

Alumnos en Red: una propuesta para el alumno del nuevo milenio.

Autor: Mireya Gussinyé Figueres

Coautor: Billy Solórzano Acuña

Abstracto:

Hoy en día, los adultos, atónitos, contemplamos a los niños y jóvenes contestar mensajes en el celular con un solo dedo; chatear en las redes sociales mientras bajan música de Internet; subir o descargar videos de youtube en un clic, crear sitios web o participar en un blog habitualmente, aprender a usar un teléfono celular o una tableta en pocos minutos; comunicarse las 24 horas del día; en pocas palabras usar la tecnología de manera sencilla y propia; son nativos digitales.

Ante este nuevo e inédito panorama cabe preguntarse: ¿Cómo aprende la nueva generación? ¿Cómo enseñar a los alumnos del nuevo milenio? ¿Cuáles son los modelos educativos idóneos para ellos? ¿Cómo enfrentar los retos que se plantean actualmente en el aula?

Alumnos en Red, una plataforma interactiva para niños y jóvenes, es una propuesta para alcanzar estos nuevos retos, para enfrentar el desafío educativo que tenemos ante nosotros.

Alumnos en Red es una plataforma pensada y concebida para los estudiantes, el objetivo es romper la brecha digital, sin importar el nivel socio económico, el espacio o el tiempo. En ella los alumnos desarrollan un sinnúmero de actividades, por ejemplo: resolver proyectos y actividades planteados por el docente; proponer ellos, a su vez, proyectos y actividades; coevaluar a sus pares; sugerir y aprender a usar herramientas tecnológicas innovadoras y creativas; participar en debates y chats; trabajar colaborativamente y de manera virtual con alumnos en otros espacios geográficos. Todo ello dentro de un ambiente ameno y lúdico, ya que al realizar las actividades que propone la plataforma, ganan medallas en tres distintos niveles lo que fomenta competencia sana y nuevos retos, además de promover valores como la tolerancia, el respeto y la democracia.

Al llevar a cabo estas actividades en los alumnos se promueven habilidades como el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la solución de problemas, la ciudadanía digital, la creatividad, el interculturalismo, la colaboración, la comunicación, el liderazgo y las habilidades sociales.

La presente ponencia ofrece, en un principio, un marco teórico introductorio, seguido de la explicación minuciosa de la plataforma **Alumnos en Red**, para cerrar con una reflexión sobre el futuro de la educación.

Palabras clave: Habilidades del siglo XXI, TIC's, aprendizaje significativo centrado en el alumno, docente-guía, colaboración, comunicación, "aprender a aprender".

"La sabiduría no es transferible;
debe ser descubierta personalmente
en una travesía que nadie más
puede recorrer por nosotros"
Marcel Proust

1. Marco Teórico:

Cuenta la mitología que, hace ya mucho tiempo, Prometeo robó el fuego de los dioses y lo entregó a los hombres y con ello, originó la civilización. Después el hombre descubrió la agricultura, domesticó animales, inventó la rueda, concibió la escritura; siglos más tarde Gutenberg nos entregó la imprenta, un parteaguas que modificó la cultura en Europa, haciendo necesario que cierto sector de la población aprendiera a leer y escribir.

El siglo XVIII trajo consigo la Revolución Industrial con la máquina de vapor, el surgimiento de las fábricas y grandes cambios socioeconómicos; después fue el turno del telégrafo, el teléfono, el foco incandescente, la radio, el cine y la televisión, y no podemos dejar de mencionar los cambios en los medios de locomoción como el automóvil, el avión y los viajes espaciales; todo ello sucedió a lo largo de muchos siglos y de manera paulatina.

Sin embargo nunca la historia de la humanidad ha asistido a cambios tan colosales y vertiginosos como los acaecidos durante los últimos 20 años. Hemos asistido a una revolución tecnológica que ha modificado nuestra vida y percepción del mundo, vivimos momentos de grandes transformaciones, sobre todo a nivel de tecnología, información y comunicaciones; por ello, a nuestra época se le conoce ya como la sociedad de la información o la sociedad del conocimiento. Además la globalización ha distorsionado de manera sensible la forma de plantear las relaciones humanas, ha trastocado el mundo como se concibió hasta finales del siglo pasado. Computadoras, teléfonos celulares, tabletas, ipods, son tan solo un pequeño ejemplo del mundo que nos rodea, no obstante el gran artífice de todo ello es Internet o más específicamente la Web.

Todos estos cambios han provocado que jamás en la historia, una generación ha sido tan diferente de su predecesora; los niños y jóvenes actuales están cotidianamente expuestos a los cambios tecnológicos, son nativos digitales porque

nacieron en la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías con una habilidad consumada. Su característica principal es sin duda su tecnofilia.

Sienten atracción por todo lo relacionado con las nuevas tecnologías. Con las TICs satisfacen sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información y, tal vez, también de formación. Estos nuevos usuarios enfocan su trabajo, el aprendizaje y los juegos y videos, igual o mejor que si fuera texto; consumen datos simultáneamente de múltiples fuentes; esperan respuestas instantáneas; permanecen comunicados permanentemente y crean también sus propios contenidos. (García, F. s.f.)

Además son buenos comunicadores, ya que al estar en constante contacto con la información, aumenta su capacidad de selección, análisis y síntesis; ello conlleva a que sienten una necesidad imperiosa de estar conectados, compartir, comunicar, relacionarse virtualmente, en pocas palabras estar en contacto con el “mundo”.

La educación no puede quedarse al margen de esta evolución; es insoslayable que en los últimos 30 años se ha asistido a nivel mundial a un replanteamiento de los sistemas educativos, a una modernización de estos para que garanticen los requerimientos del mundo actual, que potencien las habilidades y competencias de los estudiantes en un mundo donde la información está al alcance de la mano y crece, según el periódico La Jornada de México (2014), “60% cada año” y ha registrado “un alza de 196 por ciento en tan sólo un quinquenio” y donde la comunicación es el motor de la vida en la sociedad.

No obstante es importante no confundir educar y enseñar; éste último concepto apunta a la transmisión de contenidos, conocimientos, sistemas, técnicas y habilidades de un maestro a un estudiante; es decir, la transferencia de saberes de una persona que sabe a otra que no sabe, mediante una serie de procedimientos e instrumentos.

En cambio educar alude al proceso mediante el cual se transmiten y asimilan conocimientos, valores, cultura, costumbres y normas de conducta para formar a los futuros ciudadanos. “La educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo” apunta Paulo Freire, (cit. en Molina, 2004)

Por lo tanto la enseñanza es instrucción, como por ejemplo aprender a sumar, restar o leer; en cambio educación es formación, es el aprendizaje de ideas, creencias y conductas para alcanzar el desarrollo personal. “La educación tiene como objeto formar a la persona, no solamente informarla. Es el desarrollo de sus potencialidades.” (Arriarán y Beuchot, 1999, p.14)

Jacques Delors en *Los cuatro pilares de la educación* (1994, p. 91) menciona el reto que el siglo XXI plantea a los docentes, las instituciones educativas y los gobiernos.

La educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores.

Por su parte Mario Kaplún (2010, p. 41-61) apunta que se debe construir “un nuevo escenario pedagógico que potencie las facultades de sus educandos para el autoaprendizaje”, el coaprendizaje, la gestión autónoma de los alumnos mediante la observación personal, el intercambio de ideas, la búsqueda de alternativas, el pensamiento crítico y la producción.

Esto no implica, añade Kaplún, que la figura del maestro desaparezca; el docente se vuelve un guía que encauza, problematiza y estimula el aprendizaje, y suministra información cuando es necesario.

Para alcanzar este aprendizaje-significativo al que alude el autor, es necesario que el alumno construya y se apropie del conocimiento, aunque esto no es suficiente, es preciso que lo comparta, que exista un intercambio con otros, se requieren interlocutores. Sólo se conoce algo cuando se comunica, lo aprendido adquiere sentido cuando se retransmite. Es una comunicación interpersonal donde existe la reciprocidad y la horizontalidad, donde se establece un diálogo.

Al comunicar lo aprendido los alumnos elevan su autoestima, aprenden a expresarse, a ser claros, concretos y coherentes con sus ideas, a dialogar, argumentar y contrargumentar. Y todo este trabajo se realiza de manera grupal e inclusive intergrupal, con la autogestión como parte fundamental, pero siempre con la supervisión del docente-guía. Actualmente trabajar de manera colaborativa y comunicar lo aprendido es sencillo y asequible, gracias a la web que ofrece blogs, foros, redes sociales, páginas web, plataformas, etc.

No cabe la menor duda que, dentro de este panorama, las TIC's han representado un cambio radical en la forma de procesar y transmitir la información; el ámbito educativo no puede evadir ni negar esta realidad. Qué, cómo y por qué se aprende se ha visto comprometido en esta transformación tecno-comunicativa. Ingrid Camacho (2009, p.11) subraya "las TIC son el camino hacia una educación electrónica, dinamizadora de las acciones didáctico-pedagógicas, tendientes a la inserción de las personas en el mundo virtual, acentuándose así la familiarización del hombre con el mundo tecnológico".

Las TIC's son herramientas versátiles, prácticas y amigables, forman ya parte de la vida cotidiana de millones de personas; su potencial educativo es muy extenso, se amplía día a día y favorecen constantemente el acceso a la información y comunicación. Además propician el intercambio de saberes en un ambiente multicultural y pluridiverso. Es incuestionable que el medio para lograrlo es la web o Internet; una herramienta que puede representar una amenaza o un reto, todo depende de cómo se use y aborde. El trabajo de los docentes es aprovechar este nuevo entorno educativo, para impulsar y fomentar las habilidades del siglo XXI.

Y en este mundo tecnológico los ambientes virtuales son el medio idóneo para el aprendizaje significativo. Un espacio o ambiente virtual según Espíndola (2010) es "un espacio de comunicación que integra un extenso conjunto de materiales y recursos diseñados y desarrollados para facilitar y optimizar el proceso de aprendizaje de los alumnos y basado en técnicas de comunicación mediadas por las computadoras".

A través de la virtualidad estos ambientes fortalecen el aprendizaje, ya que emplean las TIC's, colaboran en línea con otros cibernautas en un mundo donde el tiempo y el espacio no existen, conocen otras culturas, diferentes formas de pensar y actuar a través de diferentes códigos de comunicación, todo ello sujeto al respeto, la tolerancia y la libertad de expresión. Camacho (2009) menciona que los elementos de los ambientes virtuales son cinco; a saber: la interacción, el seguimiento, la evaluación, los contenidos curriculares y la colaboración.

Y dentro de este panorama podemos encontrar plataformas educativas que permiten y fomentan la colaboración y la interacción entre docentes y también entre estudiantes y maestros. Entre ellas se puede mencionar Edmodo, Pil Network, Courses Sites, Udemy, Khan Academy o RCampus.

Sin embargo casi no existen plataformas exclusivas para que los alumnos trabajen entre pares de manera colaborativa, es por ello que se concibió **Alumnos en Red**, una plataforma que ofrece un espacio similar a las antes mencionadas, pero enfocada en los estudiantes.

2. Descripción de la plataforma:



El objetivo de **Alumnos en Red** es romper la brecha digital, sin importar el nivel socio económico, el espacio o el tiempo. Promover las habilidades del siglo XXI enfocadas en “aprender a aprender” y “aprender a comunicar”. Comprometer a los estudiantes mediante una atmósfera lúdica y retos basados en el uso de la tecnología, de acuerdo a sus edades y habilidades. Asegurar que el rol del profesor es de facilitador en un ambiente colaborativo, donde su liderazgo y guía son fundamentales, y así llegar a democratizar la educación, es decir “diseñar estrategias participativas efectivas, concretas, evaluables; lo que permitirá que quienes participan en ella se involucren, se apropien de un proceso que -por su naturaleza- debe ser de todos.” (Elphick, 2002)

En la plataforma Alumnos en Red los alumnos resuelven proyectos y actividades planteados por el docente, pero también ellos proponen proyectos, actividades, además de recursos tecnológicos y tutoriales; asimismo evalúan a sus compañeros en diversas competencias, participan en debates y chats. Al llevar a cabo todo esto ganan medallas y por ende, el aprendizaje se vuelve lúdico, un juego que los lleva a aprender jugando.



Actualmente Alumnos en Red es parte del “Piloto de Inclusión Digital” de la Presidencia de México, la Secretaría de Educación Pública (S.E.P.) y también es uno de los proyectos de Microsoft para los docentes de México. En este momento en la plataforma están trabajando de manera colaborativa 2 955 estudiantes, 127 grupos y 127 profesores de 38 escuelas: 34 escuelas públicas de San Luis Potosí y cinco escuelas privadas de Querétaro, Edo. de México y D.F.

No debemos olvidar que, hoy en día, la finalidad de la educación es promover las habilidades del siglo XXI; la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (O.C.D.E. 2010) menciona tres competencias clave, a saber: uso interactivo de las herramientas tecnológicas; interacción entre grupos heterogéneos y actuar de forma autónoma; competencias que los educandos desarrollan en **Alumnos en Red** al trabajar en equipos interesuelas (públicas y privadas), usar y proponer herramientas tecnológicas, realizar y plantear actividades y proyectos, y evaluar a otros compañeros.

Aunado a ello también se impulsan otras competencias importantes que se pueden apreciar en el cuadro 1.



Cuadro 1 El Autor

Por lo tanto docentes y alumnos tienen distintos roles con el fin de promover el aprendizaje significativo; el maestro es un guía, su función radica en plantear un problema o reto, y proporcionar los indicadores de evaluación necesarios para que sirvan de guía y retroalimentación del proceso de aprendizaje del alumno; éste es quien lo genera, propone los recursos y herramientas tecnológicas necesarios y plantea una solución al problema o reto. El cuadro 2 explica más ampliamente los roles de estos dos agentes del proceso enseñanza –aprendizaje.

Rol del docente y el alumno

Docente	Alumno
Un facilitador en el proceso del aprendizaje	Identificar sus fortalezas y debilidades mediante la autoevaluación, rúbrica e indicadores.
La persona a cargo de explicar los problemas que presenta un pregunta grupal	Ganar medallas mediante la evaluación de proyectos, proponer diferentes recursos de TIC's, evaluar diferentes contenidos. Colaborar. Integrar las Tic's en distintas actividades y usar la aplicaciones PIL Network.
Retroalimentar a los estudiantes sobre su desempeño.	Analizar los elementos clave para integrar las TIC's en un proyecto.
Identificar los problemas de los estudiantes y apoyarlos para que ganen medallas.	Crear actividades de aprendizaje con el fin de enseñar a sus pares los temas y contenidos.
Monitorear a los estudiantes en la plataforma.	Retroalimentar a sus pares usando rúbricas e indicadores.
Auditar los trabajos de los estudiantes para mantener la calidad.	Colaborar con sus pares para alcanzar objetivos comunes y ganar medallas.

Colaborar y comunicarse con los otros maestros.	Avanzar a su ritmo y promover la auto regulación en el proceso de aprendizaje.
Definir rúbricas e indicadores para cada proyecto o actividad de aprendizaje.	Promover la curiosidad para aprender y especializarse en las herramientas que estén acordes a sus intereses.

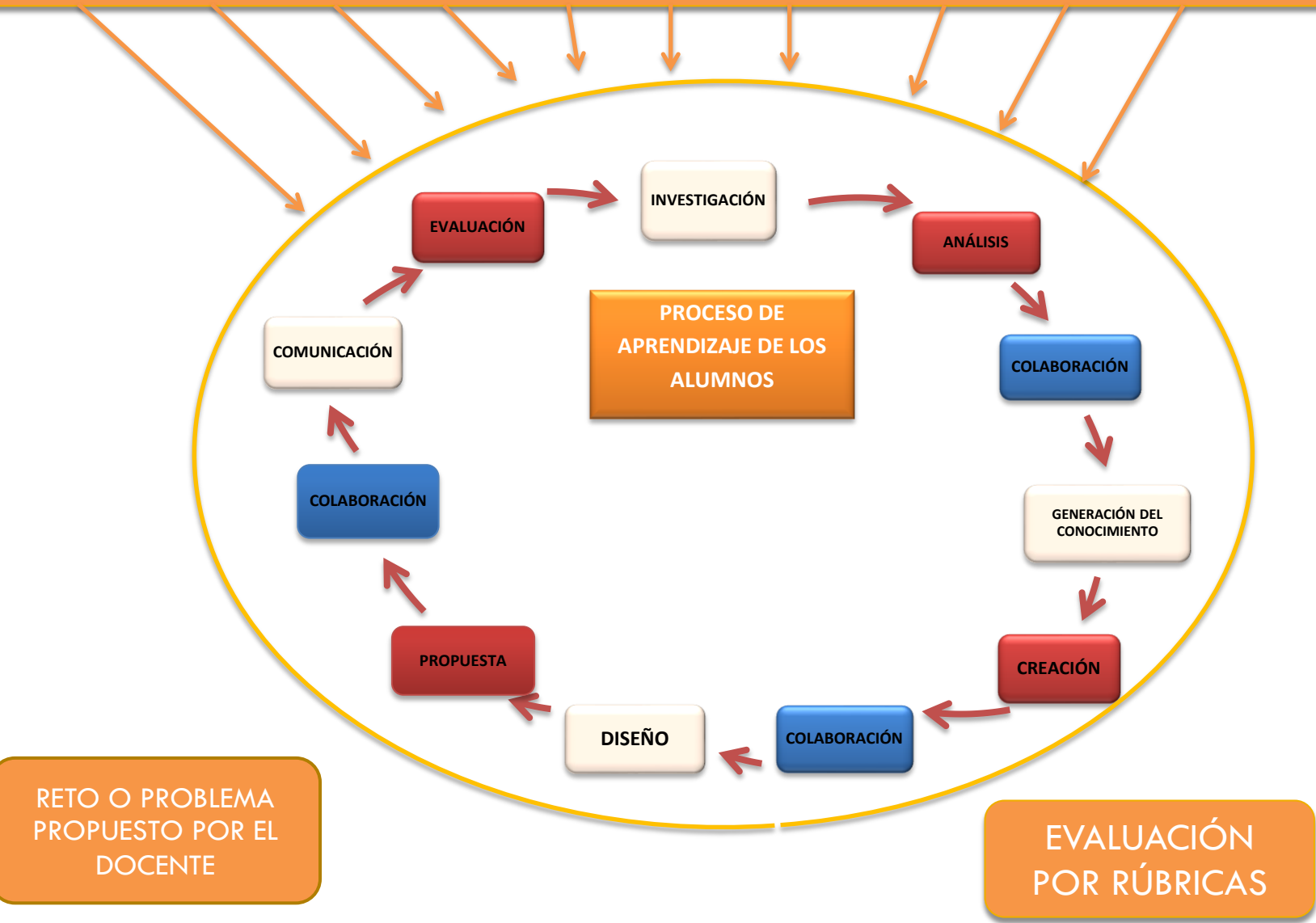
Cuadro 2 El Autor



Al realizar las actividades antes señaladas los alumnos llevan a cabo un proceso de aprendizaje que los conduce a asimilar “informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), (se) construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego (se) pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron” (Marqués, 2001)

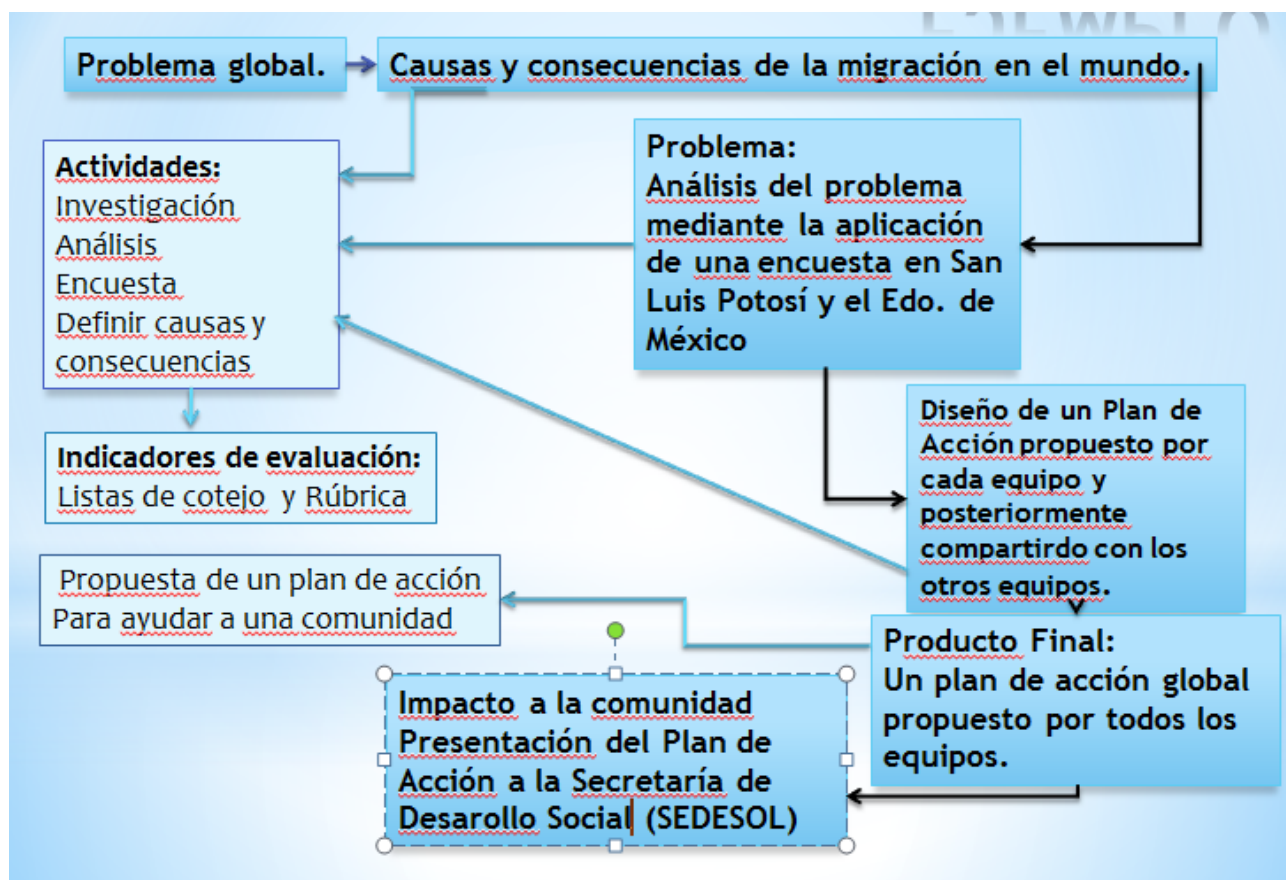
El proceso de aprendizaje que se procura alcanzar es el que se muestra en el Cuadro 3 y se puede aplicar a cualquier materia de la currícula.





Cuadro 3. El Autor

Con la finalidad de ejemplificar el cuadro anterior se puede tomar como referencia un proyecto sobre Migración en el que participaron alumnos de los seis colegios, de 1° de Secundaria (7°) Cuadro 4.



Cuadro 4 El Autor

Los alumnos cerraron la actividad y su propuesta creando una página web “Al rescate del migrante”, en ella se puede consultar el plan de acción que decidieron llevar a cabo, los pósters y trípticos que diseñaron para promoverlo, y la investigación y análisis que realizaron. Se puede consultar en la siguiente dirección: <http://yayeta.wix.com/alrescatedelmigrante>.

En la plataforma todas las actividades se cierran con un cuestionario vinculado con la competencia que se busca desarrollar (Investigación, Solución de Problemas, Creatividad, Experto en TIC’s, Aprendizaje en uso de TIC’s) Éste sirve como medio de evaluación. Cuando se evalúa el proyecto o actividad de un alumno, quien lo hace, debe decidir qué aspecto es lo que va a evaluar, es decir: la categoría, para ver si cumple con ella; el problema y tipo de solución del proyecto; los recursos con los que hicieron parte o todo el proyecto. Por lo tanto al evaluar el proyecto aparece un menú con cada una de estas

opciones y, dependiendo de su decisión, se le habilita un cuestionario, el cual definirá el nivel o tipo de medalla que se le dará al alumno que se está evaluando.

Como se mencionó anteriormente en **Alumnos en Red** se procura que el aprendizaje se alcance mediante el juego, en un proceso lúdico. Como refiere Lourdes del Carmen Martínez (s.f.) “El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.”



El ámbito lúdico reside en la obtención de medallas; los alumnos pueden ganar medallas en tres niveles, a saber: Principiante, Intermedio, Experto en diferentes categorías: Colaboración, Investigador, Solución de Problemas, Creatividad, Aprendizaje con el uso de

las TIC's y Geek. La adquisición de medallas es importante porque es un porcentaje de su calificación, equivale a las vidas o la energía de los videojuegos; además los alumnos se retan entre sí, a otros grupos o escuelas para ver quién obtiene más medallas por semana o mes, y por ello consiguen algún tipo de premio.

Para obtenerlas el alumno debe de cumplir con una serie de requisitos, por ejemplo: desarrollar actividades que sean evaluadas correctamente por sus compañeros, o participar en debates o grupos de discusión, conseguir “Me gusta”, integrar y proponer herramientas tecnológicas, etc. En los cuadros 5 y 6 se pueden revisar ejemplos todos los criterios que se aplican.



MEDALLA DE COLABORACIÓN	CUESTIONARIO	CRITERIOS
NIVEL		
PRINCIPIANTE	1. ¿Para resolver el problema, el reto o actividad se propus0 trabajar en equipo de dos o más integrantes?	Para otorgar este PRIMER nivel el alumno debió participar en al menos un grupo de discusión, debate o chat, haber asignado una palomita a algún comentario y que su comentario haya tenido al menos una palomita de Me gusta .
INTERMEDIO	1. ¿Se asignaron roles a cada integrante del equipo para que realizarán parte de la solución del problema o actividad? 2. ¿Hubo alguna actividad en la que los integrantes del equipo revisaban el trabajo de cada uno tomando como referencia la solución que querían dar al problema?	Para otorgar este SEGUNDO nivel el alumno debió participar en al menos DOS grupos de discusión, debate o chat, haber asignado una palomita a algún comentario y que su comentario haya tenido al menos una palomita de Me gusta .
EXPERTO	1. ¿Realizaron un plan de trabajo para hacer el proyecto, la actividad o resolver el problema? 2. ¿En el plan de trabajo se les pidió que indicaran responsables, fechas y recursos a utilizar? 3. ¿Se les solicitó que los equipos debían integrar los trabajos de cada miembro y decidir la mejor aportación de cada uno?	Para otorgar este TERCER nivel el alumno debió participar en más de DOS grupos de discusión, debate o chat, haber asignado una palomita a algún comentario y que su comentario haya tenido al menos una palomita de Me gusta. Además que haya abierto un debate sobre su proyecto invitando a los alumnos a mejorar y opinar sobre el mismo.

Cuadro 5 El Autor

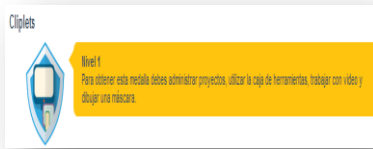
MEDALLA DE EXPERTO EN INTEGRACIÓN DE TIC's	CRITERIOS	CUESTIONARIO
NIVEL		
PRINCIPIANTE	¿El alumno utiliza las herramientas tecnológicas para realizar un producto que representa uno de los principales usos de cada herramienta?	El alumno debe de haber integrado más de una herramienta tecnológica para resolver el proyecto o realizar la actividad.
INTERMEDIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿El alumno usó una herramienta tecnológica diferente a las que se utilizan en el grupo? 2. ¿El alumno integró un manual o un tutorial para utilizar la o las nuevas herramientas? 	El alumno debió de haber subido un manual o un tutorial en la sección de recursos y debió evaluar al menos dos proyectos en la sección de recursos.
EXPERTO	¿El alumno utilizó más de tres herramienta y un lenguaje de programación para apoyar el desarrollo del proyecto o la solución del problema?	El alumno debe de haber integrado más de dos herramienta tecnológica para resolver el proyecto o realizar la actividad. Haber utilizado un lenguaje de programación. Haber incluido un manual o un tutorial. Haber evaluado más de dos proyectos en la sección de recursos.

Cuadro 6 El Autor



Criteria
medallas.xlsx

En este documento se pueden consultar todos los criterios.

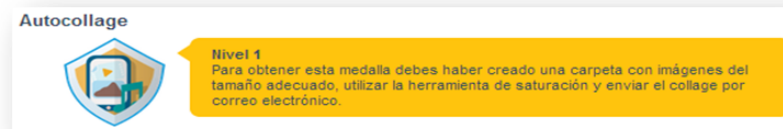


Por otra parte también pueden ganar medallas por proponer recursos tecnológicos, son las medallas PIL que incluyen herramientas como Office, Autocollage, Deep Zoom, Kodu, Montage, One Note, Photosynth. En el documento adjunto se pueden revisar todos los

critérios.



Medallas PIL.xlsx



Los resultados obtenidos al cabo de un año y medio son los siguientes:

- Desarrollo de competencias digitales al usar y proponer nuevos recursos tecnológicos.
- Desarrollo de habilidades del siglo XXI como el pensamiento crítico al analizar información, toma de decisiones y autogestión al decidir los recursos que usan.
- Desarrollo de competencias interpersonales como el liderazgo y la colaboración, al trabajar en equipos y participar en debates, el interculturalismo y habilidades sociales al interactuar con pares y la comunicación al proponer soluciones.
- Mayor sentido crítico al autoevaluarse y coevaluarse; estas evaluaciones cambian a lo largo del tiempo, se vuelven más autocríticos.
- El aprendizaje significativo al relacionar información anterior con nueva información, reajustarla y reconstruirla mediante nuevos conocimientos y experiencias.
- Desarrollo de valores como la honestidad, la tolerancia, la humildad, el respeto, la responsabilidad y la confianza.
- El trabajo colaborativo y transdisciplinario de todos los docentes facilitadores.

- Impacto en la comunidad al analizar problemáticas cercanas a su entorno y proponer soluciones, después de investigar y analizar el problema que se presenta.

Las metas a futuro en el próximo ciclo escolar contemplan una población alrededor de 5 000 alumnos y 500 docentes trabajando colaborativamente en distintas partes del mundo, como por ejemplo Christel House Venezuela, Estados Unidos y Sudáfrica, el Col-legi Montserrat de Barcelona, España y dos escuelas en Finlandia.

3. Conclusiones

Finalmente es importante subrayar que no se puede permanecer impasible y quieto ante los cambios que estamos viviendo, no se puede negar la importancia de los medios de comunicación, la globalización económica y cultural, la interactividad, la digitalización, la no linealidad, la producción de contenidos por parte del público; la escuela debe adecuarse a estos cambios, modificar sus paradigmas, olvidar la enseñanza decimonónica y acceder a las nuevas tecnologías para desarrollar en los jóvenes nuevas competencias y habilidades, necesarias para su futuro como ciudadanos. Utilizar el ciberespacio en materia educativa ya no es una opción es una realidad.

Es indudable que estamos presenciando una globalización de las comunicaciones, el raudo y dinámico crecimiento de la tecnología ha digitalizado nuestro entorno, nuestra vida y nuestro planeta, y nos ha conectado con todo el mundo mediante una gran red de redes, nunca antes vista; el tiempo, el espacio y hasta la realidad cambian y se renuevan



gracias a la interactividad. Como menciona Manuel Castells (1999) se integran “texto, imágenes y sonido en el mismo sistema, interactuando desde puntos múltiples, en un tiempo elegido...con un acceso abierto y asequible”. Ante ello se requiere creatividad, innovación e imaginación, es la meta de **Alumnos en Red**.

Y así es como cambia el rol del docente, de ser el personaje omnipotente que llega a impartir una cátedra, monopolizador del conocimiento, se convierte en un guía, en un facilitador del aprendizaje para que el alumno “aprenda a aprender”, genere su propio conocimiento de manera autónoma y sea responsable de su crecimiento. En este proceso las TIC's e Internet son la clave y las herramientas para este cambio.

Hasta hace unos años la reproducción y la memorización han sido paradigma del proceso de la educación, lo que viene a ser pura enseñanza, sin permitir que el alumno se apropie y transforme el conocimiento; verticalidad y autoritarismo han sido los ejes del proceso enseñanza-aprendizaje, **Alumnos en Red** busca la horizontalidad y la autogestión.



Desarrollar en los alumnos, desde temprana edad, las habilidades del siglo XXI es fundamental para que, al ingresar en la Educación Media Superior y la Educación Superior, sean alumnos críticos, propositivos, creativos, capaces de “aprender a aprender”.

No olvidemos que, a nuestra época se le conoce como la “sociedad de la información o del conocimiento” debido a los cambios que se han operado en el ámbito educativo. Pero “hemos transitado de una sociedad con un sistema educativo a una << sociedad educativa>>” ((Martín Barbero, 2002), porque los aprendizajes y la información provienen de muchas fuentes gracias a la tecnología y los medios de comunicación. Esta <<sociedad educativa>> se caracteriza porque el aprendizaje proviene del intercambio societal, pero es un intercambio inmaterial, intangible que no se legitima como antaño y está basado en la tecnología y la comunicación.

No podemos negar que muchas escuelas, ante el crecimiento de la tecnología, han optado por introducir computadoras en el aula, sin embargo su uso se limita a una herramienta más; valerse de las TIC's significa mucho más, es emplear de manera didáctica y formativa la "cultura digital móvil", la "convergencia de tecnología y lenguajes", "la interactividad y las redes sociales" (Aparici, 2010: 308).



En **Alumnos en Red** los alumnos desarrollan una serie de capacidades en torno a la información (análisis, discriminación, representación, fiabilidad, etc.), crean contenidos, se comunican en la virtualidad, proponen retos y soluciones; en pocas palabras generan, producen, crean conocimiento y lo comunican

colaborativamente. Con ello la educación está al alcance de todos, se democratiza.

Más que nunca ahora debemos de recordar la frase de Benjamín Franklin "Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo."

Enlace a la plataforma: [Alumnos en Red](#)

Usuario: juez

Contraseña: juez123

Referencias.

- Aparici, R. Compilador y otros (2010) *Educomunicación: más allá de la 2.0*, Barcelona, Editorial Gedisa. P. 308.
- Arriarán, Samuel y Beuchot, Mauricio (1999) *Virtudes, valores y Educación moral. Contra el paradigma neoliberal*. México, UPN. (Pp. 6, 12, 14, 19, 34,46) Recuperado el 6 de abril de 2014 de <http://www.paginasprodigy.com.mx/SAMELI/primer%20pagina/mis%20libros/Virtudes,%20valores%20y%20educaci%C3%B3n%20moral.pdf>
- Barbero, M. (2002) en *La audienciación contemporánea de las sociedades: desafíos y posibilidades educativas* (Orozco, G. 2003) Recuperado el 16 de abril de 2014 de <http://www.comminit.com/la/node/149916>
- Camacho, I. (abril, 2009) *Educación en valores en ambientes virtuales*. Revista digital Éticarrobanet. Año VII. No.8. pp. 11 y 14. Recuperado el 9 de abril de 2014 de <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero8/Articulos/Formato/articulo4.pdf>
- Castells, M. (1999) *La Cultura de la Virtualidad Real* (Capítulo 5) en *La Era de la Información Vol.1, Siglo XXI Editores*. (pp. 359-405)
- Delors, J. (1994) *Los cuatro pilares de la educación*, en *La Educación encierra un tesoro*. México: El Correo de la UNESCO. Pp. 91, 95, 96. Recuperado el 10 de abril de 2014 de <http://www.uv.mx/dqda/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- Elphick, W. (2002) *Democratizando el proceso educativo*. Publicado en *Contexto educativo: revista digital Argentina de investigación y nuevas tecnologías*. Recuperado el 11 de abril de 2014 de http://www.vicariaeducacion.cl/old/equipos_direct/democratizando.pdf
- Espíndola, M. (2010). *El ambiente virtual de aprendizaje en e-learning Social*. Recuperado el 10 de abril de 2014 de http://www.e-learning-social.com/article.php?article_id=406
- García, F., Portillo, J., Romo, j., Manuel, B. (s.f.) *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Universidad de País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU) Recuperado el 10 de abril de 2014 de <http://ftp.informatik.rwth-aachen.de/Publications/CEUR-WS/Vol-318/Garcia.pdf>
- Jornada, La. (26, enero, 2014) *Crece 60% cada año información que circula por internet: IBM*. Sección Vanguardia. Recuperado el 8 de abril de 2014 de <http://www.vanguardia.com.mx/crece60cadaañoinformacionquecirculaporinternetibm-1806110.html>

- Kaplún, M. (2010) *Una pedagogía de la comunicación en Educomunicación: más allá del 2.0*, Gedisa, (pp. 41- 61)
- Marqués, P. (2001) *El aprendizaje: requisitos y factores. Operaciones cognitivas. Roles de los estudiantes*, en Pangea.org. Recuperado el 12 de abril de 2014 de <http://peremarques.pangea.org/actodidaprende2.htm>
- Martínez. L. (s.f.) *Lúdica como estrategia didáctica*. Revista Scholarum de la Universidad Autónoma de Guadalajara. Recuperado el 14 de abril de 2014 de <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Molina, M.L. (2004) *Modelos de intervención asistencial, socioeducativo y terapéutico en trabajo social*. Editorial de la Universidad de Costa Rica. P. 117. Recuperado el 10 de abril de 2014 de <http://goo.gl/opMwh1>
- Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (O.C.D.E.) (2010) *Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE*. Publicado por Instituto de Tecnologías Educativas del original de la OCDE en inglés, bajo el título: *Working Paper 21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries (EDU Working)* Recuperado el 11 de abril de 2014 de [http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Habilidad es_y_competencias_siglo21_OCDE.pdf](http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Habilidad_es_y_competencias_siglo21_OCDE.pdf)