

Aprendizaje digital

Resumen:

Desde el punto de vista docente, nos hemos cuestionado nuestro rol en la era digital y qué lugar ocupa la escuela. En esta comunicación se expondrán los resultados y conclusiones de una revisión bibliográfica exhaustiva de lo que supone aprender en la era de la información (Castells, 1998). Es decir, nos centraremos en el otro lado del paradigma educativo y analizaremos los contextos y procesos cognitivos en el que se desarrolla este aprendizaje, revisión necesaria ya que resulta evidente que la aparición de internet ha contribuido a cambiar significativamente todas las esferas de relación humana y de esta con el conocimiento.

Palabras clave: Aprendizaje, era digital, cambios educativos

1. Objetivos o propósitos:

Con esta investigación se han perseguido los siguientes objetivos:

- Entender el cambio del paradigma social en el que vivimos y por qué, necesariamente, esto supone un cambio en la manera tradicional que teníamos de aprender.
- Construir el concepto de *aprendizaje digital*, es decir, por un lado, revisar las investigaciones recientes sobre la educación en la era de la información o la era en red que hemos denominado era digital; por otro lado, revisar las investigaciones sobre aprendizaje, sobre todo en lo que se refieren a procesos cognitivos y cómo se adaptan la actualidad.
- Contrastar continuamente con evidencias reales este marco teórico que se propone a través de un estudio de caso.

2. Marco teórico:

La aparición de internet ha contribuido a cambiar significativamente todas las esferas de relación humana, desde las transacciones económicas, comerciales y financieras hasta la capacidad de los individuos para acceder a la información o los modos de hacer política, y evidentemente ha hecho su entrada en el ámbito universitario, desde servicios administrativos (matriculación, información...) hasta los servicios de apoyo a la investigación (matriculación, información,...) (Cebrián de la Serna, M., 2000).

La forma de comunicación ha cambiado: actualmente es constante y la información está al alcance de todos o, al menos, de la mayoría, si nos referimos a los países industrializados. Este hecho ha conducido a lo que denominaba Castells (2001) como sociedad en red: una persona que trabaja con otras personas en uno o varios proyectos concretos de una forma horizontal, intercambiando información,

Organizado por:



participando de la gestión de la propia red y con la finalidad de dar una o varias soluciones a una o unas tareas comunes.

Las relaciones sociales se han visto también alteradas, apareciendo las redes sociales como principales catalizadores de los nuevos modos de estar y de presentarse ante los demás e internet como fuente principal de conocimiento que ya no necesita ser proporcionado por la escuela. Los videojuegos ofrecen un ilimitado recurso de oportunidades educativas que, con la modalidad online, aúnan las condiciones que se mencionaban sobre relaciones sociales y relación con la información. Todo ello, que forma parte de la vida cotidiana de las personas, suele permanecer fuera del ámbito académico, provocando una ruptura cada vez mayor entre las vivencias reales y las académicas.

3. Metodología:

Nos encontramos ante una sociedad que está acostumbrada al cambio constante y a la inmediatez en la que la identidad tiene un papel tan importante en internet como fuera de este. La importancia que han cobrado estos cambios en el ámbito privado parece que hace aconsejable su empleo también para la enseñanza y la educación. Como docentes, se plantea necesario investigar cómo se desarrolla y cómo se puede enfocar la educación y la enseñanza usando este medio.

En las universidades se ha extendido el uso de la plataforma Moodle como Campus Virtual para llevar las asignaturas a Internet. A pesar de la existencia de esta plataforma, las redes sociales se han convertido en el medio principal para la comunicación humana y que, por tanto, cada vez juega un papel más importante en la vida diaria. La obligación de los docentes es aceptar esta situación y adaptar nuestra manera de enseñar a las necesidades de los ciudadanos de la sociedad líquida (Bauman, Z., 2006), donde toda la realidad que se conocía o se daba por hecho está en constante cambio

Ante la observación global del paradigma, se plantea la necesidad de revisar el concepto de aprendizaje que se ha ido desarrollando a lo largo de las investigaciones educativas. Esta observación, aunque ha sido motivada por el cambio global, ha fijado su mirada en las diferentes etapas educativas y los agentes educativos. Los cambios que se han observado son los que se exponen en el siguiente apartado.

La elección de los materiales ha sido fundamentada sobre todo en aquellos que estuviesen relacionados con las diferentes ideas de aprendizaje a lo largo de la historia y sobre los procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje.

4. Discusión de los datos, evidencias, objetos o materiales:

Como hemos expuesto en el apartado anterior, nos hemos centrado en dos ámbitos principalmente que se pueden reformular en *cómo se aprende* y *qué se propone que se aprenda*.

- Cómo se aprende. Los avances en neurociencia cognitiva ofrece en la actualidad un soporte consistente a las investigaciones y prácticas educativas. Se concluye principalmente que la plasticidad cerebral es ilimitada; que racionalidad y emociones son indissociables (Mora, F., 2013); que nuestras experiencias marcan nuestro aprendizaje limitándolo y focalizándolo (Davidson, C., 2011).
- Qué se debe aprender: De manera global, se entiende que el aprendizaje basado en la memorización de contenidos, en realidad no es aprendizaje, sino adquisición de información. Existe un escalón superior a la información: el conocimiento (Fernández Enguita, M., 2013; Pérez Gómez, A. I., 2012). Seleccionar la información, contrastarla, extraer la ideología subyacente y re-elaborarla a través de nuestras propias experiencias, sería ese paso a dar para pasar de la información al conocimiento. Sin embargo, tampoco podemos olvidar los contenidos. Es decir, aprender a aprender es asumir que esos contenidos no son un fin en sí mismo sino un medio para desarrollar o construir nuevas capacidades y que estas son transferibles, de manera que siempre podamos tenerlas disponible para cualquier información que encontremos en el mundo digital.

5. Resultados y/o conclusiones:

Se exponen en este apartado de forma breve las conclusiones a las que se han llegado tras la revisión bibliográfica y la aplicación de estos conceptos al paradigma existente.

En primer lugar, no podemos seguir entendiendo la diferencia entre aprendizaje analógico y aprendizaje digital. La información la recibimos de ambas fuentes y el entorno digital está tan presente en nuestro día a día que el tratamiento de la información no puede ser diferente.

En segundo lugar, en este estilo de vida saturada de relaciones sociales virtuales y de interacciones más o menos lúdicas con la pantalla (Pérez Gómez, A. I., 2012), tenemos que volcar la mirada hacia el aprendizaje informal, que también puede ayudar a aprender en contextos complejos, inciertos, multidimensionales, a navegar en la incertidumbre, a aprender descubriendo, indagando, flexibilidad que ofrece el entorno de internet en su conjunto.

Lo que nos lleva al otro lado de la balanza, el aprendizaje formal, la escuela. Ya exponían (Alcaraz, N., 2016) los males de la escuela en la actualidad, precisamente por no adaptarse a este medio, por ejemplo, con un uso de las TIC que se limitan a la reproducción de contenidos mediante actividades mecánicas. A esto añade Pérez Gómez (2008) “el conocimiento se construye activamente por el aprendiz, no se recibe pasivamente desde el exterior. El aprendizaje relevante del conocimiento implica la actividad del aprendiz”.

6. Contribuciones y significación científica de este trabajo:

Organizado por:



Con esta revisión bibliográfica se pretende ofrecer un marco teórico que pueda ser versátil y adaptable a las investigaciones que versan sobre el tema, investigaciones que, obligatoriamente, están a al orden del día en el ámbito educativo. Como hemos visto, la influencia del entorno digital en el día a día es total y no se puede separar o diferenciar de otros entornos donde se producen el aprendizaje.

7. Bibliografía:

- Alcaraz, N. (2016). Apuntes para innovar. En *Innovación educativa. Más allá de la ficción*. (pp. 245-256). Madrid: Pirámide.
- Bauman, Z. (2006). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Barcelona: Areté.
- Cebrián de la Serna, M. (2000). Introducción. En *Campus Virtuales y Enseñanza Universitaria* (pp. 7-14). Málaga: IEEV / Universidad de Málaga.
- Davidson, C. (2011). *Now you see it: How the brain science of attention will transform the way we live, work, and learn*. Nueva York: Penguin Books.
- Fernández Enguita, M. (2013). El aprendizaje difuso y el declive de la institución escolar. *Revista de la Asociación de Sociología de la Educación*, 2(6), 150-157.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación*. Madrid: Alianza Editorial.
- Pérez Gómez, A. I. (2008). ¿Competencias o pensamiento práctico? La construcción de los significados de representación en acción. En J. Gimeno Sacristán, *Educación por competencias ¿qué hay de nuevo?* (pp. 59-102). Madrid: Morata.
- Pérez Gómez, A. I. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: Morata.