

Mitos del aula sin muros en Venezuela

“EL AULA sin muros” de Marshall McLuhan es una metáfora interesante y provocadora que nos invita a pensar sobre las tecnologías y los medios masivos al servicio de la educación. Este ensayo publicado por la editorial española LAIA en 1974, subraya un conjunto de temas educativos vigentes que comento enseguida¹.

Los medios tradicionales de comunicación, cine, radio, televisión y los impresos, son instrumentos “auxiliares audiovisuales para la enseñanza.” Esto significa que las pedagogías y didácticas deben aprovechar estos instrumentos para desarrollar la reflexión crítica y creativa.

El problema no radica en que Internet y los medios de comunicación informen o desinformen más que la escuela o la familia. El reto de la escuela es incentivar el aprender a pensar y no dejarnos impresionar por cualquier tipo de información, fundada o no, veraz o no. La información hay que cotejarla con puntos de vista, con otros medios, con las asignaturas y otras voces. La información se puede convertir en conocimiento, en tanto se analice desde la más amplia pluralidad conceptual y metodológica.

McLuhan también señala que muy pocos estudiantes “llegan a tener la capacidad para analizar periódicos. Menos todavía examinar inteligentemente una película. Saberse expresar y tener capacidad de distinguir en asuntos cotidianos y en materia de información es sin duda el distintivo del hombre educado”.

Es por eso que hay que educar para la *cultura del espectáculo*. Indica, además el investigador canadiense “nunca ha dejado de ser cierto que lo que agrada, enseña de modo más efectivo”. Siendo así, el componente intelectual, emocional y lúdico es imprescindible para que el estudiante se relacione de manera significativa y productiva con su entorno social.

La expresión “aula sin muros” se ha tergiversado con el tiempo y, por lo tanto, ha perdido la concepción original, cultural y pedagógica, planteada por Marshall McLuhan. Ello ha derivado en un elenco de mitos que giran en torno a la educación, de los cuales señalaré diez que considero esenciales y que se aprecian en el gráfico 1.²

La expresión “aula sin muros” del investigador canadiense Marshall McLuhan se ha tergiversado con el tiempo y, por lo tanto, ha perdido su concepción original, cultural y pedagógica. Ello ha derivado en un elenco de mitos que giran en torno a la educación y la comunicación, de los cuales este ensayo señala diez para el caso de Venezuela.

The expression “Classroom without walls” of the canadian researcher Marshall McLuhan has been distorted with time, thus the original conception, cultural and educational has been lost. This has led in to a cast of myths that revolve around education and communication, of which this essay points ten for the Venezuelan case.

● GUSTAVO HERNÁNDEZ DÍAZ



La escasa reflexión pedagógica sobre lo educativo virtual ha traído como consecuencia un anti-constructivismo educomunicacional que se expresa en conductas esperadas: individualismo, egotismo, acumulación de datos. Problema nada nuevo y cuyo origen se identifica en la educación presencial bancaria, teorizada por Paulo Freire

II

Mito 1

Las tecnologías son la panacea de la educación. Las tecnologías no pueden resolver problemas educativos de viejo cuño. Indico algunos: falta de hábito y pasión por la lectura, deserción y violencia escolar, infraestructura limitada incluyendo la masificación estudiantil, debilitamiento de valores humanos primordiales (responsabilidad, respeto, solidaridad y trabajo en equipo). Estos viejos problemas y los que se están generando con la presencia avasallante de las tecnologías solo pueden solucionarse o atenuarse, en tal caso, con la participación integral de la institución familiar, educativa, el Estado y las comunidades.

Mito 2

Las clases son aburridas porque los profesores no tienen carisma y no están informados. Frase implacable que no deja de repetirse en la cotidianidad. Siempre ha habido inconformismo contra el principio de autoridad representado por el profesor. El carisma y la elocuencia son aspectos que pueden contribuir en la comunicación, romper el hielo es superar tensiones en dinámicas grupales. Parecerse a un animador de televisión tampoco nos convierte en profesor. Exigirle al educador que tenga la más vasta información, eso es imposible en la sociedad red. La velocidad que imprimen las tecnologías a la vida está influyendo notablemente en la concentración, el sosiego, en el pensamiento y el lenguaje; esto puede explicar, en parte, el aburrimiento y la angustia. Se prefiere leer un resumen, una guía al mejor estilo *Reader's Digest*, que un libro impreso o digital. Si ser carismático es dejar hacer y dejar pasar; ser chévere, gracioso y tratar de caerle bien a todo el mundo, se adultera totalmente el rol del educador que consiste en formar para una conciencia autónoma, crítica y propositiva.

Mito 3

La educación electrónica abre las puertas a la sociedad del conocimiento. Esto no es del todo cierto. Observo con gran preocupación que los fundamentos pedagógicos contemporáneos de Piaget, Vigotsky, Ausubel y Bruner; por citar algunos autores prominentes, se soslayan en aulas virtuales y software educativo. Se reedita la memorización sin comprensión, la repetición sin explicaciones ni cuestionamientos. En esta circunstancia es imposible propiciar el aprendizaje colaborativo y la construcción de significados útiles para la vida, a partir de la interacción que establece el estudiante con sus mediaciones sociales, familia, escuela, grupos de amigos, comunidades, medios masivos, Internet. Por cierto, no existe una llave mágica para ingresar a la sociedad del conocimiento globalizado. Eso sí, un factor vital que contribuye a insertarnos en ella es la democracia como forma superior de gobierno y su correlato, libertad de expresión, acceso a la información, participación en asuntos públicos, derecho a la comunicación y diversidad cultural.

Mito 4

La educación a distancia promueve la comunicación y el intercambio del saber. Sin embargo, en la práctica, suele ocurrir, que la ciber-educación tiende a imponer un modelo pedagógico basado en el info-

GRAFICO I



centrismo y tecnocentrismo, lo cual equivale a decir que la difusión de volúmenes de información y la innovación tecnológica seduce más que la comprensión y la producción de conocimientos. Se requiere entonces de una pedagogía crítica y constructiva que opere a favor de una cultura de la comunicación en la educación presencial y a distancia.

La escasa reflexión pedagógica sobre lo educativo virtual ha traído como consecuencia un anti-constructivismo educomunicacional que se expresa en conductas esperadas: individualismo, egotismo, acumulación de datos. Problema nada nuevo y cuyo origen se identifica en la educación presencial bancaria, teorizada por Paulo Freire³. Este tipo de educación, si se puede calificar así, define el hecho educativo como una actividad meramente informativa, tecnológica y mediática. Es un modelo prescriptivo: el educando es un receptor; no es percibido como un ser consciente, históricamente situado en la sociedad global y local.

El modelo prescriptivo, muy propio por la sociedad de la información, descarta conocimientos previos. El pensamiento no establece sinergia activa con su entorno. La información no se objeta, todo lo contrario, se memoriza sin criterios, se repite sin comprensión solo para cumplir con la función administrativa de las evaluaciones. En estas condiciones, cuesta motivar el intercambio sosegado de opiniones académicas entre los mismos estudiantes.

Urge entonces operacionalizar el constructivismo educomunicacional en el quehacer escolar y universitario así como en los programas orientados a las diversas modalidades de educación a distancia. Tarea nada fácil para el docente saturado de asignaturas, presionado por el hacinamiento en las escuelas, muchas veces sin competencias en



Educomunicación y educación mediática son términos que se desarrollan en el ámbito pedagógico. Estos términos no han sido examinados ni debatidos ni objetados, como era de esperarse, en el sector académico venezolano.

el ámbito tecnológico y carente de estudios de actualización en lo pedagógico y comunicacional.

Los planteamientos *ciber-didácticos* deben abordar un conjunto de competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales, que favorezcan la comunicación entendida como disputa y construcción de sentidos, que además animen la capacidad autocrítica, cuestionar y corroborar datos y conocimientos apoyándose en niveles superiores de reflexión: solución de problemas, análisis y comparación, elaboración y evaluación de propuestas de aprendizaje y desarrollo de conceptos articulados con el contexto sociocultural del educando.

Mito 5

La Educación y Ciencias de la Comunicación permiten comprender el rol de las tecnologías al servicio de la educación. Precisamente, esta es una de las asignaturas pendientes en las ciencias sociales y humanas. Los investigadores en educación y comunicación no han establecido un genuino diálogo con el fin de determinar unos mínimos acuerdos sobre los fundamentos teóricos y epistemológicos que deben orientar la educomunicación. Las comunidades académicas en educación y comunicación son como dos líneas paralelas que nunca se cruzan, pese a los notables esfuerzos que el sector universitario ha desarrollado en los estudios de cuarto nivel, especializaciones, maestrías y doctorados. El debate entre la educación y la comunicación sigue pendiente. En este sentido, propongo un primer esquema teórico sobre los elementos que confluyen en el paradigma integral de la educomunicación, que se expresa en el gráfico 2¹.

En ese gráfico 2, la *interdisciplina educomunicacional* establece zonas de intersección teórica y metodológica con el fin de desarrollar propuestas y programas educativos orientados a estudiar los medios masivos, Internet y las mediaciones sociales. En la zona de intercepción, marcada en el centro del gráfico, se espera que se formule un mínimo

de unificación terminológica o de acuerdo conceptual entre las teorías del aprendizaje y de la comunicación. Fíjense que estoy planteando una *intermetodología* constituida por estos aspectos: deontología, líneas de investigación y paradigmas, teorías, métodos y técnicas que abrevan de las multidisciplinas. Pudiéramos convenir que la sinergia entre educación y comunicación solo tiene sentido si considera los supuestos de la inter-metodología educomunicacional en el marco de la sociedad del conocimiento.

En síntesis, estos son los obstáculos metodológicos que nos impiden evaluar bajo qué circunstancias pedagógicas operan las tecnologías en la sociedad, siguiendo los criterios teóricos de Vasallo de Lopes⁵:

- Ausencia de reflexión epistemológica sobre la historia del campo científico, multidisciplinario.
- Escasa reflexión crítica de métodos y técnicas.
- Insuficiente dominio en teorías.
- Imprecisión conceptual.
- Falta de una visión metodológica integrada.
- Dicotomía entre investigación cuantitativa y cualitativa. (Es por ello que sugiero la interdisciplinariedad y la intermetodología para la comprensión integral de la educación y la comunicación).

Mito 6

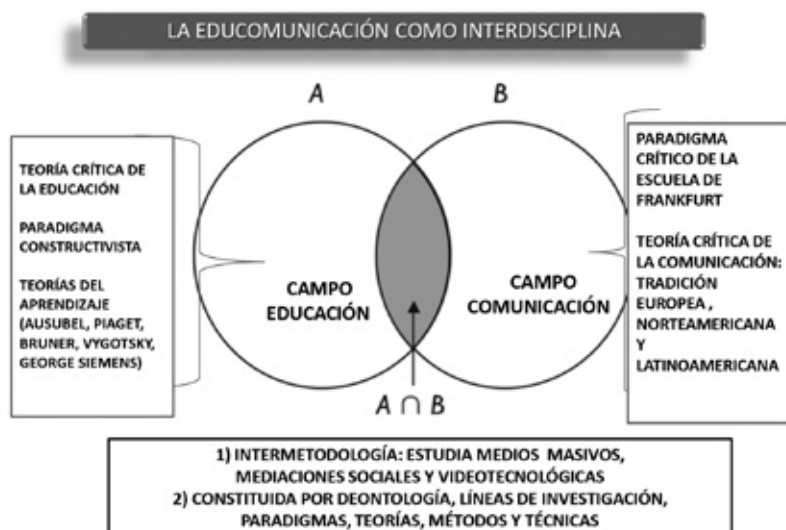
Educomunicación y educación mediática son términos que se desarrollan en el ámbito pedagógico. Estos términos no han sido examinados ni debatidos ni objetados, como era de esperarse, en el sector académico venezolano. Quedan pendientes seminarios en pre y postgrado, apertura de líneas de investigación, publicaciones, investigación y extensión educomunicativa que animen espacios de intercambio teórico y metodológico así como el conocimiento de experiencias concretas que den cuenta del quehacer educativo desde la modalidad presencial y virtual. A partir de estas sugerencias, paso a definir dichos términos complementándolos con las definiciones muy divulgativas que suministra la Unesco al respecto.

● La *Educomunicación* es un campo del saber inter-pluridisciplinario: subsidiaria de la ciencia de la educación y la comunicación. Este enfoque pedagógico constructivista, justifica en lo teórico-metodológico a la educación formal así como a todas aquellas modalidades de enseñanza y aprendizaje que utilizan tecnologías y que centran su objeto de estudio en los medios y mediaciones sociales.

● La *Educación mediática* desarrolla competencias metodológicas para evaluar los medios en la sociedad de consumo, donde el tema de las audiencias ocupa un lugar primordial para estudiar la opinión que estas tienen sobre los mensajes masivos desde sus contextos de experiencia.

● La Unesco, por su parte, desarrolla un conjunto de elementos claves para la alfabetización de cara a la sociedad

GRÁFICO 2





El aprendizaje colaborativo no se impone ni se decreta. Se ejercita en el aula presencial y debe también propiciarse en las modalidades de educación a distancia. Tiene que existir una disposición moral, intelectual y espiritual para socializar y emprender proyectos mancomunados.

del conocimiento. Propone para ello un programa de *alfabetización informacional y mediática*.

- La *alfabetización informacional* destaca el valor ético del comunicar así como la formación en competencias sobre el uso de las tecnologías a fin de acopiar, procesar y evaluar la información, desde múltiples enfoques y realidades.
- La *alfabetización mediática* contempla estos aspectos:
 - Analiza la responsabilidad social de los medios en la democracia.
 - Evalúa los mensajes en el contexto de la participación ciudadana.
 - Incentiva en el usuario competencias audiovisuales para que sea capaz de producir contenidos.
 - Comprende las condiciones políticas, económicas, sociales bajo las cuales los medios masivos cumplen con sus funciones esenciales: entretener, informar y educar. (Las cualidades más precisas de estas alfabetizaciones se presentan en la tabla 1).

En síntesis, la Educomunicación confiere un valor y sustento pedagógico-constructivista a la Educación Mediática e Informacional. En otros términos, el fundamento pedagógico de la educación en medios e Internet es el paradigma educomunicacional. En este paradigma confluyen un elenco de disciplinas y enfoques como por ejemplo: psicología social, sociología, teoría crítica de la comunicación, filosofía de la educación, semiología, teoría del aprendizaje y didáctica.

Mito 7

Los medios masivos y las tecnologías manipulan a su antojo conductas y actividad mental. Esta es una visión determinista de la influencia de la información que excluye al sujeto como ser pensante en su contexto social. Por el contrario, Joseph Klapper⁷ propone la *teoría de los agentes cooperantes* para demostrar que los medios masivos no son la causa principal de los problemas sociales. Estas son las premisas centrales de su teoría:

- Los mensajes tienden a reforzar valores y contravalores.
- Los medios pueden ejercer una influencia determinante en hábitos, preferencias, conductas y pensamientos, siempre y cuando estos se conviertan en la principal fuente de información y de entretenimiento de nuestras vidas. (Allí radicaría el efecto fuerte de los medios masivos).
- Los probables efectos mediáticos deben considerarse como una influencia más que actúa dentro de un conjunto de factores y otras influencias.

TABLA 1

UNIFICANDO NOCIONES DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E INFORMACIONAL⁶

ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

Definir necesidades de información	Localizar y evaluar información	Organizar la información	Uso ético de la comunicación-información	Conocimiento de las TIC para procesar información
------------------------------------	---------------------------------	--------------------------	--	---

ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA

Entender el papel de los medios en democracia	Entender las condiciones bajo las cuales los medios cumplen sus funciones	Evaluar de una manera crítica el contenido de los medios	Compromiso de auto-expresión y participación democrática	Revisar destrezas para producir contenido generado por los usuarios
---	---	--	--	---

Los medios y las tecnologías no operan en el vacío, sino que interactúan con las mediaciones sociales: familia, escuela, religión, devenir cultural, círculos de amigos, instituciones, zonas residenciales. Estas mediaciones confieren sentido a la comunicación y la cultura porque contienen historia, mundo de relatos, tramas y tragedias, información y conocimientos.

En cambio el enfoque de los efectos fuertes, o la llamada *efectología*, no ofrece respuesta de cómo interactúan las audiencias con los medios masivos y tecnologías de punta en un mundo globalizado. Solo da cabida a la reflexión mercantil y política de cómo los mensajes influyen de manera unidireccional en la sociedad, sin tomar en cuenta la diversidad cultural y las comunidades de interpretación.

Mito 8

Las tecnologías coadyuvan en el desarrollo del aprendizaje colaborativo. Es inusual, por lo general, que los estudiantes deseen incorporarse en equipos de trabajo por razones de índole psicosocial y cultural. Cito algunas de ellas: inmadurez, timidez, temor a hacer el ridículo, inseguridad, egocentrismo, egoísmo, prejuicios, envidia. Prefieren, en la mayoría de los casos, trabajar solos, aislados en sus propios hogares o en cibercafés, demostrando con ello una conducta individualista, competitiva, muy en sintonía, por cierto, con la dinámica de la sociedad del consumo y del espectáculo.

El aprendizaje colaborativo no se impone ni se decreta. Se ejercita en el aula presencial y debe también propiciarse en las modalidades de educación a distancia. Tiene que existir una disposición moral, intelectual y espiritual para socializar y emprender proyectos mancomunados. No tiene que ver con ideologías ni modas políticas. En docentes y estudiantes tiene que primar el humanismo y el empeño por mejorar la realidad y hacer valer los principios democráticos, derechos humanos y ciudadanos. Siendo así, en el aprendizaje colaborativo se valoran las habilidades similares de los alumnos como requisito primordial para trabajar en equipo⁸. De allí depende la interacción creativa y constructiva que se establece entre los estudiantes y con el mismo profesor.



Los docentes, en la mayoría de los casos, no tienen bien definido cuál es su rol como gestor de conocimiento y de información ni tampoco tienen claro cuáles son las competencias pedagógicas que deben desarrollar en las modalidades de educación a distancia

Manuel Area y Amador Guarro⁹ sugieren una interesante *didáctica de la colaboración*, que posibilita la cristalización de los objetivos académicos, a partir de estas condiciones precisas:

- Que se propongan tareas cuya resolución exija la colaboración entre iguales.
- Que las tareas por su grado de dificultad tienen que ser resueltas en equipos colaborativos.
- Compromiso individual y grupal para el desarrollo del trabajo colaborativo. (“La colaboración solo mejora la calidad de la reflexión individual”¹⁰).
- Competencia comunicativa para expresarse en forma oral y escrita.

Mito 9

Las universidades nacionales usan las tecnologías con propósitos académicos. Una de las principales objeciones que se le puede atribuir al sector académico universitario es que muchas veces cuenta con la infraestructura tecnológica y capacidad instalada de computadoras, pero el uso educativo, incluso administrativo, es muy limitado por no decir precario; no se aprovechan al máximo las tecnologías en las universidades. No existe *cultura virtual* para impulsar aprendizajes en línea. No se entiende que la innovación tecnológica opera como factor de cambio decisivo en las organizaciones. Es por ello que presento una lista de posibilidades y obstáculos que ofrecen las tecnologías de la información en los entornos educativos de aprendizaje, según la apreciación muy explicativa de Julio Cabero¹¹. (Ver tabla 2)

Mito 10

El docente es un gestor de conocimiento en la cibereducación. Los docentes, en la mayoría de los casos, no tienen bien definido cuál es su rol como gestor de conocimiento y de información ni tampoco tienen claro cuáles son las competencias pedagógicas que deben desarrollar en las modalidades de educación a distancia (*e-learning*, *b-learning* y aprendizaje ubicuo).

Para los autores Gairín, Armenjol y García San Pedro¹³, el *gestor de conocimiento*, en términos generales, es un agente que acopia, procesa y socializa la información y el saber constituido con miras a trabajar en equipo de manera colaborativa, creativa y constructiva; de acuerdo a objetivos y propuestas que beneficien tanto al individuo como a la comunidad.

La gestión del conocimiento se sustenta en los postulados de los enfoques constructivistas y en las teorías del aprendizaje (significativo, descubrimiento, equilibrio y reestructuración), que fomentan el aprender a pensar con información. En lo que sigue, defino, de manera sucinta, los principios del constructivismo, que deben ser tomados en cuenta en aulas virtuales y presenciales:

- El *constructivismo educativo*, según Díaz Barriga y Hernández Rojas¹⁴, se basa en concepciones de orden psicogenético y cognitivo. Estos son algunos de sus rasgos principales¹⁵:

TABLA 2

USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN¹²

1	<i>Ampliación de la oferta informativa.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso y recursos necesarios por parte del estudiante.
2	<i>Creación de entornos flexibles para el aprendizaje.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Necesidad de una infraestructura administrativa.
3	<i>Eliminación de barreras espacio-temporales entre el profesor y estudiantes.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Contar con personal técnico de apoyo. • El ancho de banda no permite realizar una verdadera comunicación audiovisual y multimedia.
4	<i>Incremento de las modalidades comunicativas.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Costo para la adquisición de equipo con calidades necesarias para desarrollar una propuesta formativa, rápida y adecuada.
5	<i>Potenciación de los escenarios y entorno interactivos.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Necesidad de cierta formación para poder interaccionar con un entorno telemático.
6	<i>Favorecer el aprendizaje independiente y autoaprendizaje, como el colaborativo y en grupo.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Necesidad de adaptarse a nuevos métodos de aprendizaje. No todos los cursos y contenidos se pueden distribuir en la Red.
7	<i>Romper los clásicos escenarios formativos, limitados a las instituciones escolares.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • En ciertos entornos el estudiante debe saber trabajar en grupo de forma colaborativa. • Falta de experiencia educativa en su consideración como medio de formación.
8	<i>Ofrecer nuevas posibilidades para la orientación y la tutorización de los estudiantes.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Problemas de derecho de autor, seguridad y autenticación en la valoración. • Muchos entornos son demasiado estáticos y simplemente consisten en ficheros en formato texto o PDF.
9	<i>Facilitar una formación permanente.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Las actividades en línea pueden llegar a consumir mucho tiempo.

— Énfasis en la autoestructuración.

— Competencia cognitiva determinada por el nivel de desarrollo intelectual.

— Modelo de equilibración: generación de conflictos cognitivos y reestructuración conceptual.

— Cualquier aprendizaje depende del nivel cognitivo inicial del sujeto.

— Énfasis en el aprendizaje por descubrimiento.

— Teoría ausubeliana del aprendizaje verbal significativo.

— Énfasis en el desarrollo de habilidades del pensamiento, aprendizaje significativo y solución de problemas.



En democracia solo es posible hablar de pedagogía de la comunicación y del conocimiento. Espacio que favorece el diálogo, la pluralidad y la ponderación de ideas en contextos locales y globalizados.

Estas son algunas de las teorías del aprendizaje constructivista:

- El *Aprendizaje significativo*, según Ausubel, Novak y Hanesian¹⁶, solo es posible cuando el educando es capaz de relacionar los contenidos que se han aprendido en aulas presenciales y virtuales con los conocimientos previos que tiene sobre su contexto, cultura y forma de percibir el mundo.
- El *Aprendizaje por descubrimiento*, según Bruner¹⁷, radica en fomentar el razonamiento inductivo y el procedimiento de tareas con el fin de descubrir conceptos y resolver problemas. Para este autor: "en el aprendizaje por descubrimiento lo que se hace no es tanto conducir a los estudiantes para que descubran 'lo de afuera', sino lo que tienen en sus propias cabezas (...) Debe convencerse a los estudiantes del hecho de que en sus mentes existen modelos implícitos que les son útiles"¹⁸
- Para Piaget¹⁹ el *Aprendizaje por equilibrio* se produce cuando existe desequilibrio o conflicto cognitivo. Este tipo de conflicto aparece cuando descodificamos informaciones nuevas que se incorporan a la estructura mental y/o el campo de experiencia. De modo que el ser humano está facultado para asimilar, acomodar y lograr el equilibrio informativo en aras del aprendizaje y de la producción del conocimiento. El conflicto cognitivo es vital para la educación, ello implica problematizar y brindar soluciones, lo contrario es aceptar las premisas de las ciencias sociales y humanas sin criterio alguno.
- Para Vygotsky²⁰ el *Aprendizaje por reestructuración* es un proceso cognitivo en el que se internalizan los conocimientos adquiridos en el medio social. Internalización, según este autor, equivale a hablar de aprendizaje mediado o de aquel proceso cognitivo mediante el cual el sujeto transforma la información que proviene de la realidad. Este sujeto está guiado por su cultura y por sus motivaciones personales. De esta manera la cultura se erige como el principal instrumento mediador que actúa entre la persona y su entorno. La cultura está constituida fundamentalmente por sistemas de signos o símbolos que intervienen en la apropiación de contenidos.
- Otra de las teorías educativas que se vinculan con el constructivismo y en especial con la educación a distancia es el *aprendizaje conectivista* de George Siemens²¹. La premisa esencial del conectivismo se basa en que hay que fortalecer la producción de conocimientos colaborativos entre los seres humanos en ambientes educativos presenciales; pero que de igual forma es muy importante generar saberes a partir de la interacción con redes de conexión social, nodos o fuentes de información especializados como blogs, buscadores académicos, herramientas Google, wikipedia, redes sociales. Una manera de complementar el aprendizaje semipresencial es utilizando la metodología *blended learning*.

Un aspecto muy controversial desde el punto de vista pedagógico pero que es importante discernir en el marco de la educación virtual, se refiere a esta interrogante: ¿Cuál es el papel del docente en los espacios *on line* de naturaleza colaborativa? Señalé antes que el docente como gestor del conocimiento en la educación virtual alberga

TABLA 3

METÁFORAS SOBRE LOS NUEVOS DOCENTES EN ENTORNOS VIRTUALES²²

Tipo de ciber-educador	¿Qué hace?
El docente como <i>DJ</i>	El docente selecciona documentos escritos, audiovisuales, multimedia, enlaces académicos que considera adecuados y con potencial educativo para los educandos.
El docente como <i>Content curator</i>	El docente como usuario habitual de múltiples fuentes en Internet, suministra información que sea de gran utilidad para los estudiantes.
El docente como <i>Community manager</i>	Anima, supervisa, orienta y evalúa la interacción comunicativa que desarrollan los estudiantes en la Red. También divulga las producciones digitales de los estudiantes para que sean valorados por los grupos de estudiantes.

un enorme problema de orden epistemológico y práctico. No habiéndolo ni formado en *cibereducación*, sin políticas públicas en educomunicación, con la presión incommensurable de la exigencia académica, colmada de alumnos y con una exigua capacidad de respuesta tecnológica y competencias restringidas, enfrenta este principio de realidad:

El de incorporarse a la sociedad de las redes sociales. Ser un internauta pedagógico no es nada fácil en estas condiciones para los educadores venezolanos. No obstante, dejo para la reflexión algunos ejemplos de situaciones de aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales, que proponen los autores Area y Guarro, quienes se basan en los roles docentes en la cibereducación, que no cuestionamos, pero que se deben contextualizar y considerar en la sociedad de la comunicación y del conocimiento, sin soslayar la forma de pensar, sentir y de interactuar de los países y regiones. (Ver tabla 3)

III

Después de este panorama muy sucinto respecto a los *Mitos del aula sin muros* en Venezuela y en un contexto muy atípico y altamente peligroso que experimenta el país en el orden comunicacional, educativo y social, signado por una cruel dictadura que viola, obviamente, la Constitución nacional y el Estado de Derecho –situación que influye notablemente en el quehacer cotidiano de los venezolanos–, como ciudadano de este país, nunca declinando ante esta adversidad coyuntural, considero que debemos seguir insistiendo en esta tesis:

En democracia solo es posible hablar de *pedagogía de la comunicación y del conocimiento*. Espacio que favorece el diálogo, la pluralidad y la ponderación de ideas en contextos locales y globalizados.

La *pedagogía democrática* evita a ultranza que el hecho educativo, la experiencia entre docente y educando, se transforme en una actividad informativa, prescriptiva, ideológica y dogmática.

Cualquier propuesta de educación presencial o de educación mediada por tecnologías, ya sea en la modalidad *e-learning*, a distancia,

blended learning, formación semipresencial o *m-learning*, con dispositivos móviles, tiende a instrumentalizarse y deviene práctica automática, si no se sustenta en principios democráticos, pedagógicos y humanísticos.

GUSTAVO HERNÁNDEZ DÍAZ

Profesor Titular de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Fue director del Ininco-UCV. Doctor en Ciencias Sociales por la UCV. Miembro del Consejo de Redacción de la revista *Comunicación* desde 1987.

NOTAS

- 1 CARPENTER, Edmund y MCLUHAN, Marshall (1974): *El aula sin muros. Investigaciones sobre técnicas de comunicación*. Barcelona: Editorial LAIA. (Los textos en comillas provienen del ensayo *El aula sin muros* de McLuhan).
- 2 Elaboración propia (2015).
- 3 FREIRE, Paulo (1997): *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI Editores.
- 4 Fuente: Elaboración propia (2015). (Propuesta epistemológica comunicacional, desarrollada por el autor a partir de los cursos de maestría, especialización y doctorado que he dictado en la UCV y en la UCAB desde el año 2005).
- 5 VASALLO DE LOPES, María (1999): "La investigación de la comunicación: cuestiones epistemológicas, teóricas y metodológicas". En: revista *Diálogos de la Comunicación* No 56. Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. (Síntesis nuestra, ateniéndonos a la concepción original).
- 6 Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2011): *Alfabetización mediática e informacional. Currículo para profesores*. Unesco, p.18. (Síntesis nuestra, respetando la concepción original).
- 7 KLAPPER, J.T. (1974): *The effects of mass communications*. The Free Press of Glencoe, USA.
- 8 AREA, Manuel y GUARRO, Amador (2013): "Los entornos colaborativos en la formación online". En: (Coords. AGUADED, Ignacio y CABERO, Julio): *Tecnologías y medios para la educación en la E-Sociedad*, Madrid: Alianza Editorial.
- 9 Op. cit. (He sintetizado los postulados didácticos de la colaboración de los autores en cuestión).
- 10 *Ibíd*: 222.
- 11 CABERO ALMENARA, Julio (2007): "Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades". En: *Tecnología y Comunicación Educativas*. Año 21, N°45.
- 12 Op. cit. (Elaboración propia del cuadro y los contenidos son literales).
- 13 GAIRÍN SALLÁN, Joaquín; ARMENGOL, Carme; GARCÍA SAN PEDRO, María José (2006): "Las competencias del gestor del conocimiento en entornos formativos virtuales". En: revista *Educar* 37. (<http://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/58023/68091>, Consultado: 1-07-2015)
- 14 DIAZ-BARRIGA, Frida y HERNÁNDEZ ROJAS, Arceo (2002): *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- 15 *Ibíd*: 31. (Síntesis nuestra).
- 16 AUSUBEL, NOVAK y HANESIAN. (1983): *Psicología educativa*. México: Trillas.
- 17 BRUNER, Jerome S. (1988): *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Editorial Morata.
- 18 *Ibíd*: p. 125.
- 19 PIAGET, Jean. (1978): *Epistemología genética*. Buenos Aires: Paidós Editorial.
- 20 VYGOTSKY, Lev S. (1979): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica-Grupo editorial Grijalbo.
- 21 SIEMENS, G. (2004): *Connectivism: A learning theory for the digital age*. Consultado: <http://devrijeruiimte.org/content/artikelen/Connectivism.pdf> (Consultado: 30-06-2015).
- 22 AREA, Manuel y GUARRO, Amador (2013). Op. cit. (La propuesta de estos autores ha sido resumida por el autor y modificada en su clasificación, siguiendo la literalidad conceptual).

GALERÍA DE PAPEL. Víctor Hugo Irazábal (2015)

