

EL ENFOQUE DEL MODELO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE MÁS ÓPTIMO PARA EL APRENDIZAJE A DISTANCIA DE ADULTOS

Eva Ordóñez Olmedo

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla, eordolm@acu.upo.es

Manuel León Urrutia

University of Southampton, mlu1n08@soton.ac.uk

1. INTRODUCCIÓN

Este ensayo de investigación aporta una revisión a todos los paradigmas de la educación que se enmarcan dentro de la psicología de la educación, que a su vez es una disciplina en la que coexisten varios paradigmas alternativos. En este sentido, se entiende como paradigma a las configuraciones de creencias, valores metodológicos y supuestos teóricos que comparte una comunidad específica de investigadores (Hernández, 2002; García, 2008).

Actualmente, en la investigación educativa se identifican tres paradigmas como marcos generales de referencia superando la dicotomía tradicional: positivista, interpretativo y sociocrítico (Bolívar & Granada, 2010). De esta manera, el mismo concepto de paradigma ha ido cambiando hasta que en la actualidad se puede entender como un marco de referencia, una estructura, una visión determinada del mundo, de la realidad, desde unos supuestos establecidos implicando también una metodología estipulada para ese paradigma. Es por ello, que en este documento se establece el modelo de escenario de enseñanza-aprendizaje idóneo que abarca las características nombradas que debe tener el paradigma más óptimo para la enseñanza a distancia, siendo denominado éste como Mixto y Holístico.

Por otro lado, el estudio de la didáctica repercute en un alto nivel de complejidad y más si cabe cuando se trata de una enseñanza a distancia. Así pues, diversos análisis llevan a diferentes clasificaciones de modelos, perspectivas o paradigmas. En esta misma línea, y desde la perspectiva de los modelos pedagógicos que propone Mayorga y Madrid (2010), desde la Didáctica se pueden analizar los siguientes modelos: modelo presagio-producto, modelo proceso-producto, modelo mediacional y modelo holístico/ecológico. A este respecto, existe tres posibles enfoques: técnico, práctico y crítico (Kemmis, 1993). En el siguiente apartado, se establece los posibles modelos que se adaptan mejor para el aprendizaje de adultos a través de la metodología T-Learning.

En base a todo lo anterior, se debe tener en cuenta que la comunicación pedagógica adquiere particular importancia en el proceso enseñanza aprendizaje (Suárez, Moreno, Carmenate, & Delgado, 2017) así mismo, esta investigación aporta un cuadro síntesis del proceso de comunicación de los diferentes modelos, para evidenciar cual se adapta mejor a una enseñanza a distancia enfocada para adultos.

2. LOS MODELOS DE ENSEÑANZA COMO ESCENARIOS DE APRENDIZAJE DE ADULTOS PARA SU UTILIZACIÓN CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Según García (2001), los diferentes modelos de enseñanza-aprendizaje de adultos y su debida adaptación a las Nuevas Tecnologías son:



2.1. Modelo pre-científico

Aproximan al análisis de un buen docente por aspectos que suelen dar como consecuencia un escenario óptimo de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, no se han analizado científicamente sino únicamente por relaciones aleatorias causales y de consecuencias, que no siempre responden a una realidad o que se llegan a generalidades como que el profesorado que conoce una información sabe enseñarla, que preconiza el modelo academicista o el docente que tiene unas características personales es un buen profesorado siguiendo la teoría del modelo presagio-producto (Pérez, 1992).

2.2. Modelo proceso-producto o conductista: escenario de aprendizaje individual

Este modelo surge de la necesidad de evaluar la educación como se hacen en otros ámbitos. De esta forma se busca una unidad de medida y esta unidad va a ser la conducta. Así pues, el enfoque conductista está basado en un modelo de comunicación vertical y unidireccional, que sitúa al docente por encima del alumnado asumiendo la figura o el rol de emisor activo de las situaciones y los contenidos y al alumnado lo representa como un “*ser pasivo*”, que recibe la información, y al que se le exige repetición para el cambio de conducta. El papel del docente consiste en modificar las conductas de sus discentes en el sentido deseado, proporcionándoles los estímulos adecuados en el momento oportuno. Por ello, para un óptimo desarrollo del proceso de comunicación, el docente debe poseer las competencias y destrezas necesarias para transmitir los conocimientos y saber evaluar en términos de conductas los saberes de cada discente.

Para esta concepción el diseño es la programación por objetivos y la aplicación de esa planificación mediante la utilización de diferentes recursos educativos, como las metodologías activas (reproductoras de respuestas-conductas) y con refuerzos de materiales didácticos (uso de los medios audiovisuales). Este planteamiento es un instrumento para conseguir los resultados deseados, que no son otros que los objetivos propuestos (en términos de conducta).

Los recursos más utilizados son los tecnológicos, como refuerzos por su eficacia motivacional para desarrollar imitaciones y procesos repetitivos de conducta, además de ser instrumentos de dinamización del aprendizaje individual. Este modelo desarrolló y potenció de forma especial los medios audiovisuales como herramienta básica en el desarrollo de actividad formadora.

Como aportaciones positivas se puede destacar que las funciones del profesorado las define muy bien, plantea una serie de competencias para el docente que son muy ideales. Sin embargo, este paradigma concibe varias críticas en cuanto a la definición unidireccional del flujo de la influencia; reducción del análisis a los comportamientos observables; la descontextualización del comportamiento docente y la definición restrictiva de la variable producto de la enseñanza.

2.3. Modelo Humanista: escenario de aprendizaje para el desarrollo personal

Este modelo aparece como una posición rupturista entre dos de los paradigmas predominantes: el conductismo y el cognitivismo (Castro, 2008). Bajo este escenario nace la concepción humanista de la mano de Carl R. Rogers (1977) y Elton Mayo, que llegaron a la conclusión de que existían otros factores de eficacia que no se habían tenido en cuenta en la concepción eficientista; tales como las relaciones

afectivas entre los miembros de la organización, el liderazgo, y la relación comunicacional entre los miembros. En este campo se desarrollaron los trabajos de Argyris (1964; 1979), Mc Gregor (1974), y Robbins (1987), entre otros autores de este modelo. Determina una teoría de aprendizaje centrada en el desarrollo del alumnado, como persona. El profesorado y el educando mantendrán una relación de igual a igual.

Este modelo curricular surge en 1949, Díaz y Hernández (1998) señalan que Tyler, uno de los autores más destacados, tenía la idea de tecnificar la educación por medio de objetivos conductuales, según él las decisiones en relación con los aprendizajes que deberían promoverse en un programa escolar, debían ser producto del análisis de diversas investigaciones realizadas a las fuentes curriculares, es decir, a los estudiantes y sus necesidades sobre la sociedad, el análisis de tareas, los procesos culturales, sobre la función y el desarrollo de los contenidos. Para posteriormente poder definir objetivos conductuales relevantes, y que a su vez pudieran ser medidos con claridad, al final del proceso de enseñanza y verificar así su cumplimiento.

El profesorado es un acompañante, un facilitador del logro de la madurez personal, el empoderamiento y la autonomía del educando. Se tiene muy en cuenta las relaciones afectivas entre los participantes y la percepción positiva de sí mismo, se desarrolla la dimensión del saber ser. De esta forma, la institución ha de adaptarse a las expectativas y motivaciones de sus miembros.

Sin embargo, el modelo humanista no puede considerarse un paradigma, puesto que solo es una corriente de pensamiento entre los paradigmas conductistas y cognitivistas, que considera las actitudes del ser humano como el aspecto más importante a considerar en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.4. *Modelo cognitivista o constructivista: escenario de aprendizaje de procesos mentales*

Este modelo surge para sustituir la perspectiva conductista, enfocándose en el estudio de las representaciones mentales del sujeto, como resultado de las relaciones previas con su entorno físico y social. Sus representantes son Piaget, Ausubel, Bruner y Novak (comienzos de los años 70 y 80). En este sentido, Pradas (2010) los clasifica en relación a que su interés gira en torno al alumnado y el profesorado, y Henríquez (2002) señala que desde este modelo el docente es visto en su justa dimensión humana, en el sentido de que son estimuladas sus capacidades de pensamiento.

Se hace relevante desde este modelo el pensamiento, los procesos cognitivos desarrollados, su ejecución, la toma de decisiones y los comportamientos a los que se llega como consecuencia de todo este proceso. De esta manera, Fernández (1997) aclara la denominación de este modelo, indicando que entre la conducta-estímulo y la conducta respuesta se sitúa lo que Hull (1943) llama "*el organismo*", es decir, todo el mundo cognitivo que media entre el estímulo y la conducta.

Este modelo se enmarca en una perspectiva cognitivista, destacando su carácter constructivista, en el cual se propone un tipo de currículum que debe ser configurado teniendo en cuenta el procesamiento de la información y la construcción del conocimiento como estrategia de formación, a través del desarrollo de los procesos mentales y de la capacidad para tomar decisiones. El currículum se convierte en

dicho instrumento para el desarrollo de procesos mentales destinados para un grupo homogéneo que tienen el mismo nivel de progreso.

2.5. Modelo ecológico o Socio crítico: escenario para la concienciación y transferencia

Nace de la perspectiva del modelo mediacional integrador, reconociendo la influencia dialéctica entre docente, alumnado y procesos cognitivos. Dos modelos complementarios y cimientos de este paradigma son, por un lado el Modelo semántico contextual de Tikunoff (estructural), en la que las variables contextuales son siempre situacionales porque son los individuos los que confieren significación a los sucesos, y por otro lado, el Modelo de Doyle (dinámico y funcional) que se basa en el intercambio de actuaciones por calificaciones, debido al carácter intencional y evaluador del contexto escolar.

Desde este modelo, Pérez Gómez (1992) subraya que éstos son sujetos activos a nivel cognitivo y comportamental: “[...] *pero no sólo como individuos aislados, sino como miembros de una institución cuya intencionalidad y organización crea un concreto clima de intercambio [...]*” o en palabras de Doyle (1978) la presente orientación se “*centra en las relaciones mutuas entre demandas del ambiente y respuestas humanas en los contextos naturales del aula*”. Tal y como indica Fernández (2010), este paradigma holístico plantea una perspectiva interdisciplinar e integral, enmarca a la enseñanza y al aprendizaje escolar dentro de una compleja estructura de variables interdependientes. En este sentido, Henríquez (2002) indica que desde este modelo “[...] *el aula es considerada como nicho de investigación, convirtiendo al docente en un investigador crítico y activo frente al fenómeno educativo*”.

En este modelo, el currículum es un instrumento de cambio social y se entiende como un posicionamiento ideológico y de compromiso con la transformación social y la lucha contra la desigualdad, frente a la concepción del currículum como transmisión y reproducción ideológica y social. El proceso de aprendizaje de esta perspectiva tiene como eje del currículum: el contexto, las necesidades y demandas sociales, entendidas como necesidades de formación de los grupos destinatarios. Deben ser las prioridades del mismo y el rol del formador es el de concienciador de la situación del alumnado y un agente socioeducativo del cambio de la comunidad u organización en la que está ubicado.

3. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS MODELOS COMO ESCENARIOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En la (Tabla 1) se muestra un cuadro comparativo, focalizado en el proceso de comunicación, cuyo objetivo es describir la experiencia de la implementación de recursos tecnológicos para el aprendizaje interactivo en ambientes educativos, colocando especial énfasis en los ambientes a distancia, con el fin de analizar sus implicaciones operativas y los retos que expone este tipo de innovaciones educativas. La incursión de los recursos tecnológicos que apoyan los procesos de aprendizaje que han tenido influencias paralelas desde diversas vertientes, por un lado se encuentra el desarrollo de los servicios de comunicación, la facilidad de acceso a la información por las redes inalámbricas, la cantidad de dispositivos móviles que aparecen en el mercado y hasta las prácticas de la sociedad actual donde la movilidad, los tiempos de traslados y “*esperas*” han provocado la opción de “*recursos para la productividad*”.

En dicho cuadro se establece una comparación entre las cuatro teorías paradigmáticas tanto de los modelos pre-científicos que quedan englobados en un solo modelo de referencia, como en los modelos científicos, destacando el proceso de comunicación, siendo éste uno de los aspectos más importantes de nuestra investigación, puesto que se incluye la Televisión Digital Terrestre (en adelante, TDT) como medio más óptimo para el aprendizaje de adultos, se trata del T-Learning, se considera el aprendizaje interactivo y personalizado a través de la pantalla del televisor, simplificando de esta manera el proceso de comunicación para la asimilación de los contenidos sea lo más asequible posible para cualquier grupo de destinatarios; gracias a la evolución tecnológica que se está produciendo en la televisión. Las características de este proceso son: institucionales, de los destinatarios, del contenido, de la formación a distancia y la utilización de los Recursos Tecnológicos.

Así pues, como estas temáticas han sido unidas a conceptos del aprendizaje a lo largo de la vida, se ha llevado a considerar en el aprendizaje móvil (en adelante m-learning) como una oportunidad más para seguir aprendiendo. El m-learning tiene fuerza principalmente en Europa. En este sentido, Ramírez (2009) menciona que, en la apuesta que hace la institución para incorporar estos recursos tecnológicos en los ambientes de aprendizaje, se confía en las ventajas de proporcionar mayor flexibilidad para el acceso de contenidos educativos, personalización de experiencias de aprendizaje, desarrollo y fortalecimiento de habilidades profesionales y mayor efectividad del aprendizaje por el tiempo de atención.

En base a todo lo anterior, se hace necesario que se conciba realmente la educación como formación humana, es decir, que los modelos educativos, comunicativos y de educación a distancia se integren orgánicamente al proceso enseñanza-aprendizaje. De esta manera, se trata de reformar el pensamiento para cambiar las mentalidades y el saber educativo y comunicativo, en su unidad dialéctica. Hay que pensar la subjetividad a partir de nuevas premisas, considerando los adelantos en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para no perder lo más importante: el proceso de comunicación, ver (Tabla 1), y con él, al individuo, inserto en cada tipo de contexto.

	Modelo Presagio-Producto o Modelo Académicista	Modelo Proceso-Producto o Modelo Conductista	Modelo Cognitivista o Modelo Constructivista	Modelo Ecológico o Modelo Socio-Crítico
Proceso de comunicación	Características institucionales: Flexibilidad curricular. Método tradicional utilizando diferentes medios como los materiales impresos, televisión y cursos intensivos.	Proceso activo que ocurre dentro del alumnado y que es influido por el discente.	Ofrece contenidos e información metodológicamente estructurados. Currículum flexible.	Capacidad de organización. Tienen en cuenta las necesidades del alumnado.
	Características de los destinatarios: Reconocimiento del alumnado como eje del proceso educativo. Protagonismo del	Preparado para dar respuestas ante los estímulos. Ejecutar secuencialmente	Asume los roles y tareas establecidos. Juega un papel activo.	Muestran interés, expectativas y habilidades en los procesos de enseñanza



	alumnado como sujeto de aprendizaje y centro del sistema.	como del y del	una serie de acciones que están previamente estructuradas.		– aprendizaje. Dominan las Nuevas Tecnologías.
Características del contenido:	Aprendizaje colaborativo. Profunda interacción e interdependencia con la enseñanza y la docencia.		Surge en relación a las necesidades y metodologías.	Incluye actividades en las que el conocimiento es contextualizado en las realidades propias de los dicentes.	Surge en relación a las necesidades y metodologías.
Características de la formación a distancia:	Mantiene la idea de proceso y producción. Centrada en la comunicación e interacción mediada. Retroalimentación continua y seguimiento del proceso y del modelo. La cultura institucional y educativa en general. Las condiciones contextuales y evolutivas del campo de la Educación a Distancia.		Plantea estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje por separado. Docente como facilitador del aprendizaje. Busca mecanismos cognitivos y sociales del desempeño aprendiz.	Facilita la comunicación y el diálogo. Posibilita el metaaprendizaje, capaz de generar una auténtica reflexión cognitiva. Exige perfeccionamiento, capacitación y actualización. Busca la reflexión a través de los procesos mentales. Favorece los procesos cognitivos.	Tiene en cuenta el entorno, de manera que asegura la tranquilidad y facilidad de aprendizaje. Se adaptan a las circunstancias personales del alumnado. Busca la concienciación a través de los recursos tecnológicos.
Utilización de Recursos Tecnológicos	Despertar el interés por aprender.	el por	Reforzar las vivencias y los procesos de estímulos-respuestas.	Construcción de procesos mentales.	Actitud crítica y concienciación de la sociedad.

Tabla 1. Proceso de comunicación. Fuente: *Elaboración propia.*

4. EL MODELO DE ESCENARIO MIXTO Y HOLÍSTICO

Teniendo en cuenta un escenario mixto y holístico, las comunidades de aprendizaje de educación de adultos se presentan como una opción educativa para favorecer a la población en desventaja social (Flecha, 2008). Para ello, se debe partir del aprendizaje dialógico documentado en siete principios que pretenden aportar una guía para la reflexión sobre el aprendizaje dialógico y su puesta en práctica (Aubert *et al.*, 2008). Todos ellos conjugan teorías sociales, conocimientos culturales y sentimientos; aspectos académicos dentro de procesos de transformación que recorren las relaciones laborales, sociales, familiares y afectivas de las personas que participan en él.

Cuando se conoce al grupo destinatario, se debe tener presente que un aspecto importante para lograr el objetivo es que los adultos mantengan la motivación por el aprendizaje pero partiendo de sus necesidades personales. En este sentido, en muy pocos casos se puede encontrar que el motivo prioritario sea aprender, y es por ello que, Maslow (1943) propone la “*Teoría de la Motivación Humana*”, que trata de una



jerarquía de necesidades y factores que motivan a las personas. Esta jerarquía identifica cinco categorías de necesidades y considera un orden jerárquico ascendente de acuerdo a su importancia para la supervivencia y la capacidad de motivación.

Por todo lo anterior, la teoría de aprendizaje que da base de sustentación a este modelo es una metodología de adultos basada en el aprendizaje significativo, en la construcción de lo más sencillo a lo más abstracto y la aplicación a la realidad social y laboral. Teniendo en cuenta además, el conectivismo acuñado por Siemens y Downes en 2004 (Siemens, 2004), tratándose de una teoría emergente que suprime a las anteriores teorías del aprendizaje (conductismo, cognitivismo y constructivismo) puesto que éstas no contemplaban la inclusión de las Nuevas Tecnologías como metodología de enseñanza (Islas & Delgadillo, 2016).

La educación es un factor clave para el crecimiento de las personas y, en general, de la sociedad, por ello, debe buscar que el alumnado desarrolle todas sus capacidades para desenvolverse en su propio entorno educativo.

Por tanto, el proceso de aprendizaje consiste en desarrollar conductas de aprendizaje que a través del éxito, refuercen la autoperfección de uno mismo y lo lleven a desarrollar procesos mentales que sean capaces de llevarlo a la realidad laboral. Al utilizar el TDT, el docente debe tener labor de motivador, dinamizador del aprendizaje y ayudante para transferir los conocimientos adquiridos a la realidad laboral.

En primer lugar, se plantea que el alumnado memorice y reproduzca la información, que se repitan los contenidos para un mejor afianzamiento, el escenario continúa con un aprendizaje de conductas, la autoperfección del alumnado para sentirse bien consigo mismo y conseguir a partir de la construcción de lo más sencillo a lo más complejo aprendizajes por concienciación y acción, el alumnado deberá partir de su propia experiencia.

Por otro lado, el proceso de enseñanza se basa en la creación de escenarios para la comunicación de las Nuevas Tecnologías. Cada grupo de alumnados crea su propio proceso de comunicación y de aprendizaje. A partir de ese escenario el docente es el responsable del proceso, en algún momento puede actuar como mero transmisor de conocimientos en cambio en otros debe plantear métodos de enseñanza demostrativos para que el alumnado lo imite y aprenda; el docente debe ser un acompañante de dicho proceso hasta conseguir el desarrollo cognitivo de los discentes.

En este posicionamiento, el proceso de comunicación se basa en la creación de escenarios para la comunicación a través de las Nuevas Tecnologías; cada grupo crea su propio proceso de comunicación y de aprendizaje. Durante este proceso, y en los diferentes escenarios planteados anteriormente, se configura que para lograr un óptimo proceso de enseñanza–aprendizaje se debe interactuar con el grupo destinatario, no puede limitarse a ser unidireccional sino que debe plantearse una comunicación interactiva y bidireccional, fomentando un clima participativo.

Los recursos didácticos utilizados serían los TDT, que pretenden ser un proceso mucho más fácil de desarrollo puesto que es una tecnología blanda y fácil para los adultos con nivel bajo de cultura y educación. No obstante, dependiendo del contexto, será más acorde utilizar los recursos que se caracterizan de uno u otro

modelo de aprendizaje, teniendo en cuenta el libro de texto, la pizarra, transparencias y power point, los medios audiovisuales, etc.

El contexto es fundamental, puesto que a partir de él se busca lo que es significativo y útil para el alumnado y dicho aprendizaje conlleva la aplicación a la realidad socio laboral. En las teorías precientíficas se contextualizaba al alumnado con un carácter homogéneo incluso en el modelo conductista se sigue englobado a todos los colectivos en un mismo contexto, en contraposición los siguientes modelos parten de la heterogeneidad de los destinatarios y en nuestro posicionamiento es un factor elemental.

Se destacan como aspectos positivos la creación de escenarios de aprendizaje diferentes de acuerdo a los heterogéneos grupos de destinatarios. Puesto que cada hogar está inmerso en unas características específicas, pero el aprendizaje a través de la TDT es fácilmente adaptable a cualquier entorno. En este sentido, el canal de retorno de la TDT y los sistemas interactivos (conexiones on-line disponibles a través del televisor por la TDT o conexiones por Internet) posibilitan que el alumnado sea un sujeto activo en su propio aprendizaje, logrando enfocar el sistema hacia un modelo mediacional, intentando en un futuro, incluso, crear entornos colaborativos de aprendizaje y dar el paso hacia los modelos ecológicos.

Se ha propuesto varios escenarios para el que el alumnado, a través de la TDT, adapte su proceso de aprendizaje al modelo que más se adecue a su entorno y a sus características; dependiendo de la personalidad del individuo e incluso de la etapa de su ciclo vital en la que se encuentre enmarcado. Así pues, los diferentes escenarios propuestos facilitan la metodología que deberán llevar a cabo para aprender y poner en práctica para mejorar su situación laboral o simplemente para alcanzar un mayor nivel de aprendizaje.

El nacimiento de un nuevo formato tecnológico de enseñanza-aprendizaje se encuentra ligado a las mismas inquietudes de partida que se produjeron en el E-learning. Una de estas cuestiones es que ante la dificultad de desarrollar entornos interactivos se orientan a un modelo de aprendizaje presagio-producto (academicista) o como mucho de proceso-producto (conductista). Sin embargo, las posibilidades que se presentan, orientadas a que este sistema de aprendizaje sea útil, debe plantearse desde la perspectiva de que el alumnado sea capaz de mantener una actitud constructiva ante su propio aprendizaje, dejando de lado el papel de mero receptor de información.

Llegados a este punto, este posicionamiento holístico se ubica en un modelo mixto que se asienta en el modelo proceso-producto desde una perspectiva tecnológica y conductista, basado en el autoaprendizaje y la perspectiva constructivista.

En la actualidad existen nuevos roles y modelos de enseñanza aprendizaje, que se desenvuelven en novedosos contextos, lo cual requiere una reflexión sobre las herramientas que intervienen en los procesos de formación y que se encuentran favorecidas por el desarrollo de las TIC. En relación a esta disertación, el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje es un espacio organizado con la intención de lograr el aprendizaje. Para ello se requiere de una función pedagógica (que hace referencia a actividades de aprendizaje, a situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje, al apoyo y tutoría puestos en juego, a la evaluación, etc.), la tecnología apropiada a la misma (que hace referencia a las herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico) y el marco organizativo (que incluye la

organización del espacio, del calendario, la gestión de la comunidad, etc. pero también el marco institucional y la estrategia de implantación).

Los elementos básicos que conforman el aprendizaje son los conocimientos cuya obtención lograrán un cambio en la persona y facilitarán los resultados de aprendizaje, ligados directamente con las competencias perseguidas durante el proceso y que dotan de contenido los programas educativos (Ruiz y Sarrate, 2002). Por otro lado, se cuenta con los procesos que determinan cómo se aprende, estableciendo la metodología desarrollada durante el intervalo del curso. Finalmente, Aption Networkm (2010) hace referencia al aprendizaje transformativo (T-learning), cuyos elementos persiguen una serie de resultados de aprendizaje, ya que tienen establecida una metodología participativa y activa, y hacen uso del entorno telemático sustentado por la TDT, que permite asumir la flexibilidad que ofrece cualquier formato de educación a distancia interactivo.

El conocimiento es la fuente de desarrollo y la clave que da sentido a la sociedad. Las TIC y su capacidad de conexión son responsables de contribuir a mejorar la educación del conglomerado, provocando el alcance de estados de madurez intelectual y social a partir de diversas capacidades para producir, tratar, difundir y transformar la información en beneficio del desarrollo humano integral y funcional (España y Canales, 2013).

Esta estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en las Nuevas Tecnologías Educativas, y bajo un paradigma constructorista, logra fomentar la creatividad e inventiva, mejora el interés y motivación del alumnado y permite un desarrollo cognitivo que favorece finalmente el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Desde esta perspectiva holística, la educación es considerada un sistema vivo y en constante progreso y evolución. Los principios holísticos de interdependencia, diversidad, totalidad, flujo, cambio, unidad, sostenibilidad, etc. están en la base de este nuevo paradigma educativo, cuyo objetivo es la formación integral del ser humano, una formación que supera el paradigma Newtoniano-Cartesiano de la ciencia mecánica del siglo XVII y que hoy todavía sigue primando en los diferentes sistemas educativos (Pérez, 2012).

En último lugar, se resalta que la exigencia de los enfoques holísticos conlleva la comprensión de los conocimientos. De esta manera, se llega a conseguir las habilidades necesarias para hacer que el aprendizaje no sea algo aislado, sino que llegue a ser un valor intrínseco necesario el desarrollo de cualquier habilidad o actitud. Incluso, se llega a proponer que los modelos de multitarea se corresponde con las exigencias holísticas del pensamiento de la era digital, ya que en Internet todo puede relacionarse con todo y estar disponible al mismo tiempo (Pérez, 2012).

5. CONCLUSIONES

Los diferentes escenarios plantean los itinerarios para utilizar la tecnología más versátil según las características fundamentales del grupo de destinatarios. Con esta propuesta de modelo mixto y holístico se ofrece una amplia variedad de oportunidades para que el alumnado pueda hacer del proceso de aprendizaje un hecho personal adaptado a una metodología idónea que dependerá exclusivamente del individuo, puesto que un escenario de aprendizaje puede fracasar dependiendo del contexto, y en contraposición adaptarse a la realidad laboral y social de cualquier

otro grupo de destinatarios. Por ello, a través de la enseñanza con la TDT, cada persona puede elegir con total libertad el estilo de aprendizaje que mejor se adapte a sus circunstancias.

Desde este punto de vista, las TIC pueden aportar un gran abanico de posibilidades en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En estos tiempos, surge la necesidad de un cambio profundo en las maneras de transferir los conocimientos. La cuestión es comprobar si el impacto y la transformación que hoy están produciendo las TIC en la enseñanza y el aprendizaje abren nuevas concepciones para la enseñanza.

La sociedad se encuentra inmersa en la era de la postmodernidad, caracterizada por la sucesión de continuos cambios sociales, económicos, políticos, culturales, tecnológicos, que plantean nuevas exigencias, demandas y desafíos al ámbito educativo, lo cual inclina a redefinir el planteamiento de nuevos enfoques metodológicos, herramientas y estrategias didácticas que den protagonismo al discente como sujeto activo, participativo, autónomo, creativo y reflexivo en la construcción de su propio conocimiento (Moreno, 2011).

Por ello, se ha llevado a cabo un análisis de los diferentes paradigmas educativos para encontrar la perspectiva pedagógica más afín a la enseñanza de conocimientos a través de una metodología basada en las nuevas tecnologías, que permiten la adaptación del modelo academicista a ellas. El hecho de que se pretenda obtener resultados comunes podría ser una consecuencia del nuevo enfoque tecnológico.

De esta manera, se debería fomentar un modelo academicista ligado a las nuevas tecnologías que favorezca que el docente pueda facilitar más rápidamente los recursos o materiales adecuados al alumnado. Además, el ver vídeos o documentales, fotos, la lectura de textos, manipulación de programas, etc., son distintas formas que se pueden emplear para que el alumnado/estudiante asimile más fácilmente los contenidos requeridos. Los entornos digitales hacen posible la puesta en marcha de metodologías más flexibles, activas, dinámicas y con un carácter lúdico acordes con las características diversas del alumnado (Moreno, Leiva y Matas, 2016). En este sentido, se puede intuir que el modelo academicista digital favorece el aprendizaje, ya que el profesorado que forma a distancia facilita más rápidamente los recursos eficaces e idóneos al discente.

Por último, la exposición magistral por parte del docente conlleva una comunicación bidireccional, es decir, la presentación eficaz, convincente y magistral de los contenidos que el docente impartirá, hará que los discentes intervengan para aclarar dudas únicas y exclusivamente sobre el contenido presentado. En definitiva, el contenido es el foco de atención del modelo academicista, en torno al cual se organiza y se dispone la educación.

REFERENCIAS

- Bolívar, A. (2010). Aplicación a la investigación en Ciencias de la Educación. *Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad*, 9, 2. Universidad de Granada. España
- Castro, L. (2008). Enfoque curricular centrado en la persona. *Educación*, 32, 1, 63–76. <http://www.redalyc.org/resumen.oa?id=44032106>
- Díaz, F., & Hernández, G. (1998): *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México, McGraw-Hill



- España, C. & Canales, A. (2013). La utilidad de las TIC para la promoción de aprendizajes en la educación superior. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, sin mes, 189-227.
- Fernández, J., Elórtegui, N., Rodríguez, J.F. & Moreno, T. (1997). ¿Qué idea se tiene de la ciencia desde los modelos didácticos? *Alambique*, 12, 87-99. Recuperado de: <http://www.grupoblascabrera.org/didactica/pdf/Idea%20ciencia%20modelos%20didacticos.pdf>
- Flecha, R. & Larena, R. (2008). Comunidades de Aprendizaje. *FUNDACIÓN ECOEM*.
- García, D. C. (2001). Los sistemas conceptuales metafóricos de la sociedad de la información y de las nuevas tecnologías de la comunicación. *Revista Comunicación. Año Julio-Diciembre*, 11, 22.
- García, V. (2008). Competencias del nuevo rol del profesorado del siglo XXI: Planeación del aprendizaje en función de las características y estilo del alumnado. Comunicación presentada en el IX Encuentro Virtual Educa, Zaragoza, España.
- Henríquez, G. 2002. *El uso de herramientas de Internet en la investigación social*. Cinta moebio, 13. 74-85.
- Hernández, A. (2002). Planificar la comunicación. *Revista Latina de Comunicación Social*, 48.
- Islas, C. & Delgadillo, O. (2016). La inclusión de TIC por estudiantes universitarios: una mirada desde el Conectivismo. *Apertura*, 8, 2, 116-129. doi:<http://dx.doi.org/10.18381/Ap.v8n2.845>
- Kemmis, S. (1993). *El curriculum: más allá de la teoría de la reproducción*. Madrid. Morata.
- Moreno, N. M. (2011). *Las TIC como herramientas para el desarrollo del aprendizaje autónomo del español como segunda lengua (l2) en las A.T.A.L.* XII Congreso Internacional de Teoría de La Educación 2011, 1-21. Recuperado de: <http://medcontent.metapress.com/index/A65RM03P4874243N.pdf> <http://www.buenastareas.com/ensayos/LaEducaci?n/6257743.html> <http://medcontent.metapress.com/index/A65RM03P4874243N.pdf> <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Educaci?n/6257743>
- Moreno, N., Leiva, J. & Matas, A. (2016). Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 0, 6, 16-34. Recuperado de <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1709/1554>
- Moreno, J. & Negre, F. (2010). Estrategias didácticas utilizadas en E-learning en los estudios de postgrado. *Análisis de estrategias y propuesta de nuevas metodologías*, (27), 341-354.
- Maslow, A.H. (1943). *La teoría de la motivación humana*. En Sexton, W.P. (1977), *Teorías de la Organización*. México. Trillas.



- Mayorga, M. J. & Madrid, D. (2010). Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza en el Espacio Europeo de Educación Superior. *Tendencias Pedagógicas*, (15), 91–111
- Pérez, Á. (1992). Los procesos de enseñanza-aprendizaje: análisis didáctico de las principales teorías del aprendizaje. *Comprender y transformar la enseñanza*, 34–62.
- Pérez, Á. (2012). Educarse en la era digital. *Morata*. Recuperado de: <http://www.edmorata.es/libros/educarse-en-la-era-digital>
- Siemens, G. (2004). *A learning theory for the digital age*. Recuperado de <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism>.
- Suárez, N., Moreno, L., Carmenate, B. & Delgado, I. (2017). La comunicación en el proceso enseñanza aprendizaje en la especialidad de Medicina General Integral. *EDUMECENTRO*, 9(1), 228-248. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742017000100014&lng=es&tlng=es.