

La visión de Newtenberg

Experiencias de enseñanza-aprendizaje

Proponemos entonces la generación de una instancia de enseñanza-aprendizaje en que se aprovechen las ventajas de las nuevas tecnologías y se plantee un escenario que es radicalmente distinto a lo que hasta ahora se realiza, esto es, una actividad de juego multimedial, de trabajo de equipos y en que profesor y alumnos se hacen parte de una actividad que traspasa los límites de la sala de clase.

Las tecnologías de información y comunicación permiten modificar la manera en que los seres humanos desarrollan sus actividades cotidianas. Así por ejemplo, vemos que entre las actividades que se han transformado en la última década se cuentan: los servicios del Estado hacia los ciudadanos, operaciones bancarias en línea, procesos de compra-venta electrónicos y más recientemente actividades de educación a distancia.

En este contexto cabe hacerse la pregunta por la efectividad, beneficios y costos involucrados en estos cambios y en la posibilidad de levantar nuevos negocios asociados a transformar la manera de hacer lo que se hace. Desde esta perspectiva, pensamos que el área de educación está en una etapa embrionaria de desarrollo, y si bien hay avances significativos en términos de conectividad a Internet e infraestructura de computadores, las labores educativas, en especial las metodológicas, se han centrado en automatizar la dinámica y la lógica educativa antigua, en lugar de pensar en cuál es la nueva manera de educar que surge tras adoptar las nuevas tecnologías.

Así como en un momento la televisión transformó nuestras vidas, introduciendo nuevas dinámicas de acceso a la información y brindando una oferta de contenidos bastante diversa, la Internet ha venido a extender y ampliar esas posibilidades. En efecto, la cantidad de sitios o fuentes de información ha crecido y las posibilidades de interacción se han visto enriquecidas gracias a la comunicación multidireccional que naturalmente sustenta la Internet.

Con este nuevo entendimiento, surge un cuestionamiento de fondo a la manera de hacer educación, en que claramente las metodologías de enseñanza-aprendizaje están ceñidas a un escenario que supone una actividad presencial en una sala de clases en que la relación primordial y casi exclusiva es la de profesor-alumno, y si bien ahora se cuenta con más tecnología, no es menos cierto que su uso se ha limitado en la mayoría de los casos a apoyar la preparación de materiales o ejercitar a las personas en el uso de aplicaciones computacionales, pero no en generar nuevas habilidades ni destrezas, ni a sustentar experiencias de enseñanza-aprendizaje más ricas en interacciones o en que se propicie una estrategia de medios múltiples (sala, impresos, videos, tv, internet).

Proponemos entonces la generación de una instancia de enseñanza-aprendizaje en que se aprovechen las ventajas de las nuevas tecnologías y se plantee un escenario que es radicalmente distinto a lo que hasta ahora se realiza, esto es, una actividad de juego multimedial, de trabajo de equipos y en que profesor y alumnos se hacen parte de una actividad que traspasa los límites de la sala de clase involucrándolos con sus pares y otras personas y problemáticas de su entorno. La realización de este tipo de tareas supone la constitución de un equipo multidisciplinario, la reunión de una serie de voluntades que den

apoyo a una actividad de esta naturaleza, la construcción de una plataforma tecnológica que facilite este tipo de interacciones y la generación de un evento mediático que marque el inicio de una nueva manera de hacer la educación.