

Por María Victoria Minetti

La aparición de la Web 2.0 trajo otras maneras de acceder al conocimiento. Se han incorporado novedosas herramientas tecnológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, lo que sin duda potenciará ciertas habilidades cognitivas. Aquí, un pantallazo de lo que está sucediendo.

Los avances tecnológicos traen cambios en los usos y costumbres de las instituciones educativas y los estudiantes. Al aula presencial se le ha sumado el aula virtual y en algunos casos la ha desplazado completamente. La Web 2.0 le impone al sistema educativo y de formación 'aggiornarse' y dejar de lado ciertas prácticas para suplantadas por otras, más amenas y cercanas a sus destinatarios. La revolución que trae Internet a la vida social se traslada, por lo tanto, a la cultura de las instituciones educativas. Pero la Web 2.0 también ha cambiado la forma en que conocemos y reanuda el debate de descentralizar la labor del docente potenciando así la iniciativa de parte de los alumnos. Ahora es posible que los estudiantes publiquen sus producciones textuales y audiovisuales en la red y las compartan con otros, a la vez que reciben sus aportaciones.

Por lo tanto, la Web 2.0 es una herramienta de comunicación que permite hacer de sus usuarios participantes activos, fomentando cada vez más la comunicación entre personas.

Aquí detallamos las innovaciones que se producen en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Innovaciones en el aprendizaje a partir de la Web 2.0

-Alumnos como participantes activos. Los alumnos son protagonistas de su propio aprendizaje. Se incentiva el auto-aprendizaje, la investigación y la elaboración de contenido.

-Educación personalizada. Se trabaja en pequeños grupos de alumnos, con tutorías personalizadas.

-Lecturas en la Web. Creación de materiales en la red.

-El docente como guía. Nuevo rol como guía del aprendizaje de sus alumnos.

-Aprendizaje colaborativo. La producción del alumno es compartida en el aula y recibe aportación de sus compañeros.

-Inteligencia espacial o visual. Habilidades cognitivas que podrían desarrollar los chicos en estos espacios.

-Mentalidad proactiva y social. Fuerte incentivo a la producción personal y a la relación con otros.

-Fomento de habilidades sociales. Mayores posibilidades de interacción entre personas, ya no limitadas por el espacio y el tiempo.

-Mayor desarrollo de la creatividad e innovación. Utilización de herramientas donde se valora la autoexpresión y la estética.

Más allá de todos estos cambios que necesita el sistema educativo, hay diversos estudios que quieren conocer cómo será la nueva generación del futuro, los nuevos consumidores, que de por sí tienen un perfil que se destaca por sus habilidades en el uso de las nuevas tecnologías.

Sin ir más lejos, hay un estudio que se ha hecho en España "*La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas*

"
,
que manifiesta que los españoles de entre 6 y 18 años son una "generación autónoma" y "autodidacta, multitareas, creativa y precoz en el uso de las nuevas tecnologías". Y las cifras a las que se llegaron son las siguientes:

El
95% de los menores de 10 años cuenta con un ordenador en su hogar
,
así como con un móvil en su bolsillo (en el 59% de los casos). Además, un 70% de estos niños navegan solos. De la misma manera,
usan redes sociales de forma habitual (un 70%) y en un 40% de los casos cuentan con su propia Web

.

Opinión de expertos

En la conferencia que ofreció Bruce Dixon de la Fundación Anytime Anywhere Learning, durante el X Encuentro Internacional Virtual Educa Argentina 2009, hizo referencia a la situación en la que se encuentra la educación formal:

Con respecto a estas nuevas maneras de aprender, Bruce Dixon comentó cuáles eran para él los cambios que traían las tecnologías en el proceso de aprendizaje.

"Estamos repensando la manera en que nos comunicamos. Colaboramos, en vez de trabajar con gente que tenemos a nuestro lado, pensamos dónde están los mejores y contactamos con ellos para trabajar juntos".

Juan Lucca, Presidente de Blackboard Internacional, también estuvo presente en dicho evento y explicó lo siguiente: *"Hoy en día sabemos que los estudiantes aprenden de una manera*

totalmente diferente. Cuando yo fui a la universidad, el único blackboard que había era sencillamente tiza y borrador. "Pero esta plataforma e-Learning trabaja las redes sociales, deja interactuar con sus conductores y puede interactuar con otros estudiantes".

Con respecto a la transformación en la función del docente, **LEARNING REVIEW** consultó a Fabio Tarasow, Coordinador de Desarrollos Tecnológicos del Posgrado Educación y Nuevas Tecnologías de FLACSO, quien comentó:

"El acople interesante que hay aquí es que durante todo el siglo XX la educación estuvo luchando por que el aprendizaje es un hecho social y que es un hecho dinámico, que no tiene que ver con la recepción de contenidos, sino con la acción del sujeto sobre el objeto, y la acción del sujeto sobre el sujeto discutiendo y manipulando el objeto. Esta cuestión se venía discutiendo desde Vigotsky y Piaget, es decir desde 1930 en adelante. Durante todo el siglo XX se intentó romper con el modelo, y la verdad es que no se pudo modificar el hecho de que el maestro se ponía frente a clase y hablaba y daba contenido. Lo que pasó es que ese discurso que viene de los '30 se retoma a partir de estas cuestiones sociales que aparecen en la red.

Por otro lado, está la necesidad de visualizar relaciones sociales, pero las redes sociales no se han inventado ahora, existen desde siempre".

Lo cierto es que las herramientas del proceso de aprendizaje son nuevas, pero las habilidades cognoscitivas no cambian. Tarasow dice que aprender significa entender textos, concluir, razonar un cúmulo de verbos que estuvieron presentes, están, y van a seguir estando.

Asimismo, añade que no se van a hacer cosas que sean operaciones cognoscitivas nuevas. Es decir, que se va a poder operar de manera más líquida entre un lenguaje y otro, pero las habilidades de razonar y concluir son las mismas. No obstante, hay ciertos mitos -explica- de que, porque los chicos de ahora nacen con nuevas tecnologías, ya saben utilizarlas de manera significativa, lo cual -reflexiona- no es cierto. El chico necesita pasar por el sistema educativo para poder usarlas de manera significativa y eso es lo que se pretende hacer en la escuela.

El aprendizaje y la Web 2.0

La realidad es que las habilidades y capacidades no nacen de utilizar la tecnología, sino que la tecnología las potencia y las realza. Por lo tanto, la ventaja de la tecnología en el aprendizaje se da cuando es combinada con un uso significativo.

"Yo puedo pensar en enriquecer infinitamente mis espacios de aprendizaje creando espacios de aprendizaje en la Web. Se pueden hacer actividades cara a cara con los alumnos, pero también, si tienes plataformas, quizás se pueden dar mejor otro tipo de actividades, como aquellas relacionadas con la reflexión, entonces eso lo puedo hacer en línea.

"La red lo que hace es romper el monopolio que tenía el aula como lugar privilegiado de la interacción didáctica; es la primera vez que hay una tecnología que se la disputa fuertemente porque hay presencia docente, diálogo y colaboración. Todo lo que en teoría lo presencial tiene y hasta mucho más. Es un espacio ideal para producir el dialogo pedagógico," concluyó Tarasow.

FUENTES:

-Mariona Grané Oró, Universidad de Barcelona (España-UE); "COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, UNA EXPERIENCIA BASADA EN EL BLENDED LEARNING EN LA UNIVERSIDAD".

- <http://www.siliconnews.es>

