



ISAE UNIVERSIDAD

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Maestría en Docencia Superior

Estrategias Didácticas para Entornos Presenciales y a Distancia

2018-PAN-MDS#42-MDS008-(Abr-16_May-7)

Resumen de lectura:

Del libro: NATIVOS DIGITALES. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación, por Alejandro Piscitelli (2009)

Capítulo 6. La alfabetización digital como nueva infraestructura del conocimiento

Profesor: Ernesto Sánchez Schultz
Estudiante: Alejandro Martínez Ramírez

-2018.04.17-

Resumen

LAS COMPUTADORAS, EL APRENDIZAJE Y LA ALFABETIZACIÓN

Vivimos una época de tecnificación e interconectividad con grandes repercusiones sociales, políticas, económicas y educativas. Todas las actividades ligadas a la ciencia, la tecnología y la industria del conocimiento están ligadas a nuestra alfabetización, determinante en la transmisión y conservación de la cultura. La computadora puede tener repercusiones en la educación similares o mayores al impacto producido por el surgimiento de la imprenta. Debe diferenciarse la alfabetización informática, que es el conocimiento mínimo de manejo de equipos, de la alfabetización digital, que significa el dominio de las competencias digitales.

LA PROLIFERACIÓN DE INTELIGENCIAS MATERIALES

Al hablar de alfabetización digital debemos entender que estamos hablando de inteligencia material. Para que esto se dé, deben existir mediadores materiales. Lo que antes fue el lápiz y papel, hoy día es la computadora. Las inscripciones materiales externas hicieron portátiles nuestras ideas. En esta era digital esto se reemplaza por herramientas como aplicaciones o modelos computacionales que nos permiten hasta imaginar resultados alternativos. El mejor ejemplo conocido es el lenguaje escrito, el cual está organizado por partículas elementales, que permiten desde las comunicaciones más banales hasta elaboraciones complejas.

La materialidad de la alfabetización posee dos rasgos importantes: que dependen de la tecnología y que es un hecho social diseñado. La tecnología computacional permite la multiplicación de nuevas formas de inscripción de las ideas (hojas de cálculo, hipertexto); ofrece nuevos patrones reactivos e interactivos como las interfaces de juegos, interacción refleja en tiempo real, almacenamiento y transmisión en memorias externas, las redes y simulaciones del cálculo.

El segundo pilar de la alfabetización es el cognitivo o mental. Nuestra dotación biológica, nuestra base física y nuestra capacidad computacional determinan nuestros límites. Nuestra habilidad para hablar y comprender el lenguaje oral está determinada fisiológicamente, y la computadora puede expandir esas

capacidades en cuanto al reconocimiento espacial y a la interactividad conversacional. El tercer pilar de la alfabetización son los entornos sociales, los espacios de creación colaborativos y las presiones sociales complejas.

ENTORNOS SOCIALES Y ESPACIOS DE CREACIÓN COLABORATIVOS

El verdadero desafío en términos de alfabetización digital es acercarlas a las masas, y no concentrarlas en los usos, aspiraciones y demandas de la tecno élite. La emergencia de una inteligencia material como la alfabetización, convertida en infraestructura del conocimiento, depende de fuerzas sociales de la innovación, interdependencia de múltiples agentes, intereses en conflictos, monopolios amenazados y cuestionamientos a la división sin tercerías entre mercado y Estado.

La más grande expansión del salón de clases consiste en que docentes y alumnos puedan subir fotografías, sonidos, producciones y análisis a la Web, o que puedan usar la propia red como laboratorio, tubo de ensayos, máquina de simulación o espacio de narrativas personalizadas. Sin embargo, el analfabetismo digital sigue siendo hoy un obstáculo para el desarrollo cultural y una barrera de exclusión social significativa en la mayoría de la población. Para corregir esto debe visualizarse la formación digital como un eslabón indispensable en la infraestructura del desarrollo social y económico.

LA PARADOJA DEL APRENDIZAJE PROFUNDO

El uso de los videojuegos como herramienta didáctica puede ser tema de discusión. Al margen de lo ético, permiten al jugador desarrollar su expertise profesional y adquisición de conocimiento. Un buen videojuego instructivo debería seleccionar un dominio de auténtico profesionalismo, optar por las habilidades y el conocimiento que debe ser distribuido, construir un sistema de valores integral al juego y relacionar instrucciones explícitas a contextos y situaciones específicas.

El fetichismo del contenido consiste en la idea de que todas las disciplinas académicas, desde la física hasta la sociología o la historia, están compuestas por una serie de hechos o cuerpos de información, y que el aprendizaje consiste en enseñar y probar esos hechos e información. El acto de conocer debe verse como

verbo y no como sustantivo; cualquier dominio de conocimiento es principalmente un conjunto de actividades y experiencias. El conocimiento se asimila más rápido si se adquiere mediante actividades y experiencias reales con planes y objetivos con propósitos, y no por memorización y aprendizaje automatizado.

ALFABETIZACIÓN ACADÉMICA

Sobre las propuestas pedagógicas y autoaprendizaje, el estudiante recuerda mejor lo que él ha dicho, que lo que ha dicho el docente o lo que le han contado. Debemos formularnos las siguientes preguntas: ¿Por qué se da este desencuentro entre lo que los profesores esperamos y lo que logran los estudiantes en el nivel superior? ¿Qué tienen que ver la escritura y la lectura con el aprendizaje y la enseñanza? ¿De qué modo podemos los docentes sacar provecho de estas relaciones en beneficio de la formación de los universitarios? ¿Cómo apropiarse de la tecnología al máximo para ir en esta dirección?

Los docentes son en su mayoría inmigrantes digitales y se ven a sí mismo como transmisores de conocimiento, y los estudiantes como receptores. Con este modelo el que más aprende es el docente que desarrolla la mayor actividad cognitiva, y solo el 10 a 15 % de los alumnos aprenderán. Debemos recordar que lo que el alumno hace es realmente más importante para determinar lo que aprende, que lo que el profesor hace.

Debido a la masividad y heterogeneidad de la educación superior, aprende quien habla, quien escucha, quien dice, quien investiga, quien pregunta, quien propone, pero sobre todo quien lee y escribe, (y hoy en día quién más videoinscribe). Lo que los estudiantes sacan en limpio de la clase depende mucho más de los usos que de los temas. El factor limitante de la cantidad y el tipo de aprendizaje está ligado, más que a ningún otro elemento, al uso del lenguaje.

El modelo de exposición prolongada, que obliga al estudiante a callar, produce una trasmisión limitada de conocimiento. No se transmiten datos claves acerca de los procesos y prácticas de pensamiento que, como expertos en un área, hemos aprendido a hacer nosotros en nuestros años de formación. En vez de

pretender que los alumnos repitan lo que nosotros elaboramos, mejor sería que ese contenido y su forma de organizarlo les llegaran a través de propuestas de trabajo que los guiaran en las actividades de obtención y elaboración del conocimiento. Lo más relevante en un área temática es los modos de indagar, de aprender y de pensar. Modos que están vinculados con las formas de leer y de escribir que hemos ido desarrollando dentro de la comunidad académica a la que pertenecemos.

La Importancia de las actividades para que los alumnos puedan reconstruir el sistema de nociones y métodos de un campo de estudio, radica en la participación en las prácticas de lectura, escritura, video escritura y pensamientos propios de éste. Los modos de leer y escribir, de buscar, adquirir, elaborar y comunicar conocimiento, no son iguales en todos los ámbitos. La alfabetización no es una habilidad básica, que se logra de una vez y para siempre. Aprender a producir e interpretar lenguaje escrito no es un asunto concluido al ingresar en la educación superior. Por alfabetización habría que entender la participación en la cultura escrita, para ser parte de ella, para disfrutarla y para acrecentarla. La alfabetización académica es mucho más demandante al exigir que cada cátedra inscriba su disciplina en una genealogía histórica.

Debemos integrar la producción y el análisis de textos en la enseñanza de todas las cátedras porque leer y escribir (y ahora videoinscribir) forman parte del quehacer profesional/académico de los graduados que se espera formar, y porque elaborar y comprender escritos y transformar imágenes, es el medio para aprender los contenidos conceptuales de las diversas disciplinas.

La enseñanza actual en poliaflabetismos incluye documentación e interpretación, escucha e imagen, representaciones visuales y puntuación audiovisual. Al hablar de polialfabetismos, tenemos que estar atentos a los obstáculos físicos, sociales y cognitivos preexistentes, y cómo afrontar esta nueva intersección tecnología/escuela. Urge sintetizar una cultura de la indagación en la enseñanza aprendizaje, y la cultura de la experimentación alrededor de las nuevas tecnologías.

Bibliografía

Piscitelli, A. (2009). *NATIVOS DIGITALES, Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación*. Buenos Aires: Santillana.