

# Ser el cambio que queremos ver en el mundo

ROCÍO DEL PILAR CORREA AGUILAR

*Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México*

## INTRODUCCIÓN

**H**oy en día la globalización, la apertura comercial, la integración económica y un alto desarrollo científico y tecnológico son los signos de nuestro tiempo. Estos componentes del desarrollo generan innumerables cambios en todas las naciones y en todas las sociedades de nuestro planeta. Vivimos en una época de transición que transforma todo de un modo extraordinariamente acelerado. Esta transformación demuestra que somos protagonistas principales del paso de la sociedad post-industrial que marcó al siglo XX, a lo que ahora los expertos denominan la sociedad de la información y el conocimiento en el siglo XXI.

En la conformación de esta nueva sociedad inciden varios factores, entre los que destacan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que, al transformar los procesos del procesamiento de la información, actúan en todos los dominios de la actividad humana, en virtud de que la información es una parte integral de nuestra existencia individual y colectiva (Castell, 1999: 94).

## *Análisis sobre tendencias de información propuestas por la IFLA*

Debido a ello, los métodos de educación han estado vertebrados por la inclusión de las TIC, las cuales se han convertido en un referente para el aprendizaje y han posibilitado una interacción abierta a las dinámicas del mundo actual, donde los esquemas lineales y analógicos van quedando atrás para dar paso a modelos en red, participativos y digitales (*Tabla 1*).

*Tabla 1*

Entorno Analógico	Entorno digital
<b>Ámbito pragmático</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Interlocutores: comunidad de habla (local, nacional, idiomática). Monoculturalidad.</li><li>2. Acceso limitado a destinatarios y recursos Enciclopédicos.</li><li>3. Mundo presencial con coordenadas físicas.</li><li>4. Canal visual. Lenguaje gráfico.</li><li>5. Interacción diferida, transmisión lenta, etc.</li><li>6. Alto coste.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Interlocutores comunidades virtuales (tribus virtuales). Diversidad cultural.</li><li>2. Acceso ilimitado.</li><li>3. Mundo virtual y ubicuo.</li><li>4. Canales visual y auditivo. Hiper o multimedia.</li><li>5. Interacción simultánea, transmisión instantánea.</li><li>6. Bajo coste.</li></ol>
<b>Ámbito discursivo</b> <ol style="list-style-type: none"><li>7. Linealidad. Itinerario único.</li><li>8. Intertextualidad retroactiva. Texto cerrado.</li><li>9. Géneros tradicionales: carta, informe, invitación, libro.</li><li>10. Elaboración oracional.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>7. Hipertextualidad. Diversidad de Itinerario.</li><li>8. Intertextualidad proactiva explícita: enlaces. Texto abierto.</li><li>9. Géneros nuevos: e-mail, chat, web.</li><li>10. Fraseología específica, sintagmas aislados.</li></ol>

Fuente: Daniel Cassany (2000), "De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición", en *Revista Latinoamericana de Lectura*, núm. 21.

## LOS MOOC, TENDENCIA EDUCATIVA EN UN MUNDO GLOBALIZADO

Algunas investigaciones revelan que las principales características de las TIC, dinamismo, naturaleza hipermedia y multimedia, interactividad y conectividad, modifican la ma-

nera de interactuar de las personas, así como su modo de aprender; lo que genera formas nuevas, extraordinariamente potentes, de tratamiento, transmisión, acceso y uso de la información (Bustos y Coll, 2010: 8).

Recientemente, numerosas propuestas han tenido lugar para crear entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, como apoyo a la educación presencial y a distancia. Según especialistas, los escenarios formativos actuales en la educación superior se están orientando hacia un nuevo formato que reúne tres principios básicos: gratuidad, masividad y ubicuidad; cualidades que ha adoptado la educación en línea, generando una ruptura en el sistema tradicional de enseñanza superior (Medina y Aguaded, 2013) y motivando una nueva modalidad educativa: los Cursos Masivos Abiertos en Línea (MOOC, por sus siglas en inglés), los cuales están considerados como la innovación educativa más significativa de los últimos dos años (*Tabla 2*).

*Tabla 2*

MOOC (Curso Online, Masivo y Abierto; COMA en español)	
Panorama Internacional	Surge en 2008 de la mano de Siemens y Downes
Panorama nacional (España)	Surge en 2013 por los profesores Ramió y Muñoz
Trasciende	<i>Open learning movement</i>
Principios	Redistribuir, reelaborar, revisar y reutilizar (4R)
Consideración	Revolución abierta en Internet e innovación más importante 2012
Características	Abierto, masivo y online
Plataformas	Udacity, Coursera, Edx, MiriadaX, UNEDCOMA, WeduboX, UniMOOC, unX...

Fuente: Rosario Medina Salguero y José Ignacio Aguaded Gómez (2013), "La ayuda pedagógica en los MOOC: un nuevo enfoque en la acción tutorial. @tic ", en *Revista d'innovació educativa*, núm. 11 [en línea], <http://rabida.ahu.es/dspace/bitstream/handle/10272/7630/La%20ayuda%20pedag%F3gica%20en%20loa%20MOOC.pdf?sequence=2>.

Por su sustento conectivista, los MOOC son novedosos en la creación de redes de conocimiento distribuido, lo que promueve que se conviertan en escenarios ideales para la enseñanza de las competencias digitales. A pesar de ser un proyecto todavía experimental, los MOOC representan una nueva tendencia educativa, considerada necesaria para garantizar la profesionalidad y competitividad del individuo en un mundo globalizado, cambiante y tecnificado (Medina y Aguaded, 2013), ya que responden a una de las características más destacadas de la sociedad emergente: la posibilidad de acceso abierto y sin mediación a recursos del conocimiento por medio de la tecnología.

El proyecto *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition* –iniciativa de análisis de tecnologías emergentes en educación, investigación, creación y gestión de la información para la educación superior– muestra el auge de la educación virtual, ya que revela que, durante los meses de septiembre a diciembre de 2011, más de 6.7 millones de estudiantes habían realizado por lo menos un curso online.

De este modo se instala en el ámbito educativo un nuevo sistema de relaciones que supera los enfoques memorísticos de la pedagogía tradicional y define nuevos roles, caracterizados por vínculos que, en general, se muestran más horizontales y comunicativos (*Tabla 3*).

Tabla 3

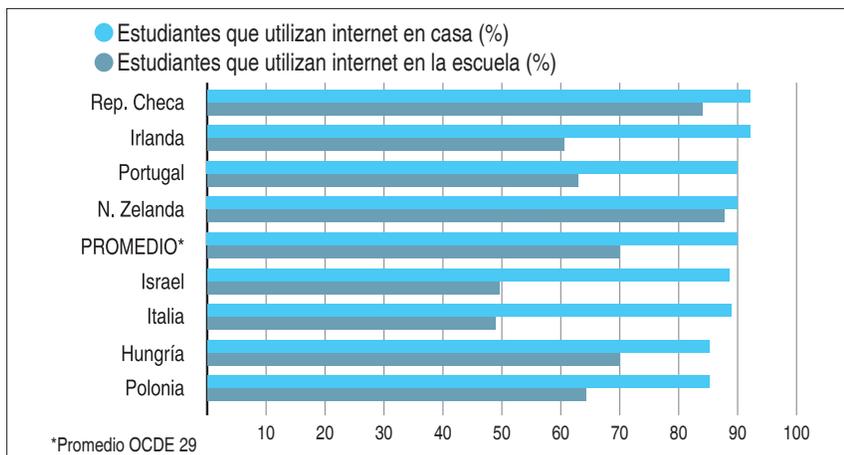
Interacción presencial	Interacción en entornos virtuales
Copresencia de los actores en el espacio y el tiempo	No es necesaria la copresencia tempoespacial
Segundo plano de la tecnología	Presencia manifiesta de la tecnología
Límites para el número de personas implicadas en la interacción	Apertura para el número de personas implicadas en la interacción
Audiencia bajo cierto control	Audiencia inabarcable
Identificación clara del interlocutor	Identificación efímera del interlocutor
El contexto físico-material es relevante	El contexto relevante es de la simulación
La interacción predominante es la verbal	La interacción se da a través de un conjunto de textos escritos, imágenes y sonidos cuyos parámetros establece la simulación
La comunicación no verbal se basa en gestos, miradas, etc. Y no pertenece al mismo plano que lo verbal	La comunicación no verbal está al mismo plano que la verbal
Estructura organizacional de la interacción estable	Estabilidad estructural flexible (estructura disipativa)
Interacción con modalidades comunicativas limitadas y excluyentes	Interacción plurimodal, puede incluir múltiples modalidades de comunicación y tipos de contenidos
Puesta en escena de la persona que rápidamente es cosificada	Puesta en pantalla que admite alto nivel de invención, construcción y reconstrucción

Fuente: Rosario Medina Salguero y José Ignacio Aguaded Gómez (2013), “La ayuda pedagógica en los MOOC: un nuevo enfoque en la acción tutorial. @tic “, en *Revista d'innovació educativa*, núm. 11 [en línea], <http://rabida.ahu.es/dspace/bitstream/handle/10272/7630/La%20ayuda%20pedag%F3gica%20en%20loa%20MOOC.pdf?sequence=2>.

Todo indica, desde el punto de vista pedagógico, que los recursos tecnológicos representan ventajas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, no debemos olvidar que el proceso de globalización tiene múltiples dimensiones, lo que da como resultado, principalmente en países en vías de desarrollo, una globalización asimétrica que genera desigualdades en el acceso a la información y al conocimiento, acrecentando diferencias económicas, sociales y culturales.

Un ejemplo es el estudio publicado recientemente por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), citado en el artículo “Conectividad y educación: sinergias para un nuevo México” (López, 2014), que muestra el alto grado de conectividad en los países nórdicos y europeos: más del 80% de los jóvenes de 15 años utiliza una computadora conectada a Internet todos los días, mientras están en casa. En contraste, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2013) informó que, en cuanto a conectividad, 9.5 millones de hogares mexicanos cuentan con conexión a Internet, lo cual representa el 30.7% del total en el país. Acceso fuertemente diferenciado, ya que la mayoría de los estados fronterizos del norte del país, incluyendo el Distrito Federal y Quintana Roo, promedian un 44%; mientras que Chiapas, Oaxaca, Guerrero, Tlaxcala, Hidalgo y Michoacán promedian un 15.7% (*Gráfica 1*).

*Gráfica 1*



Indudablemente, las TIC están siendo el catalizador del fenómeno de la globalización, y uno de sus efectos indeseables es la homogeneización: es decir, un solo pensamiento,

una cultura uniforme, ausencia del conflicto creador de la diferencia, pasividad (Rodríguez, 2001: 43). Reflexionar cómo en medio de un escenario global se puede interactuar conservando los valores, tradiciones y creencias propias es vital en toda propuesta educativa del mundo contemporáneo. A la pregunta cómo evitar que en esta sociedad globalizada se pierdan las identidades locales, Castells responde que es fundamental la preservación de la identidad para conseguir en las sociedades un sentimiento de pertenencia común, una identidad colectiva. Ya que –argumenta– la identidad no se preserva con propaganda, sino con una práctica cultural propia, en la escuela, en las artes, en las tradiciones y en los medios de comunicación; y asimismo, pensando en la diversidad cultural interna de un país, identidades étnicas o regionales. La coexistencia de esas identidades se suma en un proyecto colectivo hecho de lengua, de historia, de imágenes y de memoria (Correia, 2005: 3).

Con base en esta reflexión, en un contexto mundial globalizado, el bibliotecólogo deberá convergir en un enfoque social del conocimiento, interesado en la necesidad de que los ciudadanos asuman una posición crítica frente al manejo de la información, creen conocimiento para participar de manera activa en el desarrollo de su comunidad, y contribuyan al fortalecimiento de la identidad y la recuperación de la memoria local. Así, la alfabetización digital, las TIC y la formación ciudadana serán ejes en su formación interdisciplinar y parte medular en las estrategias de gestión del conocimiento.

Por otra parte, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) propone, como medidas para disminuir la brecha digital, el diseño de políticas educativas donde estudiantes, ciudadanos y trabajadores desarrollen las competencias digitales que

les permitan aumentar la participación cívica, la creatividad cultural y la productividad económica mediante la tarea de crear conocimiento y participar en la sociedad del conocimiento (UNESCO, 2008: 8). Consideraciones que nos llevan a pensar en la tecnología no sólo como un recurso didáctico, sino como parte imprescindible de un marco más amplio de reforma educativa. Habrá que plantear la desigualdad educativa como un reto fundamental si se trata de instrumentar programas de educación abierta y a distancia, o iniciativas para la incorporación de las tecnologías al medio escolar y universitario. La inversión en educación, tecnología e investigación forma parte importante de la estrategia para reducir la brecha digital y conformar un nuevo escenario de realidad más equitativa.

Así bien, todo parece indicar que las tendencias que impulsarán los cambios en la educación universitaria en los próximos años apuntan a la expansión de los MOOC, al desarrollo del libro electrónico, de la informática móvil, de la realidad aumentada, a la aplicación de interfaces naturales y al aprendizaje basado en juegos, principalmente (NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition) (*Tabla 4*).

*Tabla 4*  
Tecnologías emergentes y tiempo de adopción

Tiempo de adopción	Tecnologías
Un año o menos	Libro electrónico
	Informática móvil
Dos a tres años	Realidad aumentada
	Aprendizaje basado en juegos
Cuatro a cinco años	Información basada en gestos
	Analíticas de aprendizaje

Fuente: "Aprender y educar con las tecnologías del siglo XXI" (2012), Bogotá: Colombia Digital [en línea], <http://www.colombiadigital.net/libro-aprender-y-educar-con-las-tecnologias-del-siglo-xxi.html>

Asimismo, se prevé la incorporación de los dispositivos móviles (smartphones y tablets) en la práctica docente, ya que su utilidad, comodidad y bajo costo son aptos para ampliar las oportunidades educativas de los alumnos en diversos contextos. De hecho, algunos países han puesto en marcha proyectos educativos de aprendizaje móvil para incrementar la igualdad y mejorar la oferta educativa existente (UNESCO, 2013). Las redes sociales podrán ser utilizadas por estudiantes y profesores como plataforma para socializar aprendizajes formales e informales, conformándose como apoyo a la docencia y a la educación en línea.

En cuanto a los planteamientos didácticos, su orientación hacia el trabajo virtual y colaborativo será más evidente; el concepto de *aprendizaje para toda la vida* que –de acuerdo a la UNESCO (2008)– implica la capacidad para colaborar, comunicar, crear, innovar y pensar críticamente será una contante que transforme el rol tradicional del docente en facilitador del aprendizaje; un proveedor de recursos, facilitador de la formación de alumnos críticos, de pensamiento creativo dentro de un entorno de aprendizaje colaborativo. Asimismo, el desarrollo de competencias digitales y de diseño instruccional para integrar recursos educativos abiertos en los ambientes de educación a distancia será imprescindible en su formación profesional.

La unidisciplinarietà estará sustituida por la convergencia e interacción entre múltiples disciplinas. La enseñanza y el aprendizaje *in situ* quedarán rebasados frente a las alternativas de trabajo virtual y compartido.

La investigación realizada por Fernández y Valverde (2014) sobre la conformación de una comunidad de práctica a través de la educación en línea resalta tres presencias fundamentales para el aprendizaje colaborativo mediado por las TIC: *la presencia social*, dada en la medida en que

los participantes comparten una esfera socio-emocional, lo que permite la cohesión de una comunidad virtual; *la presencia cognitiva*, donde el intercambio de ideas y reflexiones llevan a la construcción conjunta del conocimiento; y *la presencia docente*, que permite llegar a la fase de resolución y construcción del conocimiento.

Estos tres aspectos analizados en el estudio llevaron a concluir que la infraestructura tecnológica por sí misma no genera un impacto en el sistema escolar si no se articula con una serie de componentes inherentes de orden curricular, pedagógico y metodológico que posibiliten el acceso y eficiente uso de la información.

Es muy probable que los MOOC revolucionen todo el concepto de formación permanente, de formación a lo largo de la vida, donde los docentes tendremos la tarea de introducir elementos más dinámicos y flexibles en los recursos que utilizamos (Medina y Aguaded, 2013: 6). Pero no olvidemos que la incorporación de las TIC en los sistemas educativos, presenciales o en línea, genera cambios en la calidad, la equidad y la eficiencia educativa; así que conviene reconfigurar el proyecto educativo para (haciendo alusión a la expresión humanista de Gandhi) “convertirnos en el cambio que queremos ver en el mundo.”

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aprender y educar con las tecnologías del siglo XXI* (2012), Bogotá, Colombia Digital [en línea], <http://www.colombiadigital.net/libro-aprender-y-educar-con-las-tecnologias-del-siglo-xxi.html>

- Betancourt, M. C., R. Celaya, y M. S. Ramírez (2014), “Prácticas educativas abiertas y apropiación tecnológica: el caso de la Comunidad Latinoamericana Abierta y Regional de Investigación Social y Educativa (CLARISE)”, en *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, vol. 11, núm. 1, pp. 4-17 [en línea], <http://doi.dx.org/10.7238/rusc.v11i1.1794>
- Bustos Sánchez, A. y Coll Salvador, C. (2010), “Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis”, en *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 15, núm. 44, pp. 163-194 [en línea], <http://scielo.unam.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf>
- Castells, Manuel (1999), *La era de la información: economía, sociedad y cultura, vol.1 (la sociedad red)*, México, Siglo XXI Editores.
- Correia Catalina (2005), “Manuel Castells: la globalización actual es asimétrica y favorece a ciertos grupos de interés y ciertos valores”, en *Archivo Chile Historia Político Social. Movimiento Popular/CEME: Centro de Estudios Miguel Enríquez* [en línea], [http://www.archivochile.com/Chile\\_actual/20\\_tras\\_interna/chact\\_trasintern0018.pdf](http://www.archivochile.com/Chile_actual/20_tras_interna/chact_trasintern0018.pdf)
- Fernández, Ma. Rosa y Jesús Valverde Cáceres (2014), “Comunidades de práctica: un modelo de intervención desde el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales en Comunicar”, en *Revista Científica de Educomunicación*, vol. XXI, núm. 42, pp. 97-105.
- INEGI (2013), “Encuesta sobre disponibilidad y uso de las tecnologías de la información (MODUTIH) 2013”, en *Boletín de Prensa* núm. 502/13, Aguascalientes, Instituto Federal de Telecomunicaciones/Instituto Nacional de Estadística y Geografía [en línea], <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/Boletines/Boletin/Comunicados/Especiales/2013/Noviembre/comunica46.pdf>

## ***Análisis sobre tendencias de información propuestas por la IFLA***

Johnson, L., S. Adams Becker, V. Estrada, A. Freeman (2014), *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*, Austin, Texas, The New Media Consortium.

López Roldán, Mario (2014), “Conectividad y educación: sinergias para un nuevo México”, en *El Economista*, México, Nacer Global, 18, sep., 2012 [en línea], <http://eleconomista.com.mx/entretenimiento/2012/09/18/conectividad-educacion-sinergias-nuevo-mexico>

*Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. La educación que queremos para la generación de los bicentenarios*, España, Organización de Estados Iberoamericanos/ Fundación Satillana (Colección Metas Educativas, 2021).

Lau, J. (2006), *Guidelines on information literacy for lifelong learning (final draft)*, International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) [en línea], <http://www.ifla.org/files/assets/information-literacy/publications/ifla-guidelines-en.pdf>

Medina Salguero, Rosario y Agueda Gómez, José Ignacio (2013); “La ayuda pedagógica en los MOOC: un nuevo enfoque en la acción tutorial”, en *@tic revista d'innovació educativa*. núm. 11, pp. 30-39 [en línea], <file:///C:/Users/Usuario-DGB/Downloads/3044-10160-1-PB.pdf>

Ospina, Mejía Eswaldo (2012), “Globalización económica y TIC. Retos para la educación”, en *Educación 2.0: Retos educativos en las sociedades hiper-conectadas*, vol. 1, Corporación Colombia Digital (Col. Educación 2.0: una aproximación a las experiencias educativas mediadas por la tecnología), pp. 11-17.

*Propuestas para la renovación de las metodologías educativas en la universidad* (2006), Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia/ Secretaría de Estado de Universidades e Investigación [en línea], [http://sestud.uv.es/varios/oppe/PROPUESTA\\_RENOVACION.pdf](http://sestud.uv.es/varios/oppe/PROPUESTA_RENOVACION.pdf)

- Rodríguez de las Heras, Antonio (2001), “Los grumos de la globalización”, en *Los desafíos de las Tecnologías de la Información y las comunicaciones en la Educación*, París: Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE), pp. 43-51.
- UNESCO (2008), *Estándares de competencia en TIC para docentes*, Londres [en línea], <http://www.oei.es/tic/UNESCOEstandares-Docentes.pdf>
- UNESCO (2013), *Directrices para las políticas de aprendizaje móvil*, París, UNESCO [en línea], <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219662s.pdf>