

¿UNA EDUCACIÓN TRADICIONAL O TRANSFORMADORA?

M. Carolina Céspedes Mendieta

¿Una Educación Tradicional o Transformadora? Tecnología – Internet – Contextos de Aprendizaje

M. Carolina Céspedes Mendieta

La sociedad actual esta inmersa en el consumo continuo del desarrollo de la tecnología y la computadora; con el vinculo al internet como medio de comunicación se ha revolucionado las posibilidades y por supuesto también incursiona en el ámbito educativo. Se puede observar dos formas de aplicación:

- Como medio, donde la tecnología es un instrumento que facilita la elaboración de productos.
- Como contexto de aprendizaje, donde la tecnología es parte del contexto de aprendizaje y existe interacción.

Se tiende a generalizar como un acto de innovación el sólo hecho de incorporar la tecnología a través de la computadora en el aula. Pero esto no es suficiente, es importante el instrumento y sus posibilidades; pero aún más lo es el enfoque teórico la perspectiva educativa con la que se están desarrollando numerosos programas de formación y educación a distancia. Preguntarnos que se pretende ¿una educación tradicional o transformadora?. La respuesta esta en analizar la realidad social, en la cual se identifica crisis en los valores, violencia, destrucción, desigualdad, autoritarismo, una sociedad cada vez más egocéntrica, etc; entonces la respuesta es la necesidad de una educación para la transformación, donde se busque desarrollar un compromiso social con cada acción.

Para el desarrollo del compromiso con la sociedad y el entorno primero es necesario ejercitar un pensamiento crítico y analítico para ejecutar acciones que respondan a los nuevos desafíos sociales, formar personas para alcanzar las siguientes características: responsabilidad en la toma de decisiones, habilidades para facilitar el trabajo en equipo y las relaciones sociales. El proceso de formación y La enseñanza que utilice diversos medios para codificar la realidad, ofrece mayor variedad de experiencias y mayores posibilidades de registrar y luego de transferir el conocimiento o la experiencia aprendida para interactuar con la realidad. Los avances realizados en los medios de comunicación por la tecnología aplicada tiene su repercusión en la construcción de instrumentos y en el diseño, teniendo un impacto de esa forma en el entorno social.

La sociedad genera una cultura de signos, símbolos y códigos que permite desarrollar el proceso de comunicación, de esa forma son parte de una realidad social que le da significado y valor. Toda situación en las que concurren dos o más personas son situaciones interpersonales y por tanto de comunicación. Se partirá del proceso de aprendizaje como proceso de comunicación y como forma de interacción. El código puede ser un instrumento de significación a través de la práctica en el aprendizaje. Se parte de un proceso de percepción y decodificación subjetiva y consciente del mensaje, a través de un acto de voluntad y una valoración particular, mediada por lo cultural realizando una interpretación a partir del conocimiento previamente construido.

Se pueden reconocer dos formas de comunicarse en los seres humanos, la analógica (comunicación no verbal) y la digital (contenidos de forma digital). El potencial de los programas computarizados es la de combinar esas dos formas de comunicación y la posibilidad de generar situaciones virtuales, en las cuales el que interactúa con un programa requiere asumir acciones, para ello el uso de la analogía como un recurso para inducir procesos en el desarrollo de destrezas. La clave está en que se pueda interactuar y el aprendizaje se dá por descubrimiento a través de los procesos de pensamiento y donde existan varias posibilidades. Se parte de plantear hipótesis, de ejecutar tareas para identificar las explicaciones posibles de las respuestas. Por ese motivo el aprendizaje cobra mayor significación cuando es aplicado en la acción.

La tecnología aplicada en la computadora permite un multilinguaje (visual, sonora y verbal) y también puede ser multisensorial ya que estimula más de un sentido. La riqueza de uso dependerá de la forma como se utilice y puede dejar de ser un medio y ser un entorno de aprendizaje vinculado a las demandas y necesidades de la sociedad. El potencial radica en el proceso de decodificación, el lenguaje verbal tiende a ser lineal y temporal, las palabras se retienen hasta que se pueden interpretar en un contexto, donde la naturaleza no lineal de los signos icónicos fortalece la retención de secuencia de ideas y el desarrollo del pensamiento divergente .

La imagen es la materia prima del pensamiento, los procesos de transformación o de creación requieren de una dosis importante de imaginación que a través de asociaciones genera patrones alternativos de significación. La construcción de vínculos entre imaginación, el conocimiento o experiencia y la inteligencia se expresan en el acto creador y en la redefinición de los problemas, como la reorganización de patrones e imágenes a través del uso de modos de pensamiento verbales, no verbales como gráficos esquemas, representaciones, etc.

El sonido es un estímulo que dependiendo de la coherencia que mantiene con la imagen puede fortalecer la atención al mensaje o por el contrario distraer el proceso de atención. Utilizado adecuadamente puede generar inclusive un clima afectivo para quien esta escuchando y le da énfasis a la palabra o imagen. La palabra como lenguaje verbal o escrito media el

proceso de conocimiento y de apropiación de la experiencia con un significado simbólico que perdurará en el pensamiento, es importante revisar los estudios relacionados al impacto de la redacción de los mensajes; además el potencial del lenguaje verbal es la expresión del significado de las abstracciones.

En resumen la combinación de los lenguajes puede facilitar el aprendizaje y encontrar una integración y conjugación de los significados. Donde el contexto entendido como un lugar y un tiempo de actividad junto al contexto cultural configura la realidad personal de emisor y receptor. La incorporación de significados será una consecuencia directa de lo anterior. La tecnología en la educación sirve como instrumento para transmitir información, pero su potencial ésta en crear pensamiento y cultura.

La interacción involucra la relación que se establece tradicionalmente entre el docente, quien posee una jerarquía asignada y asumida que dependiendo del proceso de comunicación puede favorecer o al contrario inhibir a los estudiantes. En este sentido un programa formativo o educativo aplicado desde el ordenador exige un cambio en la relación tradicional con el docente, requiere mayor participación del estudiante, el docente no es sustituido por un medio tecnológico, si no que la relación es mediada por el computador y permite reencuadrar las funciones de facilitador, del proceso de construcción del conocimiento. Claro esta que mucho tendrá que ver con el programa de aplicación.

El sistema de evaluación es otro factor importante en una transformación cualitativa en el proceso formativo. Estamos condicionados a una lógica de premio y castigo por reproducir respuestas; sin embargo la evaluación de los procesos por su complejidad no son aplicados. La realidad de los contextos nos demuestra día a día que la integración del conocimiento implica muchas posibles respuestas y los desafíos exigen un pensamiento divergente a las posibilidades y no convergente a una sola respuesta. La innovación de un programa educativo requiere una innovación en su forma de evaluar si se aplica un programa de formación con situaciones virtuales la evaluación exige considerar el proceso.

Existen condiciones importantes como son el deseo o la necesidad de aprender que son parte de la voluntad de adquirir algún tipo de conocimiento como un acto intencionado. Esta es un área importante para relacionar e investigar en psicología y comprender como funciona el sistema motivacional. Esta claro que la motivación ésta vinculada a la valoración y el aprendizaje también. La acción valorativa permitirá decidir si se incorpora la información o no. En cualquier caso, el proceso en si mismo y sus conclusiones han supuesto un añadido al repertorio del que aprende. La valoración del mensaje recibido por el receptor es la acción más importante del proceso porque permitirá proyectarse desde la formación a la aplicación práctica. Se identifica un sentido bidireccional, uno como fuente de motivación y otro como retroalimentación al sistema a través de un aprendizaje significativo aplicado.

El enfoque sistémico aplicado a la educación implica un planteamiento flexible, donde lo importante es determinar los objetivos a alcanzar, movilizar

los elementos necesarios para su consecución y comprender que los productos obtenidos no son mera consecuencia de la yuxtaposición de los elementos intervinientes, sino más bien de las interacciones que se establecen entre ellos, siendo éstas esenciales para su conceptualización y funcionamiento. La tecnología aplicada a la formación se transforma en un campo de diseño de situaciones de aprendizaje.

La habilidad de la Tecnología Educativa no estará en el dominio instrumental de técnicas y medios, sino en su capacidad para diseñar situaciones instruccionales, es decir, combinar los diferentes elementos que tiene a su disposición, con el objeto de que lleguen a alcanzar los objetivos propuestos, analizando y evaluando las decisiones adoptadas y comprendiendo el marco donde éstas se aplicarán, y las limitaciones que puede aportar. La educación no se transformará sólo con la mera introducción de medios, sino que es necesario integrar desde la formación dentro del sistema.

El diseño es la organización de elementos a un fin en la producción de medios de enseñanza es para mejorar los procesos de aprendizaje. Los medios pueden ser elementos curriculares que propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos, en un contexto determinado, facilitando la comprensión mediada de una realidad. Son cuatro actividades que pueden darse conjuntamente bajo diversas formas y contribuir a que aparezcan diferentes culturas ligadas al ordenador: crear, enseñar, aprender para luego recrear. Los diferentes entornos instrumentales delimitados por los ordenadores dan lugar a diversas culturas es algo por sí mismo importante.

La manera en que se comunica con un ordenador y el contenido que presenta es fundamental dentro de los entornos de aprendizaje. Estos nuevos entornos de aprendizaje son un producto del hombre por eso representan los puntos de vista de una persona o de un grupo de personas sobre la forma en que las personas interactúan entre sí y con las máquinas. La educación no puede estar al margen de la sociedad y en la actualidad muchos de los problemas que vivimos como pérdida de algunos valores humanos, se intentan abordar desde el sistema educativo. La diferencia radica en ¿cómo? se utiliza la tecnología para innovar un proceso de formación. El objetivo es formar personas activas en la construcción de la realidad, donde el aprendizaje es una estructura cognitiva que se modifica por medio de la experiencia. Los ordenadores y la conexión al internet han multiplicado las posibilidades; sin embargo la revolución no sólo es del instrumento es imprescindible el pensamiento que va crear y proyectar los modelos educativos, es importante reflexionar sobre aplicación de la tecnología a la educación y diferenciar lo innovador del instrumento al servicio de programas educativos y formativos tradicionales o transformadores.

Referencia Bibliográfica

Puente Ferreras Aníbal, El Cerebro Creador, Alianza editorial, 1999, España

Mayer Richard E. Pensamiento, resolución de problemas y cognición, Ediciones Paidós, 1986, España

Marín Ibáñez Ricardo de la Torre Saturnino, Manual de la Creatividad, Ediciones Vicens Vives, 1991, España.

Marina José Antonio Teoría de la Inteligencia Creadora, Editorial Anagrama, 1993, España.

Sternberg Robert J. Lubart Todd I. La Creatividad en una Cultura Conformista, Paidós 1997, España.