

Titulo

La Universidad y las posibilidades educativas de los entornos virtuales
El desafío del aprendizaje a lo largo de la vida

Autor

Susana Dueñas

Directora Carrera de Diseño Asistido
Universidad Champagnat
Argentina

Palabras claves: Nuevas Tecnologías, Educación Universitaria, Virtualización, Aprendizaje a lo largo de la vida, Competencias.

La historia de la humanidad está marcada por grandes momentos de cambio que, en diversas oportunidades, han estado relacionados con la posibilidad de usar herramientas como extensión de la capacidad del hombre. Comenzando el milenio, una nueva revolución tecnológica ha generado la necesidad de complementar los conocimientos adquiridos, con otros válidos y necesarios para comprender, interpretar, actuar y participar en un nuevo entorno que se sustenta en las llamadas Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

La capacidad de generación y distribución de información, desborda nuestra capacidad de interpretación; de las conocidas estructuras lineales a las que nos tenían acostumbrados los libros, pasamos ahora a una lectura no lineal, fragmentada y con contenidos multimediales. Interactuando con máquinas nos relacionamos con el mundo y nuevas herramientas favorecen nuevas formas de adquirir conocimiento.

La educación se enfrenta al gran desafío de responder a esta realidad cultural tanto para recuperar la pertinencia de sus contenidos como para que todos los ciudadanos tengan oportunidades de acceder y generar información y conocimiento. En forma permanente surgen múltiples demandas de educación, actualización y formación profesional.

Desde el ámbito universitario vemos la necesidad de incorporar mejores modalidades, procedimientos y tecnologías que nos permitan incrementar la calidad de los proyectos académicos que nuestras instituciones sustentan. Este nuevo escenario nos exige nuevas competencias, al mismo tiempo que nos brinda las herramientas para hacer frente a las demandas de perfeccionamiento permanentes. Uno de los objetivos de la universidad que es favorecer la inserción de los egresados en el campo laboral actual y futuro, se complementa con el de prepararlos para la formación a lo largo de toda la vida [1] que se presenta como un desafío nuevo y fundamental.

El aprendizaje a lo largo de la vida

Este proceso continuo de educación que abarca toda la existencia y que se conoce con el nombre de educación a lo largo de la vida, se convierte en un proceso central que nos permite desarrollarnos plenamente en la sociedad.

El aprendizaje a lo largo de la vida plantea un modelo de aprendizaje afirmado en los siguientes principios [2]:

- Del aprendizaje lineal, al aprendizaje interactivo con hipertexto.

- De la instrucción, a la construcción del aprendizaje y al descubrimiento del saber.
- Del aprender centrado en el profesor experto, al aprender centrado en la persona que aprende.
- Del aprendizaje masivo, al aprender personalizado.
- Del aprender que define el profesor como un transmisor, al aprender que tiene al profesor como un facilitador.
- Del aprender interactuando solamente con materiales didácticos, al aprender interactuando también con otras personas conectadas en red de forma sincrónica o asincrónica.

Estos principios pertenecen a un nuevo modelo que se distingue, entre otras cosas, porque exige un valioso espacio de interacción entre el docente y el alumno y de éstos entre sí. El acceso a contenidos mediados por los profesores, en un ambiente enriquecido por las posibilidades hipermediales y de acceso a distintas fuentes de información, posibilita al estudiante interactuar en un entorno que se adapta a su ritmo y estilo de aprendizaje.

Si, como se ha comentado, el aprendizaje a lo largo de la vida se concibe como un proceso en el que el conocimiento se va construyendo mediante la participación activa de las personas que aprenden, entonces las Tic ofrecen ventajas [3] tales como:

- Desarrollar los entornos virtuales de aprendizaje en forma de aula o campus virtual, adaptándose a las necesidades y requerimientos de los estudiantes, para que puedan acceder en cualquier momento y en cualquier lugar.
- Aportar flexibilidad para que el alumno pueda planificar su propia trayectoria de aprendizaje, adaptándola a su ritmo y tiempos de estudio, lo que permite una mayor personalización del proceso de aprendizaje y un aumento de la motivación.
- Favorecer el acceso a la información a través de bases de datos, centros de documentación y bibliotecas virtuales, información que transformará en conocimiento aplicándola en la resolución de problemas.
- Posibilitar el aprendizaje colaborativo aportando herramientas que permitan el debate y la argumentación. El aprendizaje colaborativo es fundamental para la creación de nuevos conocimientos. Se basa fundamentalmente en la interacción y la interdependencia positiva entre los integrantes de un grupo con metas comunes que, tomando un papel activo, hacen aportes en función de sus conocimientos previos y de lo que van descubriendo en el proceso, orientados por una meta común.

Mejores modalidades, procedimientos y tecnologías

Virtualización

La gran demanda de formación, la necesidad de mejorar la calidad y responder al aprendizaje a lo largo de la vida, encamina a las universidades hacia la virtualización.

La virtualización [4] implica la digitalización de materiales y procesos asociados a actividades de enseñanza y aprendizaje, investigación y gestión.

El grado de virtualización de una institución, indica su compromiso con las nuevas tecnologías y su interés por insertarse en el ciberespacio. Esta inserción puede

darse como una extensión de su actividad presencial a una actividad virtual o como una organización puramente virtual.

Si bien implica una transformación importante de las estructuras y funciones de una universidad, puede ser un instrumento que le permita mejorar su calidad, ampliar su cobertura y posibilidades de acceso, e ir creando una nueva identidad en el marco de la sociedad de la información.

Aplicación de las Nuevas Tecnologías en asignaturas de grado y posgrado

El acceso a Aulas Virtuales le permite al alumno vivenciar el uso de las nuevas tecnologías como soporte didáctico para el aprendizaje. [5] Estos entornos virtuales posibilitan el aprendizaje a través de tres instancias: el autoaprendizaje, el interaprendizaje y la construcción personal. [6]

Para el logro del autoaprendizaje, es importante que el alumno pueda trabajar solo, interactuando con el material propuesto, haciendo sus propios recorridos cognitivos en función de sus intereses, conocimientos previos y su contexto social inmediato.

La comunicación es uno de los factores clave que posibilitan el interaprendizaje. Por ello, el entorno de comunicación de un aula virtual, intentará promover la comunicación entre los participantes y con los profesores, de manera tal que se evite la sensación de aislamiento y se posibilite la realización de experiencias compartidas y producciones grupales. Así, los conocimientos se adquieren en función del trabajo de análisis, reflexión y asimilación de información que realiza un grupo de personas que comparten un mismo espacio virtual.

La construcción personal implica un alumno motivado y activo que aprende a través de la experiencia y la práctica y que es capaz de elaborar una síntesis creativa y original a partir de la reflexión y la autoevaluación.

Aplicación de las Nuevas Tecnologías en la capacitación del docente universitario

La preparación de los integrantes de una comunidad educativa, está orientada al desarrollo de ciertas habilidades que les permitan aprovechar el potencial educativo de las TIC y de los Sistemas de Gestión de Aprendizajes (LMS), que incluso en versiones de libre distribución presentan amplias posibilidades para la creación de comunidades de aprendizaje en línea.

Lejos de considerar únicamente una capacitación técnica o instrumental, es conveniente centrar la reflexión acerca de las posibilidades de inserción de las nuevas tecnologías en la educación desde una perspectiva pedagógica.

El objetivo último es que el docente logre diseñar intervenciones educativas que, integrando las nuevas tecnologías, resulten motivadoras y significativas y por lo tanto, promuevan aprendizajes que contribuyan al desarrollo de los estudiantes.

Nuevas competencias

No saber, significa quedar excluido. Saber implica poder aprovechar todas las oportunidades y posibilidades que ofrece la sociedad, entre ellas, la de introducir cambios que redunden en una mejor calidad de vida.

Pero saber hoy, no significa acumular conocimientos para más tarde utilizarlos, pues el conocimiento rápidamente se vuelve obsoleto y pierde su aplicabilidad en

problemas concretos. Tampoco consiste en navegar por Internet y bajar material realizado por otros.

Esta nueva forma de entender el saber, pasa por una transformación en los modos de pensar, aprender e investigar. La universidad puede responder a este desafío propiciando el aprendizaje autónomo y permanente, con la finalidad de que el alumno:

- aprenda a aprender, es decir, adquiera las habilidades para el autoaprendizaje de modo permanente a lo largo de su vida [7]. Actualmente se investiga cómo las nuevas tecnologías podrían favorecer el desarrollo de esta competencia, estimulando una actitud de curiosidad y espíritu crítico.

En este sentido, las herramientas colaborativas propias de la Web 2.0, contribuyen facilitando el diálogo, la argumentación y la reflexión. Weblogs, wikis y redes sociales posibilitan al estudiante tomar un papel activo y participativo, necesario para el aprendizaje colaborativo, comprometiéndolo en su propio aprendizaje.

Por otra parte, la aparición de dispositivos cada vez de menor tamaño, con posibilidades de comunicación inalámbrica y mayores capacidades de imagen y sonido, se convierten en nuevas plataformas con un gran potencial para su aplicación en la educación. Utilizando teléfonos celulares, el m-learning o Aprendizaje Móvil, permite realizar cortas unidades de aprendizaje adaptadas a tiempos de espera o viaje, eliminando la dependencia de lugares o conexiones.

- alcance la alfabetización en aprendizaje electrónico, entendido como la utilización de las nuevas tecnologías multimedia y de Internet para mejorar la calidad del aprendizaje facilitando el acceso a recursos y servicios, así como a los intercambios y la colaboración a distancia. [8]

Esto implica la adquisición de nuevas competencias para:

- desarrollar la capacidad de organización y autodisciplina.
- desarrollar habilidades para el uso de software y la comunicación a través de redes.
- definir la información que se necesita, localizarla a través de buscadores, listas de distribución o webs temáticas y recuperarla.
- evaluar la información encontrada en función de su calidad, su relevancia, su coherencia, su autenticidad y de ciertos parámetros como la fecha de actualización y el prestigio de sus autores o de la institución emisora.
- organizar la información, interpretarla, relacionarla con los conocimientos previos y elaborar nuevos conocimientos que puedan aplicarse en la resolución de problemas o en la toma de decisiones. Así, no se trata sólo de recibir información, sino también procesarla y generar, a partir de ella, ideas originales que respondan a nuestros intereses, conocimientos y necesidades.
- apelar al uso de herramientas que favorezcan el trabajo colaborativo como los foros de discusión o los weblogs.

Conclusión

Como hemos visto, la relación entre información y conocimiento, tecnología y sociedad, se articula a través de la educación y es éste un gran desafío para las

universidades. La comprensión de los lenguajes utilizados por la tecnología y la comunicación, forman parte de la nueva alfabetización necesaria para adaptarnos a los cambios y poder expresarnos.

Preparar a los estudiantes para desenvolverse en el espacio virtual, permitirá que las nuevas tecnologías se conviertan en una extensión de su capacidad intelectual y les permita evolucionar, adaptándose a los cambios y a los nuevos desarrollos.

Si bien en el marco de nuestras carreras de Diseño nos movemos con facilidad en el mundo de la comunicación, a través del lenguaje escrito o audiovisual, en soportes impresos o digitales, el deficiente desarrollo de las competencias que hemos estado analizando, dificultará a los nuevos profesionales el acceso al mercado laboral.

Es necesario, entonces, movilizar a nuestros alumnos para que aprendan a moverse en un medio cargado de información que se actualiza permanentemente, poniendo énfasis en su capacidad para superar rápidamente la etapa de espectador pasivo para convertirse en activos protagonistas, participando de los escenarios virtuales y dejando una impronta relacionada con nuestra propia cultura.

El objetivo a alcanzar es el conocimiento que nos permita tomar decisiones, diseñar estrategias de innovación y desarrollo, participar activa y críticamente en el entorno real y físico pero también en el virtual y abstracto, desplegando nuestra extraordinaria capacidad de crear.

Referencias bibliográficas:

- [1] Marquès Graells, Pere. (2004) El impacto de la Sociedad de la Información en el mundo educativo. <http://dewey.uab.es/pmarques/impacto.htm>
- [2] Tapscott, Don. (1998) **Creciendo en un entorno digital**. Madrid, McGrawHill.
- [3] García Carrasco, J. (coord.) (1997) **Educación de Adultos**. Barcelona, Ariel.
- En: Duart, J. y Sangrà, A. (comp.) (2000) **Aprender en la virtualidad**. Barcelona, Gedisa.
- [4] Silvio, José. (1998) "La virtualización de las universidades"
<http://www.visionarios.reacciun.ve/ponencias/silviojose/ponencia/>
- [5] Marquès Graells, Pere. (2001) "Usos educativos de Internet. ¿Hacia un nuevo paradigma de la enseñanza?" <http://dewey.uab.es/pmarques/usosred2.htm>
- [6] Fainholc, Beatriz. (1999) **La interactividad en la Educación a Distancia**. Buenos Aires, Paidós.
- [7] Área Moreira, Manuel. (1998). Una nueva educación para un nuevo siglo. <http://www.ull.es/departamentos/didinv/tecnologiaeducativa/doc-netdidactica1.htm>
- [8] Varis, Tapio. (2003) "Nuevas formas de alfabetización y nuevas competencias en el e-learning" Revista Digital e-learning Año 1- Nº 7
<http://elearningamericalatina.com>