

Antecedentes para el diseño de una nueva estrategia didáctica y de comunicación para el e-learning

Precedents for the design of a new didactic and communication strategy for e-learning

Antecedentes para o desígnio de uma estratégia nova didática e de comunicação para o e-aprendizagem

Rómulo Andrés Gallego Torres

Fundación Universitaria Los Libertadores (Colombia)

ragallegot@libertadores.edu.co

Fecha de recepción: 11 de mayo de 2017

Fecha de recepción evaluador: 26 de mayo de 2017

Fecha de recepción corrección: 30 de junio de 2017

Resumen

En este trabajo se desarrollará una nueva estrategia didáctica para el e-learning vista desde diferentes puntos que convergen en las TIC, el Conectivismo teoría desarrollada por Stephen Downes y George Siemens donde los autores nos presentan un nuevo paradigma en la educación tomando como base las redes de aprendizaje, los Personal Learning Environment – PLE's, entre otros, y donde los autores explican cómo los grandes paradigmas de la educación, conductismo, cognitivismo y constructivismo, fueron teorizados antes de la revolución del conocimiento en 2004 que se inicia con el surgimiento de la WEB 2.0 y no estaban ni están diseñados ni preparados para la utilización práctica de estas, para integrarlas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, por otro lado se articulará con el modelo del Story Telling, teoría tratada por Henry Jenkins en su libro *Convergence culture* (2008) donde como nos cuenta el autor “El cambio más significativo puede ser el paso del consumo mediático individual y personalizado al consumo como una práctica en red”, además se tratará el punto de vista

de Carlos Scolari, en sus obras *Hipermediaciones* (2008), y *Narrativas transmedia* (2013), desde el análisis de esta nueva forma de contar historias y conociendo a los “habitantes” de la web desde la mirada de Miguel del Freno en su libro *Netnografía* (2011) se propondrá una nueva estrategia didáctica para el e-learning.

Palabras clave: E-learning, transmedia, didáctica, conectivismo, TIC, comunicación 2.0.

Abstract

In this paper a new teaching strategy for e-learning vision will be developed from different points converging ICT, connectivism theory developed by Stephen Downes and George Siemens where the authors present a new paradigm in education based in networks learning, the Personal learning Environment - PLE's, among others, and where the authors explain how the major paradigms of education, behaviorism, cognitivism and constructivism, were theorized before the revolution of knowledge in 2004 that begins with the emergence of the web 2.0 and were neither designed or prepared for the practical use of these, to integrate them into the process of teaching - learning, on the other hand will be articulated with the model of Story Telling, theory treated by Henry Jenkins in his book *Convergence Culture* (2008) where the author tells us "the most significant change may be the passage of individual and personalized media consumption, to consumption as a practical network" beside of that, the view of Carlos Scolari will be treated, in his works *Hipermediaciones* (2008) and *Story Telling* (2013), from the analysis of this new way of telling stories and meeting the "inhabitants" of the web from the perspective of Miguel del Fresno in his book *Netnography* (Del Fresno, 2011) a new teaching strategy will be proposed for e-learning.

Keywords: E-learning, transmedia, didactics, connectivism, ICT, communication 2.0.

Resumo

Este trabalho irá desenvolver uma nova estratégia de ensino para e-learning, visto a partir de diferentes pontos que convergem no domínio das TIC, a teoria do Conectivismo desenvolvido por Stephen Downes e George Siemens, onde os autores apresentam-me um novo paradigma em educação com base em redes de aprendizagem, o ambiente de aprendizagem pessoal - PLE completo, entre outros, e onde os autores explicam como os grandes paradigmas da educação Behaviorismo, cognitivismo e construtivismo, Teoriza-se antes da revolução do conhecimento em 2004, começando com a sul-lembrança da WEB 2.0 e não foram, nem são concebidos ou preparados para o uso prático destes integrá-los no processo de ensino / aprendizagem, por outro lado que irá ser articulado com a narração da história, tratados teoria modelo por Henry Jenkins, em seu livro *Cultura da convergência* (2008) onde, como o autor nos diz que "a mudança mais significativa pode ser a passagem do consumo de mídia individual e personalizada para o consumidor como uma rede de prática", é também o ponto de vista de Carlos escolar,

em sua obra *Hipermediaciones* (2008) e *Narrativas transmedia* (2013), de análise desta nova forma de contar histórias e saber os "pessoas" Web do olhar de Miguel del Freno em seu livro *Netnografia* (Del Fresno 2011) será proposto uma nova estratégia de ensino para e-learning.

Palavras-chave: E-learning, transmedia, didática, conectivismo, TIC, comunicação 2.0.

Introducción

Este documento se realizó con apoyo en la revisión documental realizada para la puesta en marcha del concepto de Study Telling, base de la tesis doctoral de R. Andrés Gallego Torres, la discusión inicia desde la mirada pedagógica, donde se estudiarán los principales paradigmas educativos, paralelamente, con las diferentes etapas del desarrollo tecnológico y social de la humanidad, hay que entender que estos paradigmas se basaron en la presencialidad, y la tecnología se utiliza más como un apoyo a la labor docente que como un lugar donde transcurre el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este trabajo intentará mostrar una nueva didáctica, tomando esta como el quehacer de los actores participes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello se articulará las tecnologías de la información y la comunicación, todo el proceso se estructurará y cimentará en el nuevo paradigma del aprendizaje conectivo y el Conectivismo, desarrollado por Stephen Downes y recogido en su artículo [Learning Networks and Connective Knowledge](#) (2009) y de George Siemens en su libro *Conociendo el Conocimiento* (2010), para luego enlazarlo con el concepto de StoryTelling, que nos dará una visión no lineal de las historias y cómo podemos integrarlas en los procesos de e-learning, hay que recordar que en el inicio de las sociedades las narraciones fueron una parte muy importante del proceso de enseñanza – aprendizaje, nos guiaremos en los conceptos de Henry Jenkins (2008) y Carlos Scolari (2013), en la parte tecnológica realizaremos un estudio comparado del desarrollo de la tecnología y su aporte a la educación.

Planteamiento del problema

La evolución tecnológica de los últimos años ha transformado sustancialmente el modo en que las personas se comunican, se informan y socializan. Estamos inmersos en una aldea global, como la definiera Marshall McLuhan (1911-1980),

Este concepto se refiere a la idea de que toda la sociedad humana comenzaría a transformarse debido a la velocidad de las comunicaciones, y se volvería al estilo de vida de una aldea, es decir, el progreso tecnológico haría que todas las personas del planeta empezasen a conocerse los unos a los otros y a comunicarse de manera instantánea directamente. (Universidad de Oriente - México, 2017)

Es decir, un lugar donde todo está interconectado y la información se encuentra a un clic de distancia, donde las barreras espacio – temporales han desaparecido y la información fluye sin limitaciones. A partir del auge de las redes sociales en 2004 se inició un proceso de cambio en la cotidianidad, de cómo se consume y se produce la información; es difícil observar a los jóvenes leyendo el periódico, escuchando radio, leyendo un libro o viendo televisión. La dinámica de la sociedad líquida es de cambios abruptos, para Zygmunt Bauman (1925 - 2017); es un mundo en que todas las cosas son transitorios, nada logra consolidarse ya que en poco tiempo queda obsoleta y las personas tienden a sentirse fracasadas.

La sociedad de la información logró que internet pasara de ser un no lugar a ser un lugar antropológico. Esto implica que la red es el lugar en que las personas socializan, se comunican, en otras palabras, viven, dejando de ser ambiente virtual; es decir, algo que puede ser, para ser algo real, como lo expresa Martín Barbero:

La "sociedad de la información" no es entonces sólo aquella en la que la materia prima más costosa es el conocimiento sino también aquella en la que el desarrollo económico, social y político, se hallan estrechamente ligados a la innovación, que es el nuevo nombre de la creatividad y la invención. (2001, p. 80)

En la educación las cosas no han cambiado con la misma rapidez, quedando inmersos en paradigmas que no se adaptan de manera ideal a los modelos de esta nueva sociedad. Al revisar las diferentes investigaciones que tratan de estos temas no se encuentran estudios que logren articular eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación – TIC, los procesos de enseñanza – aprendizaje, los nuevos modelos de comunicación 2.0.

Por otro lado, la epistemología y la pedagogía se deben analizar y replantear, ya que la sociedad de la información ha cambiado los roles de los actores del proceso de construcción del conocimiento, y ahora los, ha descentralizado de los científicos, universidades o centros de estudio para distribuirlo entre todos, democratizando su adquisición y desarrollo.

En esa medida, los métodos actuales ya no son válidos y los ciber-ciudadanos ya no se quedan con los conceptos dados pues investigan, analizan y reflexionan desde la web, refutándolo todo, lo que resulta en que las verdades absolutas ya no existen; los modelos quedan desvirtuados y estamos próximos a una nueva revolución científica (Kuhn, 2004) que cambiará nuevamente la mirada que tenemos de nuestra realidad.

Por otro lado, en el campo de la edu-comunicación los procesos siguen siendo demasiado lineales. En ese sentido McQuail citado por García afirma que:

La comunicación social ha estado dominada por la comunicación de masas entendida como “la transmisión simultánea desde un emisor único o centralizado y organizado a toda, o la gran mayoría, de la población de un conjunto recurrente y

normalizado de mensajes (noticias, información, ficción, entretenimiento y espectáculo) sin que haya posibilidad alguna de responder o contestar' y es así como 'la comunicación de masas permite el dominio simbólico e informacional del conjunto de la sociedad por parte de aquellos que tienen el control de los medios de difusión". (2012)

Y no se han aprovechado las nuevas teorías comunicacionales, profundizando la problemática ya que intentan adaptar sus cátedras presenciales en un aula digital¹, pero sin la comunicación directa y sincrónica que sucede en el aula de clase, y en muchos casos lo único que se realiza es subir documentos, enlaces a sitios web, videos y evaluaciones (Sánchez, Sánchez, & Ramos, 2012). Lo anterior ha generado la deserción de muchos estudiantes o en los peores casos titulan profesionales sin las competencias necesarias para ejercer su profesión.

A partir de esta situación, el autor ha empezado a desarrollar esta propuesta, una estrategia didáctica² para el e-learning que ha llamado Study Telling, en donde se intenta articular de forma estructurada y dinámica las teorías del Conectivismo, las narrativas transmedia – Digital StoryTelling (Jenkins H. , 2008), las herramientas de la web 2.0 (Zanoni, 2008), el Connective Knowledge (Downes, 2009) y la inteligencia colectiva (Lévi, 2004).

Conceptos básicos

Antes de iniciar con nuestros referentes teóricos es importante definir desde los autores los diferentes términos, se han organizado en orden alfabético para facilitar su consulta durante la lectura de este documento.

1. **Cibercultura:** Pierre Lèvy la “designa aquí el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes. De los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio”. (2007), es decir todas las muestras que pueden incluirse dentro del concepto cultura que nacen y se reproducen y configuran la sociedad digital.
2. **Conectivismo:** El Conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. [...] El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. (Siemens, 2007)
3. **Cultura:** Para Tylor la cultura es en su sentido etnográfico “[...] es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos

por el hombre en tanto que es miembro de una sociedad” (Barrera Luna, 2013)

4. **E-learning:** El Ministerio de Educación Nacional de Colombia lo define como: “El e-learning es una modalidad educativa en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentra apoyado en el uso de las tecnologías de información y comunicación - TIC” (Oficina de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías, 2013).
5. **Sociedad líquida:** Para Zygmunt Bauman la sociedad líquida es aquella donde las condiciones de actuación de sus miembros cambian antes de que las formas puedan consolidarse en hábitos y en rutinas (Barreno, 2011), en esta la era de la información, donde los cambios se realizan vertiginosamente, la posibilidad de fracaso está latente ya que no logra consolidarse nada porque de un día a otro ya puede ser obsoleto.
6. **StoryTelling:** Henry Jenkins al hablar de la convergencia da paso al concepto de lo que él ve como StoryTelling a partir del ejemplo de Matrix. Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad (...) cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas, y los cómics (Jenkins, 2008, p. 101).

Para Carolina Campalans, et al se define como: “[...] La narrativa transmedia es un lenguaje definido naturalmente por la evolución de la sociedad contemporánea, denominada por algunos autores como neoposmoderna, [...]” (Campalans, Renó, & Gosciola, 2014).

Un poco de teoría

Desde siempre la tecnología ha sido un soporte importante en las transformaciones de los procesos de enseñanza – aprendizaje, además ha ido de la mano con las transformaciones tanto sociales como económicas, la educación como proceso se ha desarrollado a la par que los cambios industriales, desde la aparición de la imprenta de Gutenberg en el siglo XV, pasando por primera revolución industrial, donde nace el concepto de la escuela tradicional, emulando el modelo de las escuelas prusianas, en el siglo XVIII, la utilización de la energía eléctrica, con la cual empieza la utilización de medios audiovisuales, tales como la radio, el proyector de cine, la aparición del retroproyector, entre otros, que permitieron las ayudas tecnológicas en los espacios de aprendizaje, por último y no menos importante la aparición de la computación, la cual abre las puertas a la tercera revolución industrial, y con esta, empieza a construirse todo lo que [Marshall McLuhan](#) llamó “La aldea global”, donde las fronteras desaparecen y el

mundo se transforma en una sola entidad que comparte información, y comienzan a crearse grandes redes con la aparición de la WEB 2.0, y con esto se iniciaría la revolución de la información, también conocida como “la sociedad del conocimiento” que algunos autores la identifican como la cuarta revolución industrial, en esta era es en la que nos situaremos para esta investigación.

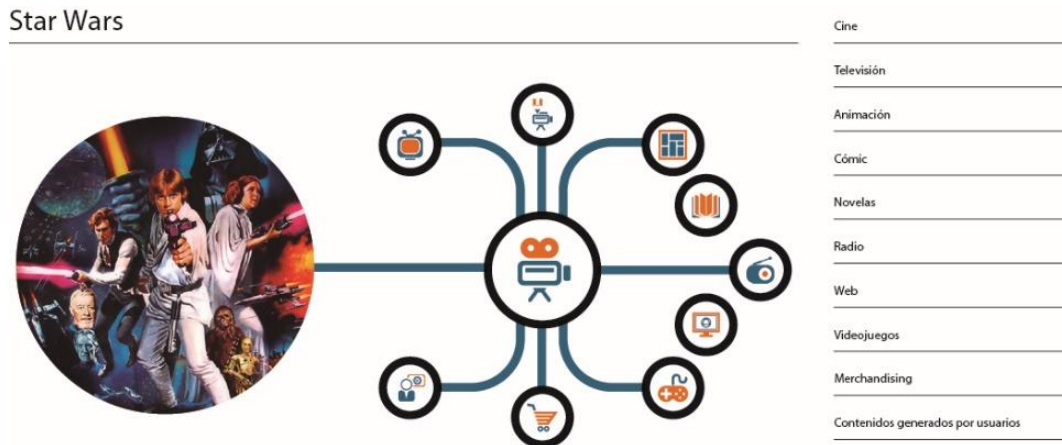
Hay que recordar que antes de la revolución industrial y del surgimiento de la escuela tradicional los niños y adultos eran instruidos, “educados” por medio de cuentos, metáforas y experiencias que los preparaban para su futuro. Tenemos por ejemplo las fábulas de Esopo, las mitologías, leyendas, la recopilación de cuentos de los Hermanos Grimm, entre otros. El ejemplo más importante de esto podría ser Jesús de Nazaret, quien impartía sus enseñanzas por medio de parábolas, utilizadas desde hace más de 2000 años en los procesos de enseñanza de la iglesia, hay que recordar que en Colombia la Iglesia Católica tuvo un rol fundamental en los procesos educativos desde finales del siglo XIX hasta la finalización del concordato y la implementación del estado laico con la Constitución de 1991.

El problema de estos relatos es que eran unidireccionales y lineales; los oyentes no tenían la posibilidad de participar en la construcción de estos. Todo empieza a cambiar con la web social (2004), la comunicación ha sufrido una transformación radical, en la vida cotidiana. Estas transformaciones han sido utilizadas por las diferentes industrias culturales. Un ejemplo de es el “StoryTelling” concepto creado por Henry Jenkins en un artículo en *Techno/Ogy Review*, en el 2003 que luego ampliaría en su libro *Convergence Culture* (2008), el autor nos explica como la tecnología ha transformado la forma en que se construyen las historias. Para Jenkins (2008) se trata de:

Una historia que se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, donde cada nuevo texto realiza una contribución importante a la totalidad de la narración. (...) así, una historia puede ser introducida en una película, expandida a través de la televisión, explorada en un videojuego, o experimentada en un parque de atracciones. Cada elemento de la franquicia debe ser auto-referencial, lo que quiere decir que no se necesita ver la película para disfrutar del juego y viceversa. Cada producto es un punto de entrada a la franquicia. (p. 101)

Este concepto se encuentra principalmente en la industria del cine. El ejemplo paradigmático es *Star Wars* (1977) de George Lucas (gráfica 1), iniciando en la década de los 70 para luego expandir su universo literario en comics, series de televisión, video juegos, etc.; sin embargo, se resalta que el consumidor entiende la historia sin iniciar por el primer medio que la dio a conocer. Además de participar en la construcción de las nuevas historias asociadas, esta dinámica cambia el uso de los productos culturales y en palabras de Jenkins “El cambio más significativo puede ser el paso del consumo mediático individual y personalizado al consumo como una práctica en red” (2008), creando nuevas experiencias en los espectadores y con ellas hacerlos partícipes en la construcción del universo narrativo.

Gráfica 1. Mapa transmedia Star Wars



Fuente: Scolari, 2013, p. 37.

En el campo educativo, específicamente el e-learning, ha habido varios intentos de plantear este modelo en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Por ejemplo, Innanimete Alice, según Ana Abril H. “(...) es un híbrido entre novela educativa y juego que se emplea como material pedagógico en la Educación Primaria y Secundaria en muchos países del mundo con el fin de potenciar la alfabetización digital (e-literacy o digital literacy)” (2014). Innanimate Alice maneja diferentes medios para contar las aventuras de Alice. Mediante el transcurrir de la historia los usuarios aprenden sobre China o Rusia y con esto mejoran sus competencias digitales y su cultura en general.

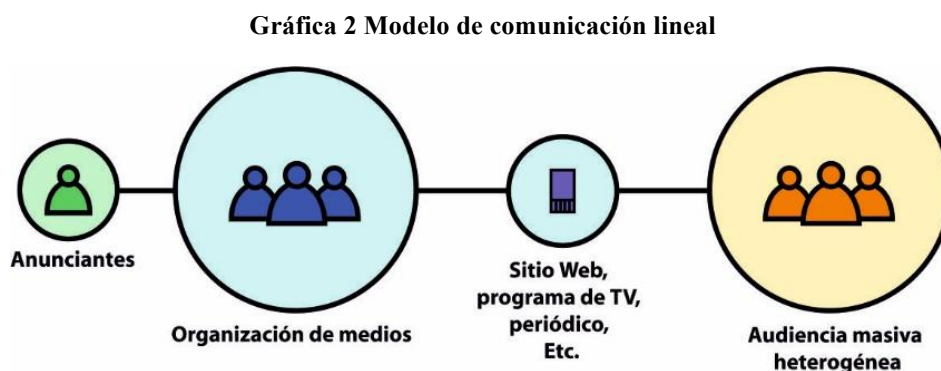
En ese sentido se han realizado varios estudios sobre las narrativas digitales, basadas únicamente en la utilización del digital Story Telling, en productos multimediales o en redes sociales, pero no se ha profundizado en las ventajas que tiene el modelo de comunicación expresado por Jenkins y Scolari, ya que con la participación de los usuarios aprendices y educadores, en los procesos de enseñanza-aprendizaje digital (e-learning) se pueden lograr modelos de co-creación, siendo esto una herramienta muy útil en la construcción de investigaciones en las diferentes áreas de conocimiento que puede potencializar los semilleros a nivel de pregrado y posgrado logrando así una inteligencia colectiva.

Ahora bien, después de esta pequeña introducción de la historia de la tecnología que trataremos a profundidad en otros escritos, cuando la articulemos con los procesos y las corrientes pedagógicas existentes en cada época, hablaremos de las narrativas, las cuales han estado presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde los inicio de la sociedad humana, hay que recordar que antes de la revolución industrial y del surgimiento

de la escuela tradicional los niños y adultos eran instruidos, “educados” por medio de cuentos, metáforas y experiencias que los preparaban para su futuro.

El problema de estos relatos es que eran unidireccionales y lineales, los oyentes no tenían la posibilidad de participar en la construcción de estos, finalizando el siglo XX con el crecimiento de la industria del entretenimiento nace un nuevo concepto en la forma de narrar las historias, ya no era lineal y cada medio y cada persona complementaban la historia ya no era necesario empezar por el medio que dio a conocer la historia, se podía ser participe en su construcción nace el StoryTelling, término acuñado por Henry Jenkins en su libro *Convergence culture* (2008), en habla hispana lo conocemos como Narrativas transmedia, este término lo acuña Carlos Scolari en su libro *Hipermediaciones* (2008) para luego profundizar en el concepto en su libro *Narrativas transmedia – Cuando todos los medios cuentan* (2013), Jenkins nos resume el concepto como: “El cambio más significativo puede ser el paso del consumo mediático individual y personalizado al consumo como una práctica en red” (2008), de aquí nace la inquietud que da vida a esta investigación, ¿cómo integrar estos procesos narrativos en el E-learning?

Una de las preguntas que surge es ¿Cómo podrían ser los procesos de aprendizaje y comunicación en el ecosistema digital? Para entenderlo, hay que analizar cómo la tecnología ha transformado los procesos comunicativos y de aprendizaje. Antes del surgimiento de la sociedad del conocimiento en 2004, la comunicación se realizaba de forma lineal y unidireccional como la muestra la siguiente gráfica de (Bowman & Willis, 2003):

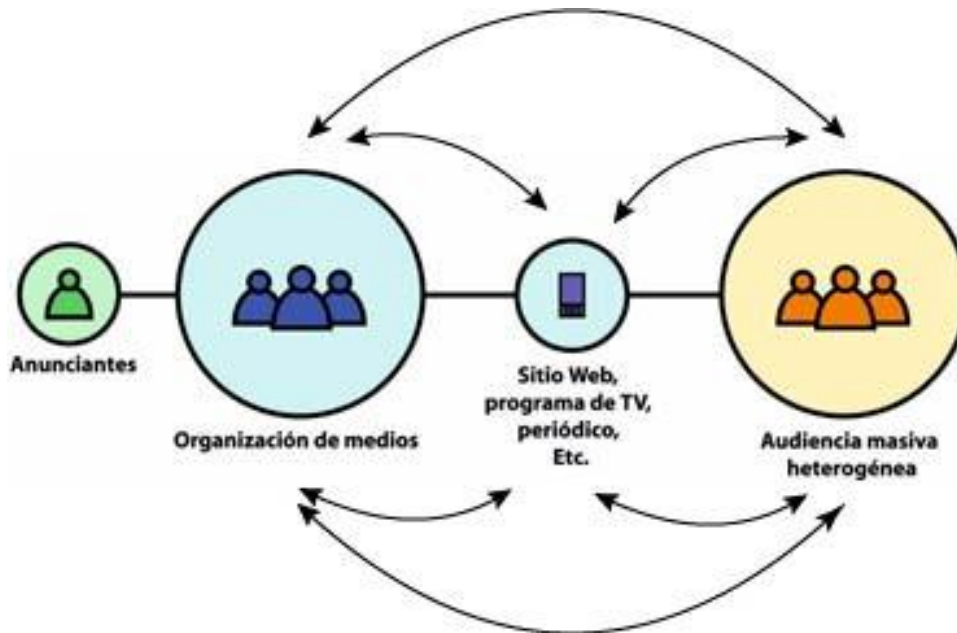


Fuente: Bowman & Willis, 2003, p. 10.

Este modelo de comunicación es muy similar al modelo de la escuela tradicional conductista donde el docente es el emisor, unidireccional, y los estudiantes son los receptores, sin ninguna participación en el proceso de construcción del conocimiento. El medio es el aula y el canal son los textos y charlas magistrales realizadas por el docente.

Con el constructivismo, los alumnos tuvieron una mayor participación en el proceso ya que eran ellos los que construían el conocimiento por medio de los textos y consultas del maestro, quien cambió de rol de ser el “Dictador” de la clase a ser un mediador entre el conocimiento y el constructo del alumno; la comunicación se transforma un poco, ya hay retroalimentación, pero esta comunicación aun es lineal (ver grafica 2).

Gráfica 3 Modelo comunicación lineal con retroalimentación



Fuente: basado en gráfica de Bowman & Willis, 2003, p. 10.

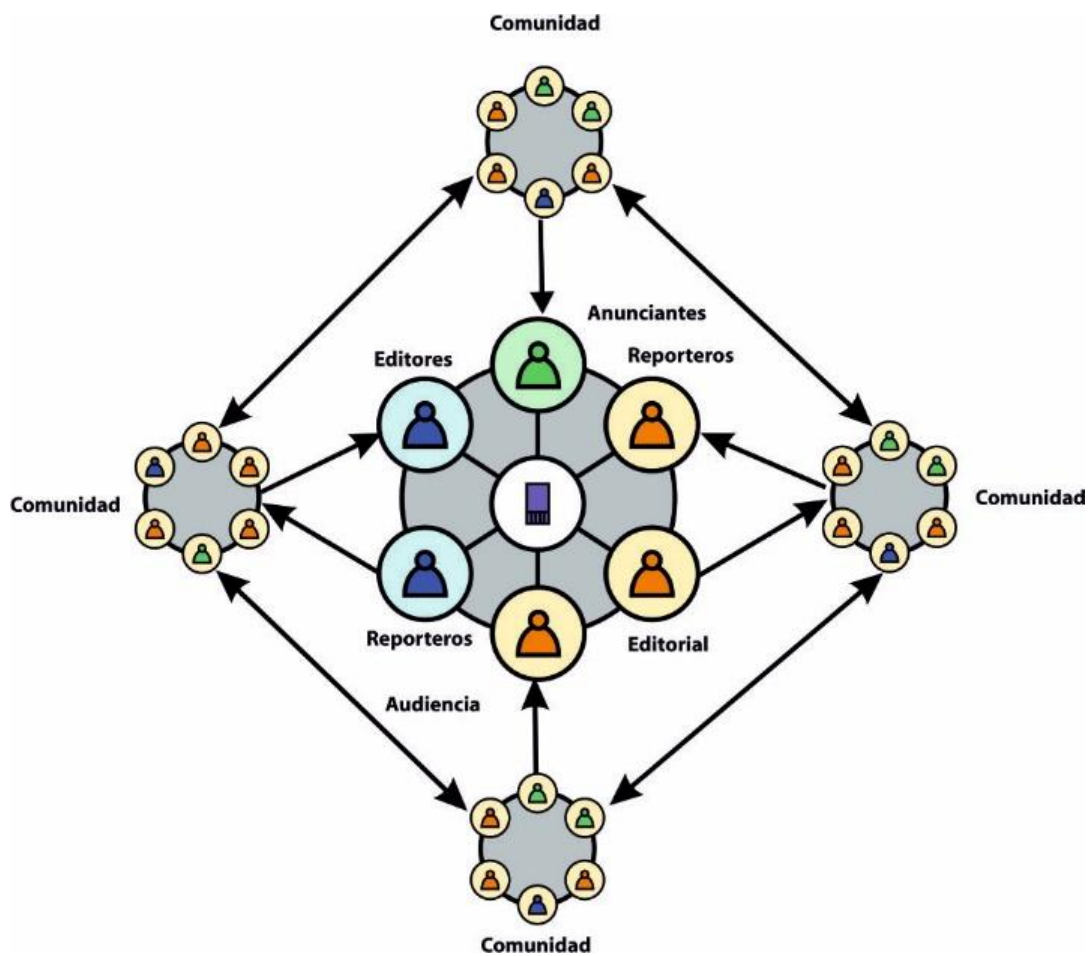
Pero esto cambia cuando se inicia la sociedad del conocimiento. en este punto la comunicación deja de ser lineal y se transforma, los usuarios ya no eran simples espectadores sin voz, podían intervenir en el proceso; el inicio ya no era una fuente determinada ya que todos son fuentes y; la información no se encuentra en un solo punto, los receptores de información también la producen, se convierten en *Prosumers*, productores y consumidores, a la vez, que por medio de las redes sociales, blogs y páginas especializadas, reciben, adquieren, complementan y transformas el conocimiento (Zanoni, 2008).

En el campo educativo la situación es similar. El docente ya no concentra la información, él ya no tiene la última palabra, todo ha cambiado, pero los modelos educativos no. Este problema se produce por el miedo que tienen los docentes de ser remplazados por una máquina. No entienden que ellos deben transformarse, que su rol cambió y ellos pasaron de ser notarios del conocimiento a ser guías de sus estudiantes en

el universo de la WEB; deben ser partícipes del nuevo ecosistema, el ciberespacio (*Ver gráfica 3*).

Propuestas como estas, están siendo desarrolladas por investigadores en educación que pretenden que la formación sea más dinámica, utilizando fundamentos del constructivismo, lo que conlleva a que el alumno construya su conocimiento con ayuda de su maestro, de sus compañeros. Además de desarrollar sus competencias en el pensamiento crítico, analítico y reflexivo, a esto se le incluye todo lo referente al Conectivismo, donde el conocimiento está en las conexiones y es distribuido en redes de conocimiento. El proceso inicia en su ambiente personal de aprendizaje – PLE, ingresando al ecosistema digital para ser debatido, complementado y compartido por pares, y este conocimiento trasciende de ser una creación individual a ser una construcción en red (Palacios & Molano, 2015).

Gráfica 4 Modelo comunicación en la WEB



Fuente: basado en gráfica de Bowman & Willis, 2003, p. 10.

La propuesta producto de esta investigación espera que sea mucho más dinámica, toma cosas del constructivismo, que el alumno construye su conocimiento con ayuda de su maestro, además de desarrollar sus capacidades críticas, analíticas y reflexivas, a esto se le incluye toda la parte del Conectivismo, donde el conocimiento está en la conexiones y es distribuido en redes de conocimiento, el proceso inicia en su ambiente personal de aprendizaje e ingresa al ecosistema digital para ser debatido, complementado y compartido por pares, y este conocimiento trasciende de ser una creación individual a ser una construcción en red.

Por eso el Study Telling, es una nueva forma de entender y realizar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el cual todos los actores, estudiantes y docentes, son partícipes de la construcción del conocimiento, este se transforma en un aprendizaje conectivo, en un conocimiento conectivo (Downes, 2009) y trasciende tanto del aula, sea física o digital, a un ecosistema de datos y personas que la reciben, la conciben, la transforman y nuevamente la comparten, es un proceso cíclico de nunca acabar, ya que el conocimiento es infinito. Al integrar los procesos que se viven en la WEB actualmente y en los que los usuarios están inmersos la tarea de la enseñanza será más fácil, ya que los roles serían mutables, es decir, el docente pasa a ser estudiante de personas referentes a los temas explicados, el estudiante pasa a ser docente de personas menos conocedoras del tema y así infinitamente en un ciclo de retroalimentación que nunca termina, este proceso por medio de las diferentes plataformas es dinámico y transformador, integrando los nuevos procesos sociales, sean digitales o no, en los campos de la educación.

Para terminar, se analizarán los procesos educativos que desembocaron en el E-learning, el recorrido empieza con el surgimiento de la educación a distancia, esta se apoyó en las tecnologías de la información y la comunicación, las primeras eran realizados por correspondencia, tomando el correo como TIC, donde a los estudiantes se les enviaba todo el material que debían estudiar y luego eran evaluados, después de la segunda guerra mundial la radio entro en este proceso, en Colombia el bachillerato por radio fue un ejemplo en Latinoamérica de alfabetización, teniendo una tasa de 2 millones de colombianos graduados en 30 años (Vizcaino, 2014), luego entro la televisión con la primaria, esta se realizaba en las tardes, todos estos grandes proyectos fueron desapareciendo con la privatización de los medios de comunicación. Con el advenimiento de la WEB nacen los primeros LMS, Moodle y Blackboard son ejemplos de estos sistemas de gestión de contenidos que buscan la participación online de estudiantes y docentes pero que se han relegado a ser básicamente repositorios de información sin ninguna interacción, este es uno de los problemas que no han permitido el desarrollo integral del E-learning haciendo que los estudiantes acostumbrados a la presencialidad terminen por abandonar sus estudios.

Conclusiones

La tecnología es un soporte para la educación desde su boom, sea analógica como la imprenta o digital como los dispositivos móviles, que, desde el punto de vista de esta investigación, ha sido mal utilizada, los LMS son utilizados como receptáculos de documento y para realizar exámenes al puro estilo conductista, lee, contesta un Quiz y recibe tu premio o castigo, cuando puede ser más dinámica y participativa.

Lo más difícil de esta nueva didáctica es el miedo que tienen los maestros de perder sus empleos, pensando que un cerebro electrónico puede remplazarlo cuando en la realidad el proceso comunicativo es casi imposible de emular, la inteligencia artificial en la web, WEB 4.0, está muy lejos para su implementación.

Se necesita un soporte epistemológico claro para estas tecnologías, el conocimiento conectivo (Downes, 2009) y el Conectivismo (Siemens, 2007) son un buen inicio, pero se debe depurar y segmentar para que las barreras culturales que aún persisten sean más fáciles de romper.

Y por último se debe incorporar la tecnología en el proceso de aprendizaje de los muchachos de educación básica, no simplemente como una herramienta de ayuda docente, sino como todo un ecosistema de conocimiento que permita, con la ayuda del docente, que el estudiante navegue por aguas claras donde la información es clave para la construcción de su propio conocimiento para luego conectarlo a su red de aprendizaje e ingresar a esta inteligencia colectiva digital.

Referencias

- Downes, S. (2009). Learning Networks and Connective Knowledge. *philpapers*.
Obtenido de <http://philpapers.org/archive/DOWLNA>
- Barreno, C. (2011). *Zygmunt Bauman y la sociedad líquida*. Obtenido de www.revistaesfinge.com: <https://www.revistaesfinge.com/filosofia/corrientes-de-pensamiento/item/757-56zygmunt-bauman-y-la-sociedad-liquida>
- Barrera Luna, R. (2013). El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de Claseshistoria*.
- Bowman, S., & Willis, C. (2003). *Nosotros, el medio - Cómo las audiencias están modelando el futuro de la noticias y la información*. Stanford: <http://www.hypergene.net/wemedia/espanol.php>.
- Campalans, C., Renó, D., & Gosciola, V. (Edits.). (2014). *Narrativas transmedia, Entre teorías y prácticas*. Barcelona: Editorial UOC (Oberta UOC Publishing, SL).

- Del Fresno, M. (2011). *Netnografía*. Barcelona: UOC.
- García, M. D. (2012). Comprendiendo los social media y mass media: un modelo para el estudio de la comunicación interpersonal colectiva en tiempos de Internet. *Derecom*(11), 99-109.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture, La cultura de la convergencia*. (P. H. Lazcano, Trad.) Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture, La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Kuhn, T. S. (2004). *La estructura de las revoluciones científicas*. (A. Contin, Trad.) México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Lévi, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. (F. M. Álvarez, Trad.) Washington: Organización Panamericana de la Salud.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos - Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa,.
- Martín Barbero, J. (2001). *La educación desde la comunicación*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.
- Newby, P., & Ertmer, T. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance Improvement Quarterly*, 6(4), 50-72.
- Oficina de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías. (2013). *Orientaciones para el diseño, producción e implementación de cursos virtuales*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- Palacios, J., & Molano, J. &. (2015). Educación y Campus Virtual, Nuevos Escenarios de Formación. *Revista Científica*, 2(22), 97-110.
- Sánchez, P., Sánchez, J. S., & Ramos, F. (2012). Usos pedagógicos de Moodle en la docencia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 15-38.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia - Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Siemens, G. (2007). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Recuperado el 2015, de <http://reaprender.org/blog/2007/03/08/conectivismo/>

Siemens, G. (2010). *Conociendo el conocimiento*. (E. Quintana, D. Vidal, L. Torres, & V. Castrillejo, Trads.) Nodosele. Obtenido de <http://www.nodosele.com/editorial/>

Universidad de Oriente - México. (10 de mayo de 2017). *La aldea global de McLuhan*. Obtenido de <http://www.uovirtual.com.mx: http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/globa/2.pdf>

Vizcaino, M. (2014). *El bachillerato por radio: una propuesta remedial de ampliación de cobertura social*. Bogotá: Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia.

Zanoni, L. (2008). *El imperio digital*. Buenos Aires : Ediciones B Argentina.

Notas

¹ Learning Managament System – LMS, (Sistema de Gestión de Aprendizaje).

² Entendiendo la didáctica como el quehacer de los actores partícipes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.