprendizaje por descubrimiento.
3. Para generar procesos de búsqueda en contexto de interacción.
4. Para favorecer el proceso de construcción de conocimiento.

Por supuesto que ésta no es una clasificación rígida; cada una de estas formas tiene sus variantes y se suelen presentar combinadas dependiendo de los objetivos que se persiguen, los contenidos de aprendizaje, los recursos a emplear y otros.

Debemos hacer énfasis en un problema grave y difícil de resolver: las computadoras en las casas no siempre tienen usos educativos positivos; en realidad, éstas rara vez están conectadas con la escuela, lo que de entrada encierra aspectos espinosos tales como: la

existencia de intereses deseables y no deseables por parte del usuario, el aislamiento del joven ante su entorno cercano, la falta de comunicación con la familia y sobre todo el consumo de contenidos sin vigilancia que circulan libremente por los espacios de la red, sobre todo cuando el alumno se ha vuelto "autodidacta".

Ahora bien, otra de las grandes desventajas de los sistemas a distancia tiende a ser aquella que propicia el "alejamiento" entre alumno y maestro. Quienes hemos tomado alguno de estos cursos, podemos decir que sí percibimos un cierto desvanecimiento de la figura del docente, que impide establecer una relación profunda entre el aprendizaje y la vivencia. ¿Por qué?

Desde mi experiencia, básicamente lo resumiría en tres aspectos: 1) la falta de comunicación entre los alumnos y el tutor, 2) un desfase temporal entre las distintas actividades de los integrantes del equipo y 3) una aplicación errónea de las estrategias de aprendizaje basadas en los hábitos de estudio para los sistemas tradicionales.

Necesitamos incorporar al diseño de clase el uso de estas nuevas tecnologías y para ello hace falta capacitación, sí, pero también mucha información al respecto. La comunidad tiene que ser muy consciente de los recursos con los que cuenta y saber qué es lo que se puede hacer con ellos para mejorar la vida escolar tanto de alumnos como de maestros.

Será preciso entonces una nueva generación de educadores, ellos mismos educados en las modalidades digitales, para que la transformación se complete.

Resultados de algunas estrategias

En el 2005 se implementó la plataforma educativa Moodle, cuyo nombre es el acrónimo de "Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment" (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), en la red de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) con la intención de realizar un diplomado mixto de educación en línea experimentando con los recursos tecnológicos que ofrece esta plataforma. El diplomado consistió en un curso de tutorías para los docentes de la Escuela, en combinación con la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia, CUAED, y se desarrolló en un periodo de 8 meses con resultados alentadores.

Algunos de los maestros lograron percibir el potencial de dicho sistema para la distribución de material escrito y multimedia y de inmediato desarrollaron cursos virtuales que les facilitaban la distribución de material didáctico. En particular es importante mencionar el curso de Dibujo I y II del maestro José Guadalupe R. Uribe Rivera y la maestra Susana Ovilla Bueno.

Conclusiones

La incorporación de las herramientas digitales en la educación como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje no debe verse como un hecho aislado, realmente se crea una nueva dinámica que propicia la necesidad de introducir cambios en el sistema educacional. Éstos se refieren, en lo esencial, a modificar la forma de transmitir los conocimientos y requieren de un estudio y una valoración de los enfoques sobre los procesos cognoscitivos en el procesamiento de la información y de todo un conjunto de problemas que se derivan de la introducción de las nuevas tecnologías.

Toda vez que el conocimiento no se deforma al transmitirse de un punto a otro del planeta, en el mundo digital todo se "transforma" para preservar la esencia del mensaje original. Quien recibe es quien decide cómo procesar el mensaje.

Sin embargo dentro de los retos que conllevan las nuevas tecnologías, se hace evidente la necesidad de una capacitación inmediata y, sobre todo, ser conscientes de que este proceso de cambio implica el uso de otras maneras distintas de habituarnos al conocimiento.

El proceso de transición de un mundo académico predominantemente analógico y presencial a un mundo digital y virtual es lento. Sin embargo, es esencial para la tarea formadora que la escuela siga siendo el centro real de la institución educativa, asumiendo con esto la capacitación y la concientización de los recursos humanos para la aplicación sustentada de los medios digitales en función del desarrollo integral de sus estudiantes.

Bibliografía

Amar, Víctor. *Sociedad en tiempo presente y educación: a propósito de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación*. Comunicación y pedagogía, España, 2003, 186 pp.

Brauner, J. y R. Bickmann, *La sociedad multimedia*. Gedisa, España, 1995, 170 pp.

Castells, Manuel. *La sociedad red*. Alianza Editorial, España, 2000, 220 pp.

Delacôte, Goéry, *Enseñar y aprender con nuevos métodos. La revolución cultural de la era electrónica*. Gedisa, España, 1997, 190 pp.

Ferrés, Joan y Marqués Graells, *Comunicación educativa y nuevas tecnologías*. Praxis, España, 1996, 150 pp.

Majó, J. y P. Marqués, *La revolución educativa en la era internet*. Praxis, España, 2000, 360 pp.