

La pedagogía digital y la educación 2.0

Edixela Burgos

Socióloga de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Central de Venezuela (2002) mención Summa Cum Laude. Magister Scientiarum en Comunicación Social (2008). Profesora Agregado de la Escuela de Sociología de la UCV. Coordinadora de la Sub-Unidad de Asesoramiento Académico de la Escuela de Sociología- FACES-UCV (2010-2012). Jefa del Departamento de Procesos Culturales Ideológicos y Comunicacionales (2012-2018) de la Escuela de Sociología-FACES-UCV. Profesora agregado de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (2016 al presente) e Investigadora del CIC-UCAB (2019 al presente). Candidata a Doctor en Ciencias Sociales UCV- FACES (en espera de la Presentación de la Tesis Doctoral).

Resumen

Dentro de las transformaciones suscitadas por Internet y las redes sociales digitales, la escuela y sus procesos pedagógicos requieren ser repensados, ya que la manera de aprender ha cambiado, lo cual implica que se debe revisar la forma cómo se enseña y el rol que ocupa el docente en una cultura caracterizada por la conectividad, colaboración y cooperación en los diversos entornos físicos, pero sobre todo virtuales. Las tecnologías en el aula y en las prácticas docentes, suponen un reto, no solo en términos institucionales, sino en la necesaria inclusión de una pedagogía digital centrada en el aprendizaje colaborativo y en nuevas narrativas transmediáticas, que impulsen la llamada escuela 2.0. En este artículo, exponemos algunas perspectivas teóricas que giran alrededor del rol del docente dentro de la era digital, así como las claves de una pedagogía digital sustentada en una mirada diferente sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Pedagogía digital, redes sociales digitales, educación 2.0, TIC.

Digital pedagogy and education 2.0

Abstract

Within the transformations aroused by the Internet and digital social networks, the school and its pedagogical processes need to be rethought, since the way of learning has changed, which implies that the way is taught and the role of the teacher must be reviewed. teacher in a culture characterized by connectivity, collaboration and cooperation in diverse physical environments, but above all virtual. The technologies in the classroom and in teaching practices represent a challenge, not only in institutional terms, but in the necessary inclusion of a digital pedagogy centered on collaborative learning and new transmedia narratives, which drive the so-called school 2.0. In this paper, we present some theoretical perspectives that revolve around the role of the teacher in the digital age, as well as the keys of a digital pedagogy based on a different view of the teaching-learning processes

Keywords: Digital pedagogy, digital social networks, education 2.0, ICTs.

1. Introducción

Abordar los procesos pedagógicos y las prácticas docentes a la luz de las implicaciones de la Sociedad de la Información, Internet y las redes sociales digitales, supone comprender que es necesario analizar y reflexionar sobre el papel que desempeñan las tecnologías en el ámbito educativo, en especial en los contextos socioculturales cada vez más mediatizados, por el uso por parte de los estudiantes de los videojuegos, teléfonos celulares y otros dispositivos tecnológicos que son utilizados, no solo para sociabilizar, sino también para acceder a diversas formas de conocimiento.

En consecuencia, dichas transformaciones suponen que se repiense la esfera de la educación con relación a mejorar no solo los procesos de acceso o calidad de la práctica educativa, sino también que los sujetos puedan aprender desde diversos espacios y formatos, además desde otras pedagogías centradas en el trabajo colaborativo, la interactividad, la reflexividad y el pensamiento crítico.

El sistema educativo, requiere que los procesos pedagógicos centrados en la era digital, redimensione el rol que ocupa el docente, pero también el propio estudiante en las complejas dinámicas que comprende el sistema de enseñanza-aprendizaje, atravesado por lógicas cada vez más arraigadas en el ciberespacio que devienen en nuevas formas de aprendizaje y producción de conocimientos.

Este artículo se centra en analizar los procesos pedagógicos en contextos digitales y los retos que supone para la escuela transformar los currículos y la díada docente-estudiante, además de reflexionar sobre una educación 2.0 que permita que los sujetos puedan adquirir competencias para desarrollarse en sociedades cada vez más sustentadas en el trabajo en redes, la cultura participativa y la comunicación dialógica.

2. Las aulas en la era digital

La presencia de las tecnologías e Internet en la vida cotidiana ha incidido de forma sustancial en el contexto educativo, lo cual ha implicado que las instituciones escolares hayan tenido que repensar el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, con lo cual, supone explorar nuevas formas para considerar la pedagogía y el currículo en el ámbito de lo digital. En especial, si consideramos, que ya la propia escuela, ni los profesores se erigen como los únicos baluartes detentores del conocimiento, ya que hoy en día la presencia de nuevos alfabetismos y herramientas tecnológicas pulula por doquier dentro del quehacer social.

Las TIC han provocado nuevos alfabetismos que potencian habilidades y competencias propias del siglo XXI, las cuales se ejercitan principalmente en las prácticas digitales que los jóvenes llevan a cabo en contextos de aprendizaje informal (Busque, Medina y Ballano, 2013), en su mayoría en espacios y tiempos de ocio (Viñals y Cuenca, 2016, p. 105).

Estos nuevos alfabetismos se hayan circunscritos en gran medida a formas de aprendizaje informal cada vez más centrados en los espacios de ocio- entretenimiento, la esfera familiar y los grupos de pares. Con ello, los entornos de aprendizaje se derivan de actividades cada vez menos ancladas en las instituciones educativas (aprendizaje formal) y más cimentadas en el ciberespacio y las redes sociales digitales.

En especial, si consideramos que los desafíos que supone convivir en un mundo atravesado por lo digital y la cultura de la virtualidad, implica que los sujetos deben aprender y desaprender a lo largo de su vida, de forma que los conocimientos que se adquieren no pueden remitirse o legitimarse únicamente si provienen de instituciones académicas.

Hoy en día, los sujetos aprenden no solo de los libros o guías, sino que dicho aprendizaje tiene lugar en múltiples bases de datos que se alojan en el ciberespacio, además de las modalidades de aprendizaje móvil como e-learning (antigua educación a distancia), que implica un sistema que rompe con las limitaciones espacio-temporales. Esta forma de aprendizaje no sustituye a la enseñanza presencial, sino que la complementa, específicamente hoy en día se

puede hablar de un sistema mixto de aprendizaje blended learning o la convivencia en paralelo de los dos sistemas (Aula Planeta, 2014).

Además de ello, existen otros métodos pedagógicos sustentados en las tecnologías como son: el Aprendizaje colaborativo, el cual se refiere a los procesos de enseñanza-aprendizaje que se basan en el trabajo en conjunto entre profesores y estudiantes a través del uso de servicios digitales: computación en red, wikis, sistemas de gestión de aprendizaje, entre otros. La llamada Pedagogía inversa o Flipped Classroom, utiliza el recurso del vídeo a través del registro de las clases magistrales de los profesores de forma que los estudiantes observen el video antes de la clase, esto permite que el trabajo de aula se centre en la detección de dificultades. Bajo esta modalidad de producción audiovisual, se usan las TIC para suministrar información y la ejercitación autocorregible (Aula Planeta, 2014).

Cada vez más, el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar en una sociedad en redes, sustentada en nuevos enfoques de aprendizaje en la era digital, tal como lo planteado por la Teoría del Conectivismo de George Siemens (2006), que aborda cómo los sujetos pueden establecer otras formas de aprendizaje y producir conocimientos en el contexto de Internet y las redes sociales digitales.

Además desde la perspectiva del conectivismo, las decisiones que toman los sujetos se sustentan en principios que cambian continuamente a medida que se adquieren un nuevo tipo de información, de forma que los individuos aprenden la habilidad de reconocer la importancia de una información para el entorno en el cual se desenvuelven. Como lo afirma Siemens:

La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión (Siemens, 2007, p. 7).

Además, supone comprender que dicho proceso de aprendizaje implica conectar nodos o fuentes de información especializados, pero también que ese aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos. La información no solo

se haya en la mente de las personas, también se encuentra en el ciberespacio con sus múltiples metalenguajes y dispositivos tecnológicos. El conocimiento que adquieren los estudiantes, no se limita solo a las aulas, sino que tiene lugar a través de cualquier medio tecnológico y en cualquier espacio físico o virtual o una combinación de ambas.

De ahí, que el conectivismo educativo implica el uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en línea, así como la producción de conocimientos en las redes sociales. El aprendizaje se lleva a cabo con los otros y no solo de manera individual, lo que a su vez permite ponderar de forma crítica la información y el conocimiento (Hernández, 2017).

Al plantear estos escenarios, no se puede obviar el profundo rezago en el cual se encuentran países como el nuestro, mientras hay países profundamente tecnificados, en el caso de Venezuela nuestro sistema escolar se haya concebido bajo los preceptos de lectura-escritura 1.0, alejados de los procesos multimedia y la cultura participativa cimentada en la red de redes.

En este punto, es importante considerar que muchos de nuestros docentes no poseen las competencias tecnológicas necesarias para incluir el uso de Internet o las redes sociales digitales dentro de sus programas académicos, lo cual también nos lleva a otra arista del problema, es que estos docentes ni siquiera tienen acceso propiamente a Internet o la capacidad económica para adquirir dispositivos o equipos tecnológicos. De ahí, que las brechas sociales, culturales y tecnológicas inciden en la forma como se concibe la propia práctica docente y los procesos de aprendizaje.

La presencia de lo digital en las aulas, no solo supone el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) para los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que implica “el desarrollo de diferentes tecnologías multimediales y hasta hipermediales dentro del currículo de cualquier asignatura dentro de la escuela” (Montaña, 2016 p.41), lo cual deriva en nuevas experiencias que se gestan entre los profesores y estudiantes, a través de diversas estéticas y narrativas para acceder al conocimiento.

La inclusión de las TIC dentro de las aulas, debe comprenderse también como la posibilidad de una nueva sinergia entre docentes y estudiantes, en especial porque tanto los profesores como los alumnos tienen la posibilidad de establecer nuevas dinámicas y relaciones de cooperación, de forma que los procesos pedagógicos suponen no solamente el rediseño del currículo escolar, también implica que los docentes adquieran nuevas capacidades y habilidades para comprender los contextos socio-tecnológicos en los cuales se desenvuelven sus estudiantes y vislumbrar que el aprendizaje pasa más por entornos de colaboración y participación en redes.

3. El rol del docente en la sociedad digital

El rol del docente, en la era digital implica otros retos, en especial porque vivimos en un mundo caracterizado por la complejidad, los cambios vertiginosos y un nuevo paradigma social sustentado en la información exponencialmente digital. Además, los niños y jóvenes se sirven de las tecnologías interactivas para relacionarse y acceder a la información y al conocimiento, lo cual incide en la perentoria necesidad de transformar los procesos de enseñanza en consonancia con los retos que supone con-vivir con la web 2.0.

De forma, que el rol de los docentes en la llamada era 2.0 se debe orientar a: “organizador, guía, generador, acompañante, coacher, gestor del aprendizaje, orientador, facilitador, tutor, dinamizador o asesor” (Viñals y Cuenca, 2016, p. 110). Como se puede denotar, atrás quedó la imagen del profesor que monopolizaba el conocimiento, hoy en día el proceso educativo requiere de un docente que oriente sus prácticas pedagógicas hacia un intercambio horizontal con sus estudiantes, en especial si se considera que dichos estudiantes deben adquirir competencias y habilidades para responder a las exigencias académicas y laborales de un mundo en constante cambio.

Dentro de esta concepción, el rol del profesor debe centrarse en ser un guía y orientador en las diversas tareas que tengan lugar dentro y fuera de las aulas. En este sentido, los docentes deben asumir su rol como un gestor de conocimiento y de información:

El gestor de conocimiento, en términos generales, es un agente que acopia, procesa y socializa la información 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 (Hernández, 2017, p. 28).

El reto del docente como gestor de conocimiento, implica no solo comprender desde un punto de vista pedagógico, los alcances que supone constituirse en un ente mediador del conocimiento tanto en la educación presencial y virtual, sino contar con las competencias pedagógicas digitales para ejercer dicha función:

El docente como gestor del conocimiento en la educación virtual alberga un enorme problema de orden epistemológico y práctico. No habituado ni formado en cibereducación, sin políticas públicas en educomunicación, con la presión inconmensurable 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 (Hernández, 2017, p. 29).

En función de lo arriba expuesto, la incorporación de las TIC en las actividades docentes, implica la adquisición de competencias digitales por parte del profesorado, sobre todo en lo que refiere a cómo se puede incorporar en los procesos de aprendizaje la utilización de las tecnologías para potenciar el intercambio de conocimiento, lo cual supone que se diseñen estrategias formativas que incorporen las tecnologías de forma didáctica.

Hernández (2017), basándose en la propuesta de Area y Guarro (2013) nos plantea algunas metáforas a ser consideradas por los docentes en los entornos virtuales, específicamente en las situaciones de aprendizaje colaborativo que tienen lugar en el ciberespacio:

- El docente como “DJ”: El docente selecciona documentos escritos, multimedia y contenidos audiovisuales que pueden ser utilizados para el ámbito académico.

- El docente como “Content curator”: El docente desempeña la función de seleccionar y compartir información que encuentra en la red para sus estudiantes.

- El docente como “Community manager”: Supervisa y orienta la interacción que llevan los estudiantes en la red. A su vez, también divulga la producción digital de los estudiantes para que sean valorados por otros grupos estudiantiles.

En vista de ello, autores como Krumsvik (2009), considera que es necesario que los profesores desarrollen un conjunto de competencias digitales, las cuales están formadas por:

1) El primer nivel, implica las habilidades digitales básicas, las cuales incluyen el acceso, la gestión, evaluación o comunicación a través de las TIC, lo que se conoce como parte de la alfabetización digital.

2) El segundo nivel, supone la competencia didáctica con las TIC. La idea es usar el conocimiento didáctico y tecnológico para ampliar los procesos de aprendizaje sobre la base de promover la participación de una forma activa por parte de los alumnos.

3) El tercer nivel, comprende las estrategias de aprendizaje. El profesor debe ser capaz de establecer los recursos y las fuentes para que el aprendizaje sea un proceso continuo y, que sus estudiantes sean conscientes que poseen las herramientas necesarias para aprender en ambientes tanto educativos formales como informales.

4) Un cuarto nivel, que implica la formación o capacitación digital. En este nivel, el profesor debe poseer la capacidad para realizar una reflexión crítica, ética y moral sobre los primeros tres niveles, en especial sobre el papel de la tecnología en la sociedad, sino también en el propio ámbito educativo y laboral (Krumsvik, 2009, citado por Cela-Ranilla, Esteve., Esteve, González y Gisbert-Cervera 2017).

Con ello, se persigue bajo esta perspectiva de competencias digitales, que el proceso de enseñanza- aprendizaje tenga como finalidad fundamental transformar el rol del docente, además de establecer otras dinámicas y lógicas con los propios estudiantes, considerando los contextos tecnológicos que estructuran y condicionan nuestra vida social.

4. Una aproximación a la pedagogía digital

Antes de comenzar a definir qué se debe entender por la pedagogía digital, nos parece fundamental tomar en consideración las ideas expuestas por Aparici (2011) sobre los principios de la llamada educación 2.0, ya que se remite a las transformaciones que se deben hacer en la práctica de la educación, más allá de la presencia de las TIC. Específicamente se considera que la educación centrarse en el diálogo y la participación, además de un cambio de actitudes y de concepciones.

El diálogo, comprendido como la posibilidad de construir colectivamente el conocimiento (sustentándose en la obra de Paulo Freire), Aparici considera que se pueden restablecer las relaciones:

...entre los interactuantes de la educación y de la comunicación en el contexto digital. La superación de roles convencionales nos permiten ser, con el uso de la Web 2.0, productores interactuantes, recuperando y desarrollando una perspectiva educomunicativa que predijo en 1973 Jean Cloutier en Canadá con su teoría del emirec (el emirec es la conjunción de las palabras emisor y receptor y conlleva la idea que cada individuo puede ser, al mismo tiempo de manera holística, emisor y receptor y que cada usuario pueda ser y actuar potencialmente como un medio de comunicación) (Aparici, 2011, p. 6).

Al pensar la educación sustentada en el diálogo y las posibilidades que ofrece la web 2.0, se puede reconsiderar la forma cómo se establecen las relaciones entre los interactuantes, no solo dentro del ciberespacio, sino en las propias instituciones educativas. La educomunicación planteaba en su momento, una práctica educativa que se articule a la comunicación democrática, la participación y sobre todo al empoderamiento, de forma que se pueda transformar el modelo de enseñanza, sustentado en la transmisión unidireccional de conocimiento, sin la posibilidad de diálogo con la otredad.

Se trata de gestionar modelos educativos sustentados en la participación, colaboración y autonomía, de forma que los profesores puedan establecer una forma de interacción con sus estudiantes, alrededor de la producción de

contenidos que estimulen la crítica, el pensamiento autónomo y adquirir competencias para desarrollarse en contextos caracterizados por la presencia de otras narrativas y la cultura digital.

Ahora bien, al remitirnos a la pedagogía digital, la misma se sustenta en el desarrollo tecnológico que se viene gestando desde la década de los años 80 del siglo pasado, hasta su incorporación como material pedagógico en la práctica educativa. Si consideramos la relación entre docentes y estudiantes en el contexto de la cultura digital, además de Internet y la web 2.0, no solo se puede acceder a enormes cantidades de información, sino que además la forma cómo se construye ese conocimiento, se haya anclado a la cultura de participación, en la que tanto docentes como estudiantes coparticipan ampliando sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

La educación en el siglo XXI, debe responder a una práctica de la enseñanza sustentado en un proceso dialógico e interactivo, que permita que los estudiantes puedan no solo adquirir conocimientos, sino que las propias instituciones estimulen la creación de contenidos por parte de los propios jóvenes. Se trata también que los profesores comprendan que el dialogo de saberes no se limita solo a transmitir mecánicamente información, sino se trata de construir colectivamente el conocimiento.

En esta búsqueda de la pedagogía digital, se debe tomar como punto de reflexión, las ideas expuestas por Aparici (2009) sobre la presencia de las tecnologías en el ámbito educativo, ya que la labor fundamental se centra no solo el uso de las tecnologías en el aula, sino en la imperiosa necesidad de crear conocimientos, es decir se trata de convertir de forma original y creativa la información en conocimiento:

Si deseamos estudiantes y ciudadanos como pensadores autónomos e independientes, es necesario transformar la pedagogía, los modelos de comunicación y los modelos de evaluación. Pero, también es necesario cambiar la estructura de las instituciones. Nosotros también necesitamos cambiar nuestra manera de pensar acerca de la tecnología, no tratarla sólo como una herramienta sino como un artefacto que puede permitir nuevas formas de aprendizaje y producción de conocimiento (Aparici, 2009, p. 84).

Lo significativo del desarrollo tecnológico actual y la presencia de una cultura digital, es que ofrece mayores posibilidades para generar los procesos de cambio dentro del propio ámbito educativo, en especial porque Internet y la web 2.0 redimensiona el papel que desempeñan los estudiantes, ya que estos pueden crear y participar para gestionar su aprendizaje y, a su vez, colaborar en la producción de conocimientos.

La pedagogía digital, también pasa necesariamente por comprender que la interactividad que nos ofrece las TIC y demás dispositivos tecnológicos, supone como base fundamental de cambio en el sector educativo, que los estudiantes puedan ser co-partícipes en la creación de conocimiento y de nuevas narrativas. Esto implica transformar la relación profesor-estudiante, con sus respectivas lógicas de poder e ideología, ya que se trata de fortalecer la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje y que la figura del profesor sea la de un mediador.

La perspectiva de Aparici (2009), apunta a comprender que se debe transformar el “modelo de profesor” por el “modelo de mediador, es decir, se está planteando un proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual, el docente no es una autoridad que monopoliza el conocimiento, sino otro aprendiz entre los estudiantes. Bajo esta concepción, el ambiente de aprendizaje se sustenta en la colaboración y cooperación, además que siguiendo las narrativas del ciberespacio, cada participante puede seleccionar las rutas y contenidos que mejor se adapten a los fines propuestos en los contenidos programáticos.

El cambio de paradigma en el ámbito educativo, pasa necesariamente por transformar los procesos pedagógicos, pero ahora bajo la perspectiva digital. Lo cual, implica que desde el enfoque del principio de colaboración y cooperación, se debe ver reflejado en la creación de comunidades de aprendizaje participativo, con el fin de promover la inclusión social y digital. Es perentorio, entender que dentro del ámbito educativo, la construcción de conocimiento no se haya supeditado al profesor o demás figuras institucionales, el estudiante posee la capacidad para gestionar junto con el docente su propio proceso de aprendizaje, por lo tanto, se deben transformar las funciones de las estructuras organizativas y burocráticas de los sistemas educativos (Aparici, 2009).

Si dichos cambios no se llevan a cabo, entonces se afianzará las profundas distancias que hay entre las instituciones académicas y los ámbitos informales de aprendizaje. “Uno de los primeros pasos para lograrlo es borrar la distinción entre profesor y alumno, todo el mundo en el contexto digital es a la vez alumno y docente, todos somos aprendices” (Aparici, 2009, p. 87). Una nueva pedagogía sustentada en lo digital, implica construir un sistema de enseñanza-aprendizaje inspirado en la autonomía, el pensamiento crítico, las prácticas de colaboración y la cultura participativa.

Desde la perspectiva de Hernández (2017), solo se puede hablar de la pedagogía de la comunicación y del conocimiento, desde la cual, se promueva el dialogo, la pluralidad y la ponderación de ideas. Se trata de concebir una pedagogía democrática, que asuma la experiencia educativa al margen de visiones dogmaticas e ideológicas. Más allá, del uso de dispositivos tecnológicos para la actividad docente o de las modalidades de enseñanza sustentada en las TIC, las prácticas pedagógicas deben sustentarse en principios democráticos y de autonomía de pensamiento.

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 que se identifica en la educación presencial bancaria, teorizada por Paulo Freire (Hernández, 2017, p.20).

Una pedagogía digital implica, asumir y entablar nuevos principios y métodos, para concebir la práctica educativa como una actividad, en la cual, el educando es considerado un ser activo, capaz de coadyuvar en su proceso de aprendizaje y de establecer otras rutas para acceder al conocimiento, además de crear y gestionar no solo información, sino propiamente conocimiento. Ante ello, es preentorio asumir el hecho educativo desde principios educomunicacionales, con recursos didácticos propios del ciberespacio,

En suma, estos nuevos principios pedagógicos se cimientan en la construcción de otras dinámicas diferentes entre docentes y estudiantes, además que más allá de la relación escolar, se trata también de formar ciudadanos con competencias y valores centrados en la pluralidad de pensamiento, tolerancia, respeto y, sobre todo, en fortalecer la cultura de la participación en los diversos órdenes de la vida sociopolítica.

5. Conclusiones

El sector educativo, la relación profesor-estudiante y las prácticas pedagógicas se han visto profundamente convulsionados, sobre todo porque la presencia de las tecnologías centradas en la Web 2.0 supuso la aparición de un escenario virtual capaz de potenciar la capacidad de producción de contenidos y la colaboración en la red.

Dichos escenarios, también han incidido profundamente en el propio sector escolar, porque supone revisar los métodos y la estructura del hecho educativo, lo cual implica que se debe plantear una nueva pedagogía que se sustente en lo digital, en especial si cada vez más, asistimos a una construcción colectiva del conocimiento, en la cual, la relación tradicional docente-profesor se halla en un complejo proceso de reconstrucción, debido a la emergencia de otras formas de aprender y de gestionar el conocimiento.

La presencia de las tecnologías en las aulas, así como la imperiosa necesidad de una pedagogía digital, supone también considerar el profundo rezago en el cual se hallan muchos países, cuyos docentes ni siquiera tienen acceso a los dispositivos tecnológicos, además de no contar con las competencias digitales para asumir las labores de mediador o guía en la era 2.0. En nuestro país, las condiciones de vida de nuestros maestros y profesores son paupérrimas, ante ello, resulta quijotesco pensar en competencias digitales o práctica educomunicativas, pero por otro lado, son innegables las tendencias y dinámicas a nivel mundial, direccionadas a nuevas formas de aprender y enseñar.

La escuela 2.0, se centra en gestionar políticas educativas orientadas a formar sujetos competentes, no solo en el ámbito escolar, sino para la vida en general, sobre todo si consideramos que ese sujeto debe ser competente para

seleccionar, compartir y crear información, por supuesto también conocimiento, además esas habilidades también tendrán incidencia en el rol que desempeñamos como ciudadanos y su actuación en el ámbito de la esfera pública.

Una pedagogía digital, debe centrarse en fomentar una actitud crítica y autónoma en los estudiantes, supone que los propios profesores comprendan que es de vital importancia formarse para desempeñar nuevos roles y que los estudiantes concienticen la co-responsabilidad que tienen en sus procesos de aprendizaje. A su vez, es importante que el currículo escolar, posibilite que todos los actores que intervienen en el hecho educativo, reflexionen sobre el papel de las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que sin esta disertación, su uso se queda en un ámbito meramente tecnocrático.

La pedagogía digital, no solo se centra en crear nuevas metodologías, currículos o propuestas didácticas, tiene el reto ante sí, de usar las potencialidades de la era digital, con sus entornos virtuales e interactivos, no solo para coadyuvar en el aprendizaje colaborativo, sino sobre todo para formar ciudadanos para la democracia, libertad y la autonomía de pensamiento.

Referencias

Aparici, R. (2009) Pedagogía digital. Revista Educação & Linguagem, V. 12, N° 19, pp. 80-94, jan.-jun.

Recuperado el 10 de abril de 2019, de: https://www.researchgate.net/publication/228690655_Pedagogia_Digital

_____ (2011). Principios pedagógicos y comunicacionales de la educación 2.0. Revista digital la educ@ción, N°145 (Mayo), pp. 1-14. Portal Educativo de las Américas – Departamento de Desarrollo Humano, Educación y Cultura. OEA. Recuperado el 21 de marzo de 2019, de: http://www.educoas.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_145/articles/Roberto_Aparici.pdf

Cela-Ranilla, J., Esteve, V., Esteve F., González, J. y Gisbert-Cervera, M. (2017). El docente en la sociedad digital: una propuesta basada en la pedagogía transformativa y en la tecnología avanzada. Profesorado Revista de

currículum y formación del profesorado. Vol. 21, N° 1 (enero-abril). pp. 403-422. Universidad de Rovira y Virgili.

Recuperado el 01 de abril de 2019, de: <http://www.redalyc.org/pdf/567/56750681020.pdf>

Hernández, G. Hablemos de...Pedagogías digitales, redes sociales y cibermedios en la escuela. Caracas: abediciones, Universidad Católica Andrés Bello, 2017.

Montaña, M. (2016). Narrativa digital y su implicación en la pedagogía de la era tecnológica. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Tesis Maestría en Comunicación – Educación Línea: Literatura. Bogotá, Colombia. Recuperado el 05 de mayo de 2019, de: <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/3974/1/Monta%C3%B1aCristanchoManuel2016.pdf>

Siemens, G. (2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado el 15 de mayo de 2019, de: <http://clasicas.filos.unam.mx/files/2014/03/Conectivismo.pdf>

Viñals, A. y Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 30, núm. 2, agosto, pp. 103-114. Asociación Universitaria de Formación del Profesorado Zaragoza, España. Recuperado el 02 de mayo de 2019, de: <file:///D:/Users/CICPUBN/Downloads/2859-224-PB.pdf>