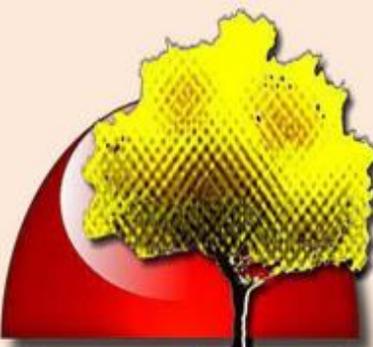


<p><i>Revista científica CENTROS</i> 15 de enero de 2021 Vol. 10 No1 1ISSN: 2304-604X pp. 82- 94</p> <hr/> <p><i>Recibido: 15/09/20; Aceptado: 16/12/20</i></p> <p>Se autoriza la reproducción total o parcial de este artículo, siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica.</p> <hr/> <p>https://revistas.up.ac.pa/index.php/centros</p> <p><i>indexada en</i></p> <div data-bbox="203 646 568 745">  </div> <div data-bbox="584 646 974 745">  </div> <p>http://www.latindex.unam.mx/</p> <p>http://miar.ub.edu/issn/2304-</p>	 <p>centros Revista científica universitaria</p>
--	---

EL PAPEL DEL DOCENTE FRENTE A LAS NUEVAS FORMAS DE APRENDIZAJE: UBICUO, FLEXIBLE Y ABIERTO

THE ROLE OF THE TEACHER IN FRONT OF THE NEW WAYS OF LEARNING: LOCAL, FLEXIBLE AND OPEN

Louisa Williams Bailey

Universidad de Panamá – Panamá/ <https://orcid.org/0000-0002-0269-7724>

louisa.williams@up.ac.pa

Marta S. de Peralta

Universidad de Panamá – Panamá/ <https://orcid.org/0000-0002-3705-5393>

martadeperalta@gmail.com

Johana Marín Aparicio

Universidad de Panamá – Panamá/ Educación. johanaisbeth30@gmail.com,

<https://orcid.org/0000-0002-4343-9801>

johanaisbeth30@gmail.com

Resumen

Las nuevas tecnologías de información y comunicación, las TIC's juegan un papel importante en estas estrategias de aprendizaje, ya que ellas apoyan a los estudiantes a que pueda tomar sus cursos en el lugar que les sea más accesible y a la hora que se les

facilite a sus necesidades de agenda. A los docentes los apoyan en la forma de interactuar con sus estudiantes y la manera de como compartir contenidos actualizados y de forma accesible.

El profesor identifica y selecciona las herramientas tecnológicas que le facilitarán la creación de los ambientes de aprendizajes flexibles, para la creación de sus cursos o espacios educativos. Es en este momento cuando la tecnología educativa crea ambientes de aprendizaje digitales o virtuales para hospedar cursos en línea, cursos presenciales y recursos educativos digitales que habiliten la flexibilidad en el aprendizaje.

El rol del profesor cambia, a ser un asesor y guía de aprendizaje, esto le brinda la oportunidad al estudiante a que se le dedique una atención personalizada, con un horario amplio de respuesta y sobretodo el manejo de un sinfín de recursos y materiales educativos digitales, para compartir con los estudiantes. Además, esta flexibilidad permite compartir con comunidades académicas entre otros miembros de otras universidades, y existe un mayor manejo del tiempo para las actividades académicas y administrativas.

Palabras clave: aprendizajes digitales, flexibilidad, ubicuidad, recursos tecnológicos, Entornos Personales de Aprendizaje

Abstract

The new information and communication technologies, ICTs play an important role in these learning strategies, since they support students to take their courses in the place that is most accessible to them and at the time that is provided to their students, agenda needs. Teachers are supported in the way of interacting with their students and the way of sharing updated and accessible content.

The teacher identifies and selects the technological tools that will facilitate the creation of flexible learning environments for the creation of their courses or educational spaces. It is at this time when educational technology creates digital or virtual learning

environments to host online courses, classroom and online courses, and digital educational resources that enable flexibility in learning.

The role of the teacher changes, to be an advisor and learning guide, this gives the student the opportunity to receive personalized attention, with a wide response time and above all the management of endless resources and digital educational materials to share with students. In addition, this flexibility allows sharing with academic communities among other members of other universities, and there is greater time management for academic and administrative activities.

Keywords: digital learning, flexibility, ubiquity, technological resources, Personal Learning Environments.

Introducción

Cuando nos referimos al profesorado, al docente, muchas veces se le considera como el principal responsable del proceso enseñanza aprendizaje. No obstante, existe una preocupación constante referente a su identificación con esta era galopante de nuevas tecnologías dispuestas, para hacer atractiva y productivas sus enseñanzas de modo que procure aprendizajes de iguales características.

La investigación en este contexto sobre la realidad circundante del profesorado, reconoce su labor a lo largo de los siglos, sin embargo, hay una percepción de que esta figura con altas responsabilidades didácticas y generadora de conocimientos, se ha quedado desfasado en relación a los nuevos escenarios educativos que el nuevo milenio interpone. Y es que las tecnologías emergentes cobran nuevos intereses y requieren nuevas habilidades los cuales parecen formar parte de las competencias de las nuevas generaciones.

Nuestro principal objetivo es destacar el papel del docente y su interés por la utilización de las nuevas tecnologías; las facilidades que las TIC's propician para su

utilización, su actitud frente a ellas, su nuevo rol como acompañante de sus estudiantes en la nueva aventura de enseñanza aprendizaje a través de diversos escenarios, entre otras.

Los tiempos han cambiado, de eso no hay duda. La ubicuidad de las nuevas tecnologías, la demanda de otras formas de aprender, la disposición del tiempo, los nuevos intereses; la necesidad de hacer varias cosas a la vez, sin detrimento de lo más importante, presupone nuevos abordajes, mayores posibilidades de aprender y a cualquier tiempo desde cualquier lugar; mayores exigencias de una educación flexible para un aprendizaje de carácter abierto. Todo esto sugiere la adquisición de nuevos diseños y experiencias de aprendizaje, el crear y compartir espacios o ambientes personales de aprendizajes, para garantizar competencias digitales tanto en los estudiantes que aprenden y de los docentes, responsables de diseñar esos procesos de aprendizajes

Enseñar y aprender

El desarrollo imparable de tecnologías digitales y la democratización en el uso de Internet han sido uno de los cambios que más han transformado el contexto del proceso educativo. Hasta hace bien poco, parecía que la escuela y el profesorado podían erigirse en los únicos guardianes del conocimiento; pero ahora se les multiplican los competidores. Las TIC's (Tecnologías de la Información y la Comunicación) han provocado nuevos alfabetismos que potencian habilidades y competencias propias del siglo XXI, las cuales se ejercitan principalmente en las prácticas digitales que los estudiantes llevan a cabo en contextos de aprendizaje informal, en su mayoría en espacios y tiempos de ocio. (Busque, Medina y Ballano, 2013).

La manera de aprender y enseñar ha sufrido un cambio radical, lo que ha provocado que la concepción de una educación-producto haya pasado a transformarse en una educación basada en el caos, el cambio y la inestabilidad. Educación líquida es la expresión escogida por el sociólogo Zygmunt Bauman para definir una educación que

parece que ha abandonado la noción del conocimiento útil para toda la vida, para sustituirla por un conocimiento de usar y tirar, un torbellino de cambio, donde el conocimiento parece mucho más atractivo cuando se adapta al uso instantáneo, para una sola ocasión (Bauman, 2007).

Son muchos los docentes que, por iniciativa propia, han decidido renovarse con el objetivo de seguir preparando al alumnado, para el mundo que les toca; sin embargo, son también muchas las reacciones contrarias que han provocado que exista un rechazo ante estos cambios motivados por la tecnologización de la vida y las escuelas. Existe un cierto temor ante el uso de las TIC's e Internet y sus consecuencias. Además, los medios de comunicación no han contribuido a proyectar las ventajas de la red, por lo que, de entrada, parece haberse instalado una sensación de inseguridad que ha repercutido en el ámbito educativo formal.

Mayoritariamente los sistemas educativos han respondido a la Era Digital prohibiendo el acceso escolar a entornos digitales como YouTube estableciendo cercas o muros bajo estricto control docente. De esto, los chicos aprenden que la prioridad fundamental de la educación formal no es volverlos competentes digitalmente, sino protegerlos del contenido inapropiado y de depredadores virtuales. (Harley, 2009:130).

El papel del docente

El docente, más que motivar, tiene que adquirir el papel de ayudante del estudiante ya motivado, ser un guía, en mayor medida, requiere que los estudiantes acepten que necesitan uno como es lógico, el rol del guía será más fácil si ambos se conocen y el docente entiende las pasiones del alumnado, lo que ayudará a este a conocer en qué sentido hay que guiar a cada alumno. En otro sentido, el rol de experto en instrucción consiste en que el docente aporte todo el conocimiento, imaginación y creatividad posible para hacer el proceso de aprendizaje del alumno efectivo y atractivo. Para lograrlo el experto debe convertirse en un auténtico diseñador de originales experiencias de aprendizaje y, a su vez, debe practicar el arte de realizar preguntas

adecuadas que inciten a que los alumnos reflexionen y reconsideren un punto de vista. (Prensky, 2011:82).

López Herrerías, (2014) señala que la escuela de hoy en día demanda un perfil profesional docente que adquiera “saber”, “saber hacer” y “saber ser”. En definitiva, para ser docente en la escuela actual, se debe estar dotado de destrezas y/o habilidades cognitivas, sociales y procedimentales.

Para alcanzar el éxito en la docencia de los ambientes virtuales de aprendizaje, se requiere que el académico adquiera habilidades, destrezas, conocimientos y competencias ligadas a los aspectos pedagógicos, comunicacionales, tecnológicos y evaluativos, que permitan la implementación de las buenas prácticas educativas. Entiéndase por competencias las formas de combinar recursos personales para realizar una tarea e ir más allá del saber y saber hacer o aplicar, (Noriega, 2012).

El docente inmerso en los ambientes de aprendizaje virtual es aquel que se encuentra capacitado para desarrollar, implementar y evaluar el diseño instruccional de un curso con modalidad en línea o combinado. Además, posee experiencia en entornos virtuales, así como la habilidad para la construcción de materiales digitales y manejo de comunicación en entornos web, para el desempeño requiere de una formación profesional integral que permita determinar las habilidades y destrezas en función de un diseño por competencias donde involucre una serie de aspectos tales como el componente pedagógico. (RELPE,2011).

La Ubicuidad: Condición presente en la adquisición de nuevos conocimientos

Aprendizaje ubicuo Podemos utilizar las nuevas tecnologías para aprender lo de siempre como siempre. Podemos usar los dispositivos de computación ubicua que existen en nuestro mundo contemporáneo para enseñar a partir de una didáctica obsoleta y caduca: un profesor o un editor cuelgan contenido en un LMS (sistema de gestión del aprendizaje); el estudiante trabaja el contenido paso a paso, y al final hace una prueba

con la que consigue una calificación que le dice si pasa o no pasa. Podemos usar los ordenadores para recrear pedagogías de transmisión tradicionales, que anticipan una relación mimética con el conocimiento: absorber teorías, fórmulas prácticas, hechos, empaparse de un canon, de las verdades socio-morales que alguien ajeno ha decidido que son buenas para nosotros. Aunque haya algunas diferencias –digamos que no cambia la imagen del sistema solar que había en el viejo manual de ciencias, pero que en el objeto de aprendizaje digital los que giran en torno al sol son por fin los planetas-, la relación del alumno con el conocimiento y con los procesos pedagógicos no ha cambiado de forma significativa (Kalantzis 2006; Kalantzis y Cope 2008).

Gracias a las transformaciones que la tecnología ha desplegado en las sociedades el individuo percibe más las cosas, los fenómenos de su entorno, que le permite apreciar y compartir información en diversas formas. Esta noción de aprender como bien lo indican el aprendizaje puede tener lugar en cualquier momento y en cualquier lugar y esa condición se define como la ubicuidad de los aprendizajes. Cope y Kaantzis (2009).

Aprender pareciera en estos momentos de la era de nuevas tecnologías un proceso que se percibe mayormente natural. No es una prerrogativa restringida a un grupo en particular sino más bien una decisión personal. Tampoco se pretende negar que existe una realidad de grupos de personas que aún no tienen acceso a todas estas nuevas tecnologías y que están limitadas en cuanto a adquisición de conocimientos globales que pudieran afectar su desarrollo como personas o como comunidades. No obstante, ello no significa que no aprenden en cualquier lugar y en cualquier momento gracias a la noción del aprendizaje ubicuo; el de estar en contacto con experiencias e información que perciben a diario. El aprendizaje ubicuo representa un nuevo paradigma educativo que en buena parte es posible gracias a los nuevos medios digitales. Cope y Kalantzis (2009).

Estamos frente a una nueva realidad, una forma diferente de disposición para el aprendizaje. Es decir, contamos con mayores recursos y elementos que

nos asisten en el aprender cotidiano que nos procuran la televisión, la radio, el videograbador, los aparatos de audios, música, cámaras, ordenadores y otros aparatos de adquisición baratas en el mercado, entre otros. Nos intercomunican facilitando nuestra comprensión de las cosas.

Sin duda los sistemas computarizados han jugado y juegan un papel increíble en nuestra ambientación en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. De ahí que, las tecnologías son el producto de las necesidades sociales. Cuando trabajan para nosotros, sus beneficios suelen ser más revolucionarios que sus especificaciones técnicas.

Existe una fuerte expectativas sobre los docentes para generar prácticas que vayan acordes con el aprendizaje ubicuo. Se considera que son los llamados a propiciar cambios para un nuevo paradigma educativo, por tanto, según los citados autores Cope & Kalantzis, son siete los cambios a practicar:

- Difuminar las fronteras institucionales, espaciales y temporales de la educación tradicional. Esto es, recordar que el hecho educativo pueda darse en cualquier momento y lugar. Ya no es imprescindible estar en el aula de clases únicamente para poder aprender.
- Reordenar los equilibrios. Sugiere un nuevo orden de las experiencias de aprendizaje en donde el aprendiz puede seleccionar lo que mejor satisfaga su interés por aprender. El docente deja de ser el centro de atención y el alumno más participativo en su propio proceso de formación.
- Aprender a reconocer diferencias entre los estudiantes y usarlas como recurso productivo. Cada estudiante es un individuo importante y diferente, pero con potencial para aportar a sus pares para la solución de problemas analizados de manera colaborativa todos pueden aportar.

- Ampliar la gama de combinación de los modos de representación. Los estudiantes aportan diferentes habilidades en la creación de proyectos de cualquier índole, y se les debe dar la amplitud para que demuestren que tan capaces sean de producir en el mundo de la computación de manera colaborativa.
- Desarrollar las capacidades de conceptualización. Esto es apropiarse de los lenguajes computacionales para entender funciones y desarrollar conocimiento y habilidades tecnológicas.
- Conectar el pensamiento propio con la cognición distribuida. Se cree que los aspectos relacionados con la computación son una extensión de la mente humana, de modo que requiere una colectividad de información para su mayor comprensión y expansión para innovar.
- Construir culturas de conocimiento colaborativo. Puntualiza que se deben crear espacios para que los estudiantes puedan trabajar en equipos aportando sus habilidades y destrezas en la búsqueda de solución a problemas que pudieran presentarse en general o están inmersos en sus contextos.

El desafío de la integración

Para los próximos años los esfuerzos en materia educativa deben estar dirigidos hacia la integración completa de los dispositivos digitales en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. El desafío pasa por la integración de la TIC's en forma natural y curricular, a los procesos de enseñanza. No que sea simplemente, para hacer mejor el power point, sino que sea el ambiente principal del aprendizaje, potenciando todas sus opciones. En este sentido, debemos fomentar seguir temas científicos en tiempo real, trabajar con big data, formar comunidades globales, alentar los PLE (Entornos Personales de Aprendizaje), utilizar para ajustar y actualizar fuentes y como se aportó antes el tema de la programación, como una nueva matemática y forma de soberanía. El desafío entonces es, sin lugar a dudas,

aprender y enseñar de otra manera. Y en eso, no cabe otra opción que incluir a las tecnologías digitales. (Sagol, 2010).

Twining, (2002) para tratar de comprender el impacto de las TIC's en la educación, se ha planteado cada vez con más fuerza la necesidad de estudiar de manera empírica la manera en que profesores y estudiantes usan estas nuevas tecnologías en el desarrollo real de las prácticas que llevan a cabo en el aula, considerando evaluar la manera como se viene realizando los procesos de capacitación docente frente a estos nuevos cambios y la actitud frente al asumir mayores responsabilidades.

Comentarios finales

Para poder formar a los estudiantes debemos contar con docentes preparados y con las competencias digitales necesarias para así consolidar el cambio metodológico iniciado hace unos años, por lo tanto, es imprescindible incorporar nuevas herramientas TIC's que favorezcan la capacitación digital de los docentes.

No obstante fomentar el uso de las tecnologías entre todo el alumnado es otro de los retos del cual es importante que las instituciones educativas proporcionen las herramientas y los recursos educativos necesarios para un aprendizaje personalizado. Pese a que la tecnología lleva presente en el sistema educativo desde hace algunos años, en las aulas sigue habiendo una gran necesidad de recursos para estudiantes y profesores que los ayuden a adaptarse a los cambios futuros. Contar con ordenadores y dispositivos preparados para realizar los cambios metodológicos en el aula es uno de los primeros pasos a dar.

Los docentes debemos contar con contenidos y recursos digitales para organizar, dirigir, y evaluar el aprendizaje de los estudiantes. La incorporación de las nuevas tecnologías en los centros debe ir acompañada de unas

infraestructuras apropiadas que cuenten con una buena conectividad y soluciones wifi, así como de un control de seguridad de la red que gestione de forma eficaz los contenidos y proteja a los usuarios.

Metodologías de aprendizaje que usen las TIC's a todo lo anterior hay que añadir unos métodos de aprendizaje que motiven a los estudiantes. La tecnología es una herramienta perfecta para el perfeccionamiento de los estudiantes, se requiere que los profesores aprovechen al máximo esta herramienta.

El uso de metodología y estrategias didácticas, permite trabajar competencias tan importantes como son las habilidades en equipo, hablar en público, el liderazgo, la socialización y el sentimiento de pertenencia. En definitiva, una generación bien formada capaz de sacar el máximo partido a la tecnología es una generación preparada para enfrentarse al mercado laboral. Las instituciones educativas deben trabajar, para lograr esto y aportar las soluciones necesarias a los retos actuales de la sociedad.

Bibliografía

Bauman, Z. (2007). Los retos de la educación en la modernidad líquida. Barcelona: GEDISA.

Busquet-Duran, J., Medina-Cambrón, A. y Ballano-Macías, S. (2013). El uso de las TIC y el choque cultural en la escuela. Encuentros y desencuentros entre maestros y alumnos. Revista Mediterránea de Comunicación, 4 (2), 115-135. Doi: 10.14198/MEDCOM2013.4.2.06.

Cope, Bill y Kalantziz, Mary. (2009). *Aprendizaje ubicuo*. Universidad de Illinois. USA.

Cope, Bill, and Mary Kalantzis (Eds.). 2000. *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge Culture. En Cambridge, UK: Polity Press.

Hartley, J. (2009). *Uses of YouTube-Digital Literacy and the Growth of Knowledge*,

Burgess, J. y J. Green, *YouTube. OnLine Video and Participatory Culture*. En Cambridge, UK: Polity Press.

Kalantzis, Mary, and Bill Cope. 2008. *New Learning: Elements of a Science of Education*. Cambridge UK: Cambridge University Press.

Kalantzis, Mary. 2006. "Elements of a Science of Education." *Australian Educational Researcher* 33:15-42.

López Herrerías, J.A. (2014) *Enseñar y aprender competencias*. Málaga: Ediciones Aljibe.

Noriega, J., Moran, L. y García, E. (2014). Evaluación de competencias básicas en tic en docentes de educación superior en México. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (44), 143-155.

Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Madrid: SM.

RELPE. (2011). *E-learning: buenas prácticas en la Red Latinoamericana de Portales Educativos*. Serie Seminarios, a cargo de la Secretaría Ejecutiva de la Red Latinoamericana de Portales Educativos, RELPE. Recuperado de <http://www.relpe.org/wp-content/uploads/2011/05/Elearning.pdf>

Sagol, Cecilia. 2010. *Educación y tics, Nuevas formas de Enseñanza Aprendizaje* Portal Educ.ar.

Twining, P. (2002). Conceptualising computer use in education: introducing the Computer Practice Framework (CPF). *British Educational Research Journal*, 28(1), 95-110. Doi: <https://doi.org/10.1080/01411920120109775>