

APROPIACIÓN DE CONOCIMIENTOS EN ESTUDIANTES A TRAVÉS DE ENTORNOS EDUCATIVOS VIRTUALES: AULA MOODLE UNIPAMPLONA

Conceptualizaciones acerca de la tecnología, la globalidad, la educación, las redes sociales y cualquier plataforma virtual, han afirmado que estas son generadoras de nuevas *estructuras sociales*, todas ellas, de una u otra manera se complementan entre sí, para mostrar el mundo de forma diferenciadora, logrando una construcción de todas las implicaciones de la vida en formulación ante la conexión de enseñanza-aprendizaje, apropiándose de la interrelación condicional que permite el mejoramiento y mayor amplitud en la forma de comunicación que adquieren los individuos.

Núñez, (2012), afirma que, “La globalización entendida como la ruptura de las fronteras físicas y temporales es una realidad, pero una realidad claramente ambivalente, con grandes luces y algunas sombras. Un fenómeno capaz de poner en discusión los pilares sociales establecidos, de generar corrientes de opinión capaces de derrocar gobiernos y también de subyugar bajo sus capacidades comunicativas y de generación de opinión, el pensamiento y las percepciones de grandes colectivos y sociedades enteras sobre un determinado fenómeno”. Pág. 37

Teniendo en cuenta que la globalización es un hecho real y sabiendo que esta se ha dado en sí gracias a la tecnología y la revolución informática, pues cada

comunidad tienen la capacidad de acercarse mucho más a culturas mayormente predominantes y seguir en su misma línea un determinado comportamiento, se hace necesario resaltar que uno de los aspectos más representativos sobre la arbitrariedad de la información que se maneja actualmente, es la educación y el papel que esta juega dentro de la sociedad, pues se ha desempeñado con el fin de propiciar de forma indirecta que todos los actores sociales atiendan a realidades tanto pedagógicas, políticas, económicas, geográficas entre otras; todo lo anterior ha dado lugar a lo que se conoce como “sociedad Red” o “sociedad de la información”

Estos términos son acuñados ante el fenómeno tecnológico sobre el cual se convierte el conocimiento en un poder global del que se intenta dar una respuesta literal de lo que se da actualmente con las culturas y la igualdad con la que se están encontrando, he ahí el hecho de reconstruir un espacio pedagógico asertivo en pro de prevalecer la idea de diferencia y originalidad a la cual se estarían perdiendo las comunidades que se rigen eventualmente por el aprendizaje de costumbres exteriores a su cotidianidad, entendiendo esto como la reformulación de herramientas basadas en un conocimiento mayor determinado por los factores sociales a los que está expuesto cualquier individuo que utilice plataformas virtuales como medio de superación intelectual.

Según Castells (2006) “Lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la

información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos”. (pág. 58)

Ahondando al respecto de lo que afirma el autor, sobre el proceso tecnológico y la formulación de este en relación a la caracterización de los aspectos en cuestión, se puede determinar que lo que se quiere exponer, es que existe una retroalimentación acumulativa que se da frente al asunto de innovación actual, teniendo en cuenta que cada percance determinante en el proceso de brindar información, debe entre ver el paso por el tema educativo, pues la disposición de maquinas que abren el mundo de la codificación y decodificación del mensaje son mecanicas y no pensantes, es por ello que se hace necesario innovar y filtrar la transmisión del mismo en contexto con la afirmación de que el conocimiento es todo y brinda poder al que lo posee.

Sobre esta misma linea de indagación se puede percibir el cambio que ha atravesado la sociedad con el paso del tiempo en su estructura material, es decir, mediante intervalos de períodos cortos en la historia de la humanidad, pues el hombre ha tenido que adaptarse y trabajar en función de un “nuevo paradigma tecnológico”, el cual ha logrado expandirse de forma exponencial ya que éste modelo viene acompañado de diversas herramientas que brindan la posibilidad de generar, almacenar, procesar y transmitir la información, siendo ésta reproducible a través de un lenguaje digital que sea claro y conciso, pero sobretodo apoye la idea social de construcción en comunidad y avance sobre el desarrollo virtual y real.

Cabe resaltar también que cualquier tipo de formación del conocimiento puesta a disposición de un cambio social y en determinación de la veracidad informativa hace que el individuo sea mayormente quien dirija su propia realidad, es por ello que se hace un paralelo actual de lo que es el ser humano en contexto con su tradición o convencionalismo y la forma innovadora de reconstruir el canal transmisor de un mensaje que puede alimentar su espectro conocedor y además brindarle autonomía y discernimiento personal e individual para la toma de decisiones en futuras situaciones que se puedan presentar en el entorno en que se desenvuelve.

Es por ello que el sistema que predomina en condensación a la formulación del conocimiento como algo que genera ese cambio y esa integralidad dentro de los temas a los cuales se refiere la educación sea cual sea la línea de aprendizaje, esta dado a la virtualidad y la acortación de las distancias, pues se abren a distintas navegaciones globales de debate y discusión, lo que hace que sea mayor el propósito que se le da al ampliar ese espectro, pero es más un asunto de criticidad individual y reconocimiento de la creatividad personal que cualquier otra cosa, llevado el tema a la sostenibilidad e incrementación investigativa que se le imprime a las acciones por las cuales el sujeto desea conocer diferentes asuntos de su interés personal.

En base a lo anterior es indispensable acotar la idea de relación actual ante la virtualidad de los conocimientos y el aprendizaje constructivista que expone De la Cruz (2003), afirmando que *“Este proceso requiere un cambio tanto de mentalidad como de*

procedimientos por parte de los actores involucrados en su implementación", (Pag. 2), es decir que se necesita dar la vuelta a diferentes acciones tradicionales que son o serían en contexto un progreso ante la idealización del concepto de interacción con el que se le conoce a la nueva era participativa de las plataformas educativas presentes en la vanguardia global desde la aparición de la web 2.0 en adelante.

En relación a lo anterior se puede también plantear la idea de que se debe brindar un aprendizaje antes del nuevo modelo, siendo que este no debería recaer en la totalidad de la apropiación educativa como algo fuera de las competencias transversales solamente, sino integrar las relacionadas con ámbitos profesionales y delimitar cada aspecto de forma que se conviertan en la convergencia de diferentes aspectos delimitados de ese estudio sobre el conocimiento participativo e interactivo, es decir que habría que enseñar a utilizar las diferentes herramientas de manera asertiva y así no existan problemas de identidad cultural, sino por el contrario reconstrucción de esta terminología con las nuevas inclusiones en relación a las teorías educativas.

Paralelo a estas afirmaciones, es indispensable tener en cuenta que mientras en algunos lugares e instituciones educativas, las metodologías tradicionales siguen direccionando su público y siendo el pilar de formación, pues es el sistema que mejor se conoce y por eso se le apuesta a estas indicaciones de actividades, se puede decir que mientras mayor sea la confianza es mayor el apoyo tanto comercial y

argumentativo, pero además se convierte en un referente del cual es difícil salir, eso no quiere decir que en otros casos no se le esté dando prioridad a una diferenciación en construcción de la realidad a la que se está acostumbrado, lo que por el contrario puede expandirse si se maneja de forma asertiva.

Con esto cabe aclarar que el estudiante en sí busca siempre una participación constante, que se le dé el crédito de algo que se está construyendo en base a la enseñanza a la cual está siendo intervenido, caso contrario se estaría cohibiendo y sometiendo a un determinado y limitado sistema de poca retroalimentación, como en el caso de algunas otras doctrinas que se han implementado a lo largo de la vida, como por ejemplo: el régimen magistral, en las que el individuo era solo un recinto de depósito informativo, lo cual afectaba en que hubiese mayor deserción, pues el interés más que solo de recibir conocimiento era y es interactuar con este y poder reformular algunas ideas en las cuales se forma el debate sobre el aprendizaje.

Dentro de tanto, cabe resaltar que debido a todo este espacio de interacción y de participación en el que el estudiante es un sujeto en constante descubrimiento se puede instaurar el hecho de que este mismo persigue el auge de lo que actualmente se gesta, por ejemplo cuando se habla de un entorno tecnológico en el que existen elementos tangibles a los cuales se les llama recursos digitales, por ejemplo las tabletas, los smartphones, las computadoras entre diversos dispositivos de acceso a un universo extenso de información, es por ello que se hace necesario que una

disciplina pedagógica o diversas de este tipo, se creen en busca de extender el entendimiento a preguntas frecuentemente empleadas para abordar temáticas de índole global.

De Pablos (2005), afirma que, frente a los nuevos retos que nos plantea la educación hoy en día, Moodle nos posibilita un sistema de elaboración y distribución del conocimiento capaz de promover un aprendizaje más eficaz y barato que la formación actual, mayoritariamente presencial. (Iker Ros, Pág. 2)

De hecho es claro que Moodle siendo parte de esa línea constructiva de la virtualidad y que acarrea sobre la decisión propia del ser humano de aprender y superarse, se ha hecho una ventana ante la consolidación de temas tan básicos como el mejoramiento de sus capacidades relacionales y la competitividad con la cual un ser humano debe desprender esa enseñanza magistral y sobre todo empezar a pensar en alimentar las líneas pedagógicas de una forma mayormente individual, es por ello que se apuesta actualmente a lo informal o no formal, puesto que este tipo de aprendizaje tiene que ver en sí con la escogencia como primordial premisa de la intención educativa.

Según Vázquez, (1998), La Belle (1982) considera que” la expresión ‘educación no formal’ se acuñó para satisfacer a la necesidad de las respuestas extraescolares, a nuevas y diferentes demandas a las que debía atender el sistema educativo. Precisamente, en la década de 1970, este tipo de contextos cobraron importancia como estrategia de formación dirigida a grupos sociales que no recibían una enseñanza básica completa”. (Pág. 6).

Dando pie a esto, cabe resaltar que en otros sectores de aprendizaje, comienzan a desarrollarse una ruptura con la educación formal-presencial, empezándose a gestar una formación o aprendizaje alternativo, es decir; se incorporan mediaciones pedagógicas que rompen con las barreras de espacio-tiempo que permiten el acceso al conocimiento desde cualquier momento o situación, es de esta forma que se va otorgando valor a esos espacios de aprendizajes, conocidos también como “Open Social Learning” (Aprendizaje Social Abierto) que responde mucho más a la manera informal o no formal de la pedagogía a la que se apuesta actualmente en la virtualidad educativa.

Es tanto así la referencia a esos mismos valores del conocimiento dados a la innovación y el auge tecnológico que el avance de los entornos virtuales de Aprendizaje (EVA) ha logrado incurrir en estos aspectos llegando a ser tan interesante ante la percepción de la población, que inicialmente su presentación para los usuarios era dominada por el entretenimiento o aplicaciones comerciales, pero con el paso del tiempo se ha ido vinculando a temas relacionados con la alfabetización digital y se ha estrechado su relación con la educación superior por su particularidad de sobrepasar las barreras de espacio y tiempo, lo que apoya la idea de incurrir en nuevos aspectos pedagógicos que están llevados a permear de una forma mucho más completa las necesidades poblacionales.

DOMINGUEZ, (2011) “En una primera aproximación, podemos entender el OSL como una actividad de aprendizaje activo,

auto gestionado, de carácter no formal o informal, que tiene lugar mediante el uso de las herramientas tecnológicas propias de la web social o web 2.0” (pág. 183)

Esto quiere decir que se debe tener en cuenta el aprendizaje participativo y sus derivaciones como el hecho de que una de las características con mayor intimidad social ante la educación de tipo virtual y de la cual goza este sistema de apropiación de conocimiento, es el ideal de convertirse en un espacio que sea escogido por el individuo y sea quien según la educación no formal escoja lo que le gustaría indagar y cuestionar, además también pueda gozar de la informalidad en cuanto a la personificación de diversas premisas ante el uso de la interacción, la crítica y la opinión pública y personal debatible.

Si algo tiene la innovación tecnológica es que ha pasado de ser una transmisora de información en cuestiones virtuales a convertirse en una amalgama de conocimientos por los cuales el individuo puede construir y deconstruir un pensamiento individual que le permite conectarse con otros y mantener una retroalimentación de lo que en teoría y práctica se puede alimentar a una temática real por la cual se argumenta una instancia social de entendimiento, pues cada espacio de interacción amplía el hecho de lograr un argumento bastante sustancial.

Es por ello que se habla de la web 2.0 o web social, que es la que maneja una interacción mayor, antes se hacia imposible con sus antecesoras poder comunicarse

en tiempo real, era el mismo sistema televisivo que aburre al individuo, pues no puede dar su opinión ante lo que se le presenta en determinación de algo audiovisual o didáctico, pero con estas nuevas indagaciones y la inclusión de nuevas alternativas y herramientas innovadoras, además de opinar se pueden crear teorías y ser debatidas, aportar a la argumentación y sustento de una idea o refutar con lo que no se esta de acuerdo, en sí se ha convertido en la sostenibilidad de una decisión participativa, a la cual no se obliga al estudiante a mantener si este no se siente cómodo o interesado.

De esta manera se puede resaltar que: “*Open Social Learning*” facilita espacios personales educativos, bajo la noción de que es un sistema abierto con un carácter social que tiene como eje central el aprovechamiento del aprendizaje a través de la implementación de herramientas digitales que están ligadas a la gestión de cambio de modelos pedagógicos tradicionales, lo que hace además que se incremente la participación de los individuos en espacios de cambio y que la globalización en vez de verse como un sistema de doctrina mundial, sea un espacio de transformación veraz y eficaz, sin dejar de lado que cada día existe una nueva actualización o reestructuración de las plataformas virtuales.

Según Gil-Jaurena y Domínguez Figaredo (2012), de alguna manera, el auge del Open Social Learning se da en paralelo a esta «devaluación» progresiva de los LMS (Learning Management system), dado que la propuesta del primero consiste precisamente en aprovechar las herramientas 2.0, a disposición de todos en la red, para el aprendizaje. Frente a la estructura monolítica y cerrada de los LMS. (pág. 193)

Es así como se empieza a instaurar el uso de software libre, un sistema operativo completo que brinda la posibilidad al usuario de ejecutarlo, modificarlo y sobre todo le permite adecuarlo de modo más preciso a sus necesidades y requerimientos; son plataformas completas que reúnen un sinfín de herramientas cómodas, gestionables y fácilmente adaptables, con gran variedad de funcionalidades y recursos disponibles lo que hace que se convergen los hechos sobre el ideal educativo que apuesta a la interacción y participación con el conocimiento adquirido y el debate formulado a partir de la libertad con la que el individuo puede manejarse.

Por otro lado, los LMS (learning management systems) o lo que es lo mismo un sistema de gestión de aprendizaje, es una aplicación instalada en un servidor que administra, distribuye y controla las actividades de formación de instituciones y empresas. Su arquitectura está diseñada para las clases online y también para complementar el aprendizaje presencial; este sistema permite la creación de cursos y matriculación de alumnos a los mismos. se caracteriza por su rapidez además de la facilidad de uso ya que dispone de herramientas de creación de contenido, de evaluación y comunicación, que permiten a su vez un control y seguimiento del progreso de aprendizaje; de esta manera los docentes y educandos tienen un entorno en el cual pueden enseñar y aprender al mismo tiempo.

Lo que si se debe rescatar es que este sistema podría estar ligado al contexto apropiativo de la realidad educativa con la cual se caracteriza un porcentaje de lo que

se quiere actualmente que es la interacción y la participación, pero de maneja que estos procesos se unifiquen y tengan un propósito colectivo de dar pie a la validación del aprendizaje y la necesidad del individuo de aprender de forma propia y desde su indagación personal.

En ese sentido los LMS propiciarían un ambiente para que el aprendizaje y apoyan a que esto se convierta en una verdadera experiencia integrando materiales didácticos además de herramientas de comunicación, colaborativas y de gestión educativa, lo que hace que los ideales se amplíen, para que el alumno tenga la capacidad de permitirse indagar y debatir sobre lo que está recibiendo, el conocimiento que se moldea según la necesidad del mismo y además juega un papel mucho más argumentativo y crítico.

Brandon Hall, (2004), dice que “el tipo de comunicación en un LMS puede llevarse a cabo a través de herramientas síncronas o asíncronas. Las primeras posibilitan una interacción instantánea en el proceso de comunicación, simulando un aula física, como, por ejemplo, chats, videoconferencias o pizarras electrónicas”. (Pag 5)

Un método que ha sido utilizado en esta misma línea y del cual ya se ha mencionado en este escrito es el Moodle (entorno de aprendizaje dinámico, modular y orientado a objetos) es un LMS, resultado de la tesis de Martin Dougiamas de la Universidad de Perth, en Australia. La primera versión salió en el 2002 y es considerada una de las principales herramientas de aprendizaje, su característica

principal frente a otros sistemas es que está basada en la pedagogía social constructivista donde la comunicación es muy importante para la construcción de conocimiento, es de software libre y tiene detrás una comunidad activa que contribuye al desarrollo, la producción y el apoyo técnico.

Siendo que desde la construcción del conocimiento una herramienta que le apuesta a la incrementación de los ideales comunicativos el Moodle ha apoyado la idea de que el conocimiento es un constante ejercicio de aprendizaje del cual se hace necesaria la libertad de pertenecer y de reconocer el entorno en el que se maneja el individuo, puesto que cada espacio de interacción y de relación con el entorno hace que este sea mucho más real.

J. Sánchez y S. Morales, (2012), citan que “desde el punto de vista psicopedagógico, queremos resaltar que Moodle se configura en torno a lo que se denomina “pedagogía constructorista social” (Silva, 2011), es decir, conjuga aspectos del constructivismo (conocimiento que se genera mediante mediación e interacción con el ambiente) y del constructorismo (aprender haciendo)”. (pág. 36)

La idea de que esta plataforma se maneje dentro de esos espacios teóricos, es que se considere como esa alternativa de aprendizaje que puede ser virtual, pero a su vez no deja de poder intervenir o interactuar con el contexto, el entorno, la sociedad desde la raíz comunicativa, el hombre como individuo solitario y a su vez llamado a ser social e interactivo por ende abarca terminaciones de los llamados LMS y conjuga

espacios de constructivismo con el cual el sujeto es capaz de por sí mismo encontrar respuesta a preguntas complejas a las cuales tiene derecho a debatir.

Es aquí donde entra en papel las teorías comunicativas sobre el constructivismo y el construccionismo, lo que hace relevante el proceso virtual que por lo general se consideraba antes de la web 2.0 y sus nuevas formas de evolución una copia del termino poco participativo de un sistema tele comunicativo unidireccional, es decir que no se podía interactuar, ni participar, en contraposición a ello se realiza un estudio mejorado de la estabilidad con la que el ser humano ha podido descubrir sus necesidades y entender cómo satisfacerlas.

Ortiz Granja (2015), “el constructivismo como enfoque didáctico, lo que plantea en realidad es que existe una interacción entre el docente y los estudiantes, un intercambio dialéctico entre los conocimientos del docente y los del estudiante, de tal forma que se pueda llegar a una síntesis productiva para ambos y, en consecuencia, que los contenidos son revisados para lograr un aprendizaje significativo. (pág. 94).

Por eso, sabiendo que el mismo ser humano esta dado a la interacción y la relación latente de sus diferentes aspectos educativos o con los que construye su aprendizaje diario, se hace necesario que el planteamiento a una nueva teoría digital y las herramientas tecnológicas participativas sean determinantes en el solvento de esta alternativa educativa que se contrapone a lo presencial o lo tradicional, sabiendo además que es indispensable que la persona este en contacto con su verdadera idea

de conocimiento y tenga claro sobre lo que se desea instruir, ya que su decisión debe ser el principal sustento de las premisas por las cuales se rige como investigador empírico y constante, sin dejar de lado la importancia del docente como guía y cuestionador de los planteamientos del alumno sobre cualquier temática estudiada.

En complemento a esto se puede mencionar que lo que sigue a la idea propositiva de la teoría constructivista sobre la satisfacción de aprendizaje que un individuo adquiere, se puede decir que su principal condicionamiento en la apropiación de la realidad con la que este mismo puede ver el universo del conocimiento depende en muchas formas del aprendizaje pedagógico y las mediaciones que este sistema aporta al entendimiento de las diferentes validaciones teóricas y prácticas que el sujeto puede practicar.

Castillo y Gutiérrez (1999), “la pedagogía media el acto educativo dotándolo de sentido; y lo aleja de la mera transmisión y reproducción de información propio de los sistemas instruccionales, para acercarlo a una modalidad “caracterizada por el aprendizaje, por la participación y la construcción de conocimientos” (pág. 11)

En este sentido se puede decir que el sistema pedagógico que se utilice para convenir a la educación es el que determina como se trasmite el mensaje, que tipo de canal es el más asertivo, pero sobre todo tiene como propósito dinamizar el proceso en pro de posicionar la participación como forma de instrucción ante el conocimiento,

pues la idea principal de Moodle y las demás plataformas que están dedicadas actualmente a la producción educativa se van permitiendo ellas mismas mantener herramientas que dictaminan una dinámica latente que atrae la atención del usuario, lo que radica en el cambio y la transformación social, aportando a los ideales como forma de inclusión a su cultura, a la construcción del raciocinio y la interacción con el entorno o contexto de aprendizaje.

De acuerdo con lo que expone el autor, también se puede afirmar que la pedagogía es un acompañamiento e intervención de un sujeto con la capacidad de promover la apropiación y construcción de conocimiento en el aprendiz, lo que hace que esta sea el detonante con el cual se puede lograr un auge participativo mayor y lograr un debate constante de los conocimientos adquiridos y a adquirir.

En base en lo anterior, se puede deducir que el rol del Docente dentro de la formación virtual y desde su función de educar, debe conectar con sus alumnos, siendo un puente mediador de conocimiento y facilitador de aprendizajes a través de relaciones directas con sentido, que aporten de manera dinámica riqueza en saberes, a partir de la relación docente-estudiante y del trabajo desde el aula, otorgando sentido al acto de educación y comunicación.

Es por ello que hay que tener claro el papel de guía y además de mediador que el docente juega en la construcción de conocimiento, sobre todo cuando se habla de

la virtualidad, pues no se puede confundir la idea de estudiar las temáticas desde el punto de vista tecnológico como algo mecánico o impuesto, pues como es de resaltar la importancia de que exista un norte es que alguien lo dirija y así poder mantener en relación a la enseñanza un nivel de equilibrio que pueda brindar mayor debate y mejor recepción de los conocimientos a adquirir.

En este sentido, Castillo y Gutiérrez, (1999) en su libro “mediación pedagógica” postulan que, “en la relación presencial, la mediación puede surgir del trabajo en el aula y depende casi siempre de la capacidad y la pasión del docente. En un sistema a distancia los materiales encarnan esa pasión y son ellos los que permiten al estudiante encontrar y concretar el sentido del proceso educativo”. (Pag 10).

En relación a ello se puede decir que, aquí se cuestiona la idea de actuar de la misma forma en el ámbito virtual, pero como mencionan los autores todo depende de la interacción y la relación entre los actores del proceso comunicativo o educativo, es por ello que ese cuestionamiento esta basado en la dependencia absurda de mantenerse en un aula encerrado, cuando ese recinto de aprendizaje podría ser hipotético, a lo que seria mejor lograr una convergencia que apoye la empatía de las temáticas desde el apoyo sustancial moral y la delimitación de esos aspectos contrapuestos a la sostenibilidad en la interacción y la participación de los individuos.

Partiendo de lo expuesto, cabe discutir si realmente los materiales educativos y las guías de aprendizajes a través de escenarios virtuales de enseñanza, o la

educación a distancia reemplazan o cumplen el papel de mediadores y facilitadores de aprendizaje con los alumnos, o si, por el contrario, simplemente esos instructivos se quedan en la mera difusión por parte del medio y reproducción por parte del estudiante, pero ¿verdaderamente existe un aprendizaje asertivo? ¿se genera una apropiación de conocimiento real del mensaje recibido? ¿es eficaz el autoaprendizaje sin acompañamiento de un docente? ¿realmente se generan espacios para la retroalimentación y construcción de conocimiento colectivo?

Las respuestas a esas incógnitas están dadas en la práctica y el acogimiento de los estudiantes sobre la preferencia hacia la virtualidad y la escogencia de sus propias alusiones temáticas de algo que ellos crean en conjunto con el docente, no se puede acatar a ciencia cierta si la premisa estaría arrojando el positivismo de las estadísticas receptivas o sea negativa la respuesta, pero en convergencia a la realidad hay que decir que el sustento propositivo es sin duda una realidad latente de exposición de conocimientos y relación de conceptos debatibles.

Por otra parte también es importante tener en cuenta que el siglo XXI está permeado por la tecnología en cuanto al desenvolvimiento de la vida en general, es por eso que la nueva generación de niños y adolescentes que están en medio de la era digital buscan maneras alternativas de aprendizaje, que les permitan la incorporación de metodologías novedosas y nuevos retos a la hora de aprender, lo que los hace merecedores del nombre: "*nativos Digitales*"; termino que hace referencia

a los jóvenes que nacen desde el año 2000, son ellos quienes desde muy pequeños se familiarizan con todo tipo de sistema digital y no necesitan instructivos para utilizar una Tablet, ordenador o Smartphone, a diferencia de lo que Prensky, (1946) denomina “inmigrantes digitales” y son aquellas personas que deben capacitarse antes para no quedar por fuera de las nuevas tecnologías.

En este mismo sentido, Prensky (2013) adjudica “a aquellos que han generado nuevas estructuras mentales y por otro lado necesitan de entornos hipertextuales y gráficos, menos profundos, pero más ágiles, multitarea y en la medida de lo posible lúdicos y retadores para sentirse motivados hacia el aprendizaje”. (pág. 38).

De acuerdo con lo que afirma el autor, es indispensable que se cuente con ese aspecto retador del cual este habla, pues cuando las cosas se dan de una forma transformadora y que además se empieza a construir desde la parte social este sistema de interacción, lo más probable es que se empiece a congeniar con la competitividad de las acciones y la realidad ante un complemento de las situaciones mentales con las que el ser humano puede lidiar.

La mejor forma de entretenerse estudiando es intentar convertir la formación en algo lúdico, que sea un sistema mutuo y de aprendizaje que retroalimente la necesidad de convertirse en personas con derroche intelectual, algo que logra la participación y el debate de los temas propuestos, la enseñanza mutua y sobretodo el

sentimiento de apropiación sobre esos mensajes a transmitir, lo que genera nuevas teorías y conceptualizaciones de la realidad en que se vive actualmente.

Así mismo, nuevas teorías pedagógicas como el conectivismo de George Siemens suscitan la idea de las nuevas formas de crear conocimiento a partir de la pluralidad, de la conexión de redes y nodos de conocimiento, de la necesidad de avivar y cuidar el aprendizaje compartido, además del entendimiento de que la comprensión puede morar fuera del ser humano.

Según lo anterior, el conocimiento nace del individuo y llega a él pero se crea y desenvuelve en red. Surgen entonces desafíos ajenos para la colectividad educativa y para la educación en su sentido más extenso. Es ineludible pensar en una educación transfigurada que sea competente para formar un nuevo contexto social.

La naturaleza de la globalización demanda al trabajo docente sobre el tipo de persona, el rol y las responsabilidades que debe ocupar la escuela desde un punto de vista operativo como también conceptual, lo que hace que el ser humano se complemente con su entorno y esto permita una conexión mayor de su realidad, lo que revitaliza el mensaje de proyección de idealidad y de personificación sobre los espacios educativos, determinar la posición actual del sujeto ante un debate constante que genera reorientación y variedad pedagógica.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, es importante que los docentes y estudiantes empiecen a concebir la red y los escenarios digitales como un espacio abierto al aprendizaje y sean ellos quienes exploten este medio generando conocimiento participativo y colaborativo; siendo de vital importancia que los profesores que sean conocedores de estos espacios y que además de acompañar a sus estudiantes en su formación de identidad digital los dote de herramientas y habilidades tales como el análisis, la interpretación y generación de contenidos para que su proceso de aprendizaje mediante estas plataformas virtuales para que de esta manera sean provechosa para su vida profesional.

Referencias bibliográficas

Castells M. (2006). La sociedad Red, Alianza Editorial, Revista independiente, prologo investigativo: “La Red y El Yo” (p. 27-58).

Castillo y Gutiérrez (1999), La mediación pedagógica. Apuntes para una educación a distancia, Capítulo 4, preliminar, Este libro se publica con la autorización de Radio Nederland Training Centre, RNTE. del Reino de los Países Bajos Ediciones Ciccus (pág. 10).

Castillo y Gutiérrez (1999), La mediación pedagógica. Apuntes para una educación a distancia, Capítulo 4, preliminar, Este libro se publica con la autorización de Radio Nederland Training Centre, RNTE. del Reino de los Países Bajos Ediciones Ciccus (pág. 11).

Brandon Hall, (2004), Los LMS como herramienta colaborativa en educación, Actas – V Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – V CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2013, (pág. 5).

De la Cruz, (2003), citato por Sanchez, (2016), Gestión del cambio y planificación estratégica En instituciones de Educación Superior, Artículo investigativo Universidad de Palermo, sección de negocios (pág. 2: p. 51-72).

De Pablos, (2005), citado por Iker Ros, de la Hidalga (2012), Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar, Didáctica de la Expresión Corporal. Escuela de Magisterio Vitoria. UPV / EHU. (pág. 2).

Domínguez. (2011). «el Open & Social Learning y su potencial de transformación socioeducativa», en Gloria Pérez (coord.), Intervención socio comunitaria. Revista Iberoamericana De Educación. N.º 60 (2012), pp. 191-203 (ISSN: 1022-6508), 183- 206.

Gil-Jaurena y Domínguez Figaredo (2012), Open Social Learning y educación superior. oportunidades y retos, Tomado de Revista Iberoamericana De Educación. N.º 60 (2012), pp. 191-203 (1022-6508) - OEI/CAEU191191MOnOgráficoO sección: "MOnOgráficoO", (Pag 193).

J. Sánchez y S. Morales, (2012), Docencia universitaria con apoyo de entornos virtuales de aprendizaje (EVA), Artículo investigativo tomado de la revista DigitalEducation - Number 21, June 2012- <http://greav.ub.edu/der/> (Pág. 36).

La Belle (1982), citada por Vásquez (1998), en el artículo investigativo de psicología por Martín (2015), La educación no formal y otros conceptos próximos. En Jaume Sarramona, Gonzalo Vazquez y Antoni Colom (Eds.) Educación no formal. Ariel Educación (Pag 6).

Núñez (2012). Una mirada sobre la educación cuatro metáforas y alguna receta en torno a la educación, la globalidad y las TIC. Revista Universidad Pontificia Comillas, sección Padres y Maestros columna de opinión. (Pág. 37).

Ortiz Granja (2015), El constructivismo como teoría y método de enseñanza Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 19, 2015, pp. 93-110 Universidad Politécnica Salesiana Cuenca, Ecuador. (Pag 94).

Prensky, M. (2013). Enseñar a nativos digitales (1a. ed). México: SM Ediciones, 240 pp. REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa, vol. 17, núm. 2, 2015, pp. 1-3 Universidad Autónoma de Baja California Ensenada, México (Pag. 38)

