

# Conexión libre de pequeñas tecnologías y piezas de contenidos en un espacio de aprendizaje global: cómo asegurar aprendizaje de calidad a través del nuevo colectivismo en línea\*

Brendan F. D. Barrett<sup>1</sup>

## RESUMEN

Conforme la educación superior se expande y crece el número de estudiantes también se extiende la búsqueda por equilibrar los modelos competitivos y colaborativos, ambos se amplían para entregar educación de calidad, no sólo los estudiantes aumentan, sino que también están en un proceso de cambio. En el presente texto abordamos la calidad en la educación desde dichos modelos, haciendo énfasis en particularidades como el “nativo digital”, es decir, aquel usuario de las TIC que necesita una educación distinta, ya que se le ofrecen enormes potenciales para experimentar con varias formas de aprendizaje y nuevas formas de compartir conocimientos. El documento también profundiza en la realidad de que vivimos en un mundo más “conectado”, por lo que requerimos que el estudiante de nuestras universidades pueda funcionar como un ciudadano global.

Por último, el presente texto arroja observaciones acerca de cómo asegurar aprendizaje de calidad de cara a los recientes cambios en el panorama mundial en la *web* y del surgimiento de las nuevas tecnologías que promueven un nuevo colectivismo en línea.

---

### Palabras clave

Espacio global de aprendizaje, colectivismo en línea, nuevas tecnologías, nativo digital.

---

\* Versión escrita de la conferencia dictada por Brendan F. D. Barret el 1 de diciembre de 2006, dentro del marco del xv Encuentro Internacional de Educación a Distancia en Guadalajara, Jalisco, México.

<sup>1</sup> Director de Aprendizaje en Línea en la Universidad de las Naciones Unidas (UNU) y co-fundador del *Media Studio*. Ha trabajado con las Naciones Unidas desde 1995. Es miembro de la Comisión en Educación y Comunicación de la Unión Mundial de Conservación desde 2005. Su formación académica y profesional están enfocadas al medio ambiente (barrett@hq.unu.edu).



*FREE CONNECTION OF SMALL TECHNOLOGIES AND CONTENT PIECES  
IN A GLOBAL LEARNING ENVIRONMENT: HOW TO ASSURE QUALITY LEARNING  
THROUGH A NEW ON-LINE COLLECTIVISM*

**Abstract**

*As higher education grows up together with the number of students we seek to equilibrate the competitive and collaborative models, both are going to extent in order to deliver quality education, is not just an increasing student population also their*

*habits are changing, the digital native may need a different kind of education the information technologies offer an enormous potential to experiment with several ways of learning and new ways of sharing knowledge. The reality is that we live in a more and more linked world and we need to be sure that the students from our universities could perform as a global citizen.*

*This text gives some new perspectives about how to assure quality learning facing the growing changes in the changing world scenario and the raising of new technologies that promote a new on-line collectivism.*

---

**Key words**

*Global learning environment, on-line collectivism, new technologies, digital native.*

## INTRODUCCIÓN

Tal vez tengo que profundizar en el porqué del nombre tan raro del presente texto. Espero que pueda explicar todos los conceptos que van a ser presentados a continuación, que incluyo en el título, como por ejemplo la noción del espacio global de aprendizaje, todo este nuevo colectivismo en línea. Espero que tengan la curiosidad para saber qué significan todos estos conceptos.

Quiero iniciar hablando de la Universidad de las Naciones Unidas (UNU), porque tal vez no muchos de ustedes sepan quiénes somos. Esta universidad fue establecida por la Asamblea General de las Naciones Unidas aproximadamente hace treinta años y la idea era que fuéramos un grupo de analistas para el sistema. Tenemos una red de universidades que ya existía antes de la internet; es algo muy interesante, ahora la tecnología ha madurado lo suficiente para soportar este concepto de nuestra universidad. Nuestra oficina central está en Tokio y tenemos centros en todo el mundo, como pueden ver en este mapa.

Trabajamos principalmente en áreas ambientales y de desarrollo sustentable y paz y gobierno, pero cubrimos una am-

plia gama de otros temas; sin embargo, estas son las dos principales áreas en las que estamos trabajando.

La UNU lleva a cabo investigaciones e informa sobre políticas; en particular, dentro de las Naciones Unidas publicamos libros, tenemos nuestras propias imprentas, creamos redes, formamos capacidades y desarrollamos lo que llamamos nuevos medios.

Trabajo en la universidad en aprendizaje en línea en el estudio de medios. Somos un equipo muy pequeño con habilidades múltiples. Nuestro enfoque básico es crear contenidos, compartirlos y también las metodologías (cómo hacemos esto) y tratar de colaborar para formar y para compartir. Elaboramos casos de estudios electrónicos. Ustedes han dicho “esto qué tiene que ver con el río Ayuquila, que se desarrolló en colaboración con la UdeG”; también elaboramos documentales en video, como la versión en video del río que se presentó aquí; también Luis Patrón acaba de terminar de filmar un segundo documental, que tiene que ver con el corredor biológico de Chichihuatzin, y el año que viene vamos a filmar un documental sobre los barrios pobres en Bangalore, India, en colaboración con la Organización Mundial de la Salud.

También realizamos aplicaciones *web*, esto es algo que llamamos *fieldtrip*, que permite a la gente elaborar sus propios casos de estudio, y esta es una de las cosas en las que nos enfocamos en el taller que tuvimos en esta semana. Otras cosas que hacemos es elaborar módulos para cursos; este es un ejemplo que elaboramos utilizando Weblog, un *software* para *blog*; es muy interesante, porque facilita que la gente pueda actualizar los contenidos desde cualquier parte del mundo en cualquier momento. Y desarrollamos *wikis*, estos son un par de *wikis* que producimos sobre un tema y los vamos a lanzar en enero, más adelante voy a hablar más de esto. Finalmente somos miembros de algo que se llama Consorcio Global, de Open Coswell, y tenemos cursos en línea para la comunidad internacional a partir de junio del año que viene, ésta es una visión general de la UNU.

Ahora en mi presentación tengo seis argumentos clave que quiero presentarles para que puedan seguir el avance; cuando lleguemos al sexto argumento van a saber que ya estoy por acabar.

### Primer argumento

Éste dice que las instituciones de educación superior están luchando por mantener el ritmo con el creciente número de estudiantes, lo que se está dando en todo el mundo, y aunque mantengamos los enfoques actuales, la calidad puede sufrir conforme se incrementen los números de estudiantes.

Creo que esta es una situación que ya conoce México, en la actualidad tenemos 6 mil 500 millones de personas en este planeta y para el año 2050 hay proyecciones de que habremos 2 mil 500 millones más, y con relación a esto tenemos que reconocer que únicamente 1 000 millones de estas personas tienen acceso a inter-

Únicamente mil millones de personas tienen **acceso a la internet**, esto representa 15 por ciento de la población mundial.

net, esto representa 15 por ciento de la población mundial. Entonces una pregunta que tenemos que hacernos es ¿cómo vamos a cerrar la brecha digital? O mejor aún, para enmarcarla de una manera más positiva, ¿cómo podemos compartir conocimiento?

Mucho del conocimiento que necesitamos para resolver problemas ya lo tenemos, nada más debemos facilitar la forma como se comparte este conocimiento, y las universidades tienen un papel clave que jugar dentro de este contexto: globalmente, existen 84 millones de estudiantes en 20 mil instituciones, colegios y universidades, y se predice que esto va a subir a 160 millones de estudiantes en el año 2025, esto básicamente duplica la cantidad.

Si observamos el mercado potencial relacionado con el aprendizaje en línea, se predice que para el año 2025 esto va a ser equivalente a 215 mil millones de dólares al año. En consecuencia, es muy fácil entender por qué para dar un crecimiento actual [*sic*] en la educación superior está la competencia, el atraer estudiantes extranjeros, maximizar los ingresos

a través de cuotas, el establecimiento de oficinas en el extranjero y el aglutinarse en consorcios como Universitas 21, consorcio que conjunta 80 universidades de Canadá, Estados Unidos, Reino Unido, Australia y China. Un gran consorcio nos representa 150 mil estudiantes, y esto nos permite posicionarnos para competir en este mercado global, pero también hay que recordar que también hay megauniversidades, las que tienen más de 100 mil estudiantes, y este es un fenómeno global también; esta cantidad tal vez sea difícil de ver, pero pueden ver las dimensiones de algunas universidades en todo el mundo; por ejemplo, la Universidad Abierta Nacional Indira Gandhi, con 875 mil estudiantes, es más grande que algunos de los países que tienen un asiento en la Asamblea General de las Naciones Unidas; también tenemos un par de megauniversidades en México, que tal vez ya conocen, incluyendo a nuestros anfitriones, la Universidad de Guadalajara, así que la competencia es buena y con esto la calidad más alta es la que gana, junto con el argumento y la colaboración.

Se puede asegurar calidad a través de presión y revisión de pares, y algo bueno de la colaboración es que el fuerte ayuda al débil, así que para recapitular vamos a tener más de 80 millones de estudiantes en 2025 y tenemos que preguntarnos ¿cómo van a enfrentar las universidades la cuestión de calidad?, ¿cómo se va a mantener?

### **Segundo argumento**

Existe un creciente movimiento en educación superior que promueve la colaboración en contenidos educativos en línea, y esto tal vez pueda marcar la emergencia del espacio global de aprendizaje que mencioné en el título y, ¿qué es este espacio? Básicamente puede ser como redefinir

la *web* como un espacio de aprendizaje. Rosman utiliza muchos de los términos que tenemos hoy para reorientarlo a un espacio de aprendizaje global; ciberespacio, internet, espacio virtual, hiperespacio, pueden entrar en este concepto.

También está la noción del aprendizaje global, el espacio del aprendizaje global, Remington dice que esto es una combinación de alcance global utilizando tecnologías de comunicación modernas, combinados con perspectivas globales. La idea es que profesores y estudiantes puedan interactuar desde culturas dispersas para utilizar algo, para generar al graduado global. Nuestros sistemas son muy buenos para promover valores nacionales y el orgullo nacional, pero ¿qué idea da esta perspectiva global?; tal vez sea otra función del espacio de aprendizaje global, tal vez existan dos formas de ver esto, se tiene que llegar a una red de nodos y concentradores, las instituciones pueden ser estos nodos.

En la universidad tenemos algo que designamos centros de conocimiento original, que están bajo la década de la educación [*sic*] para el desarrollo sustentable y esperamos llegar a 400 de estos centros en el año 2014. Hasta el momento tenemos 12 centros certificados y tenemos que para finales de este año vamos a tener 28 candidatos, así que imagínense cómo vamos a estar en la siguiente década, imagínense las posibles conexiones y el poder cerebral que vamos a poder asociar con esto.

El segundo desarrollo fue presentado por el rector de nuestra universidad, Hans van Ginkel, y él argumenta que este espacio de aprendizaje global evoluciona a partir de una amplia gama de proyectos de ejecutivos en línea que promueven la colaboración entre una amplia gama de instituciones. Así que en la universidad

tenemos varios proyectos de aprendizaje en línea: tenemos la universidad virtual global, que conecta universidades en Noruega y en África; para desarrollar programas de maestría tenemos la iniciativa hacia el Pacífico, que vincula universidades en esa región para programas semestrales; también estamos colaborando con RedMeso y con la Universidad de Guadalajara para desarrollar casos de estudio y que puedan ser utilizados por esta red; estamos trabajando con universidades en los Balcanes, hubo una guerra antes aquí para tratar de desarrollar módulos en economía y cada uno de estos proyectos fueron desarrollados con distintos enfoques, la idea es que en el futuro tengamos sinergias y se puedan compartir éstas.

El siguiente es un ejemplo de la iniciativa hacia el Pacífico, donde podemos ver que vinculan universidades en Hawai, Japón, Tailandia, Fiji y Samoa, lo interesante aquí es que ninguna universidad por sí sola tiene el conocimiento para cubrir todas las materias que se presentan aquí, y utilizamos para soportar un sistema de administración en línea, que es mural de código fuente abierto, tal vez sea de utilidad si muestro un ejemplo de esto, dos seminarios en operación, de hecho se está dando ahora todos los jueves y viernes, en Japón tenemos una clase y ésta tiene que ver con manejo de desastres, hay un profesor de la Universidad de Tokio que está impartiendo su clase a los estudiantes de Hawai y a la Universidad Nacional de Samoa, el profesor de Tokio está en un estudio de medios en la Universidad de las Naciones Unidas, él va a presentar varios ejemplos del impacto que tuvo el terremoto de Kobe de 1995 [error de audio...]. Lo interesante aquí en este seminario es el hecho de que pueden ver la calidad de las presentaciones en muchas instituciones

distintas, es importante reconocer que en muchos casos los auditorios están cerrados y no hay forma de medir la calidad, pero aquí estamos en una red frente a muchas universidades y cada una de ellas trata de hacer la mejor presentación.

### Tercer argumento

Mi tercer argumento es que los recientes cambios en el panorama mundial en la *web* y el surgimiento de las nuevas tecnologías están promoviendo un nuevo colectivismo en línea, así que es este el nuevo colectivismo en línea del que estoy hablando.

Tal vez ya hayan escuchado del concepto de Web 2.0, esto se habló a principio de la semana en un panel, básicamente es un paso de la *web* de sólo lectura en la que nada más somos consumidores de contenidos, somos sacos, al concepto de que nosotros los usuarios somos creadores y productores de contenidos; tenemos tres componentes en esta Web 2.0, lo primero se llama *software* social, que estoy seguro ya conocen los *wikis*, *podcasting*,



Myspace para música, Flickr para imágenes, YouTube para videos, etcétera.

El siguiente es un impulso para utilizar en lugar de manejar por instituciones la *web*, responde a las necesidades e interés de ustedes. El tercero es apertura, las aplicaciones se interconectan entre sí, puede utilizar Google Maps, sí se pueden descargar noticias de internet utilizando RSS, y hay nuevas licencias de contenidos, este es el mapa de Web 2.0 que elaboró Tim O'Reilly, quien acuñó este concepto, y aquí hay muchos aspectos interesantes que no tenemos tiempo para ver, pero quiero mencionar que hace énfasis en la confianza radicalmente, en la confianza del usuario.

Otro punto central que hay aquí es el de elaborar una inteligencia colectiva, esto también se le conoce como la "mente plural", copiando este concepto de cómo funciona un trabajo de insectos, hay otros

conceptos muy interesantes; en esta gráfica la noción de pequeños elementos unidos de manera flexible que incluí en el título de mi presentación, este es un término que acuñó David Weinberg, que explica el trabajo en red de esta manera. Básicamente los contenidos son creados constantemente utilizando referencias, estableciendo nuevos propósitos, elementos de contenidos creados por otros usuarios y algunas organizaciones, pueden tomar imágenes de un lado, video de otros, música de otro, combinarlos, estos son los pequeños elementos unidos de manera flexible, así que lo que vemos es una democratización de la producción, otros la llaman producción social; hay un libro muy interesante de Yochai Benkler que se llama *The Wealth of Networks*, lo recomiendo, es acerca de la riqueza de las redes, desconozco si hay una traducción al español, pero dice que la producción

En Estados Unidos hay aproximadamente 147 millones de **usuarios de internet** y de ese grupo aproximadamente 57 millones son **lectores regulares de blogs** y 12 millones **escriben blogs**; 80 mil *web blogs* nuevos se **crean** todos los días.

social está reconfigurando los mercados, al mismo tiempo que ofrece nuevas oportunidades para incrementar la libertad individual, la diversidad cultural, discurso político y la justicia. Les voy a dar un ejemplo desde la perspectiva política, este es un video muy interesante que está disponible en internet [video] [*error de audio...*] la sátira política no es nueva pero la internet ofrece nuevas oportunidades y ustedes pueden ver cómo los contenidos pueden ser reutilizados, combinados, creo que este es un buen ejemplo, estamos viendo esta saturación: YouTube tiene 35 millones de usuarios, Myspace tiene 17 millones de usuarios, Google Video, 10 millones de usuarios, creo que ya saben que Google compró a YouTube hace unos días.

También estamos viendo un sorprendente crecimiento de los *blogs*, en Estados Unidos hay aproximadamente 147 millones de usuarios de internet y de ese grupo aproximadamente 57 millones son lectores regulares de *blogs* y 12 millones escriben *blogs*, de hecho ¿cuántos de ustedes tienen *blogs* o han visitado *blogs*?, ¿cuántas manos se levantan?, aproximadamente 80 mil *web blogs* nuevos se crean todos los días, un crecimiento enorme, los *wikis* es un fenómeno de mucha influencia, es una palabra hawaiana que quiere decir “rápido”, y se deriva de ésta autobús, *wiki wiki*, que ven en el aeropuerto de Hawái.

Wikipedia es tal vez el ejemplo más conocido, es una enciclopedia comunita-

ria y el poder de esto es que cualquiera lo puede editar: presionan, seleccionan ese botón y empiezan a editar ese texto. También existen crecimientos en muchas otras redes sociales, Flickr, ya la mencioné, con 2.5 millones de usuarios, LinkedIn para profesionales, para trabajar en redes entre sí y Windows PC tiene algo así como 100 millones de miembros. Así que Web 2.0 es real.

#### Cuarto argumento

Ahora el argumento número cuatro. Las nociones de libertad, apertura y colectivismo yacen en el centro de una nueva dirección posible para la educación superior, estas son ideas con influencia:

- *Software* de código abierto y libre.
- Cultura de libertad y gratuita.
- Recursos educativos abiertos y gratuitos.
- Redes abiertas.

Y voy a hablar de cada uno de estos elementos rápidamente. Existen muchas versiones que podemos aprender del movimiento de *software* de código fuente abierto, básicamente son desarrollos colaborativos basados en comunidad, la revisión de pares juega un papel muy importante y se tiene un acceso gratuito al código fuente, todos tienen derechos en cualquier parte del mundo para utilizar, estudiar y modificar el y es una licencia que se puede redistribuir bajo ciertas

En EE.UU. una **copia de Windows XP** cuesta 560 dólares, el **ingreso** anual promedio en **Brasil** es de casi 3 mil dólares, así que el costo de Windows XP equivale a 2.3 meses de ingreso promedio anual de un brasileño y en otros países es **peor**.

condiciones, pueden hacer cualquier cosa con código de fuente abierta, tiene procesadores de texto, hojas de cálculo, exploradores, bases de datos, editores de imágenes, correo electrónico y en la UNU utilizamos *software* de código abierto para compartir conocimientos aprendizaje en línea y administración y este es un ejemplo para mostrarle porque va a ser muy importante en el futuro.

En EE.UU. una copia de Windows XP cuesta 560 dólares, el ingreso anual promedio en Brasil es de casi 3 mil dólares, así que el costo de Windows XP equivale a 2.3 meses de ingreso promedio anual de un brasileño y en otros países es peor, así que podemos preguntarnos, ¿qué sistema operativo, qué *software* vamos a esperar que utilicen 80 mil millones de nuevos alumnos? Y otra pregunta que podemos hacernos es ¿qué desarrollo de contenidos se va a poder seguir con esto? Aquí es donde entra la cultura de libertad. Lawrence Lessig habló de este tema, Lawrence Lessig cree que la cultura intermedia y la inauguración tecnológica están bajo ataque, las cortes y corporativos están tratando de encerrar partes del ciberespacio, lo que llamamos espacio de aprendizaje global. La pregunta ¿quién es el dueño del contenido? Vemos que hay diez grandes corporaciones, algunos nombres son muy conocidos: grandes partes de medios, televisión, periódicos e internet y cinco corporaciones son dueñas

de la música del mundo y tienen el interés de proteger sus productos, así que vemos algo que podemos llamar como el cierre del dominio público.

Aquí estamos viendo:

- La expansión de controles de derechos de autor.
- Uso adecuado en educación limitado.
- La extensión de los términos de derechos de autor se está ampliando.
- Y vemos una criminalización de los violadores de derechos de autor.

Estamos viendo un consenso a nivel internacional en regímenes de derechos de autor exclusivos, y hablamos de piratería, que a muchos les preocupa pero los efectos secundarios impactan a la educación en muchas áreas. Pero hay una alternativa, ayer oímos de Creative Commons de México, y aquí ustedes pueden decidir qué derechos como autor quieren mantener.

Hasta el momento en octubre de 2006 había aproximadamente 145 millones de casos de uso de esta licencia, es un crecimiento dramático en comparación de los años pasados y un signo positivo de que la gente está compartiendo contenidos, así que tenemos licencia Creative Commons y pueden compartir libros en línea, música, videos, imágenes, pero qué hay de los contenidos en materiales educativos [*error de audio...*]. Vamos a ver el movi-

miento de recursos educativos abiertos y gratuito y aquí vamos a ver cursos, objetos de aprendizaje, colecciones de museos, publicaciones académicas, este es un nuevo movimiento, MIT está compartiendo, Carnegie Mellon University está compartiendo, la Universidad de Rice, CORE, una red de universidades en China, también está compartiendo, Univerisia está compartiendo en español y portugués, las universidades japonesas están compartiendo y la Universidad del Cabo en África del Sur está compartiendo, eso es para mostrarles lo global de este fenómeno.

Como Marshal Smith, de la fundación Hewlett, describe los proyectos de curso abierto permite a un profesor ver exactamente cómo sus colegas presentan un cuerpo de conocimiento específico a sus estudiantes, este creciente número de recursos tiene el potencial de incrementar la calidad de la docencia en todo el mundo, esta noción nos lleva hacia redes abiertas, donde pueden ver cómo el maestro está enseñando y pueden ver la currícula y se aumenta la calidad.

El siguiente punto son las redes abiertas, básicamente de lo que hablamos aquí no es la formación de nuevas redes, sino de conectarlas, ya tenemos mucha infraestructura y esto debe hacerse para muchas áreas: salud, educación, políticas; la sustentabilidad de estas redes es mostrar el número de usuarios, y no nada más esto, sino en muchas de las redes cerradas que ya tenemos en la educación y en la investigación y otros campos.

Otro punto que tenemos es el soporte multimedia en video en demanda, sesiones interactivas, etcétera, pero estos son clave con relación a diferencias de lenguaje culturales, algo que se vio mucho en seminarios en línea, y para promover la transferencia multidireccional del co-

nocimiento no nada más de una vía, sino de varias, esto es un ejemplo muy sencillo [imagen] de cómo funciona la red para nuestros cursos en la iniciativa hacia el Pacífico, pueden ver que la Universidad de Hawai puede vincularse a todos los socios universitarios utilizando infraestructura existente, no fue necesario pagar de más para lograr esto, tal vez lo más importante es que se puede duplicar este mismo modelo en otras partes del mundo.

### Quinto argumento

¿Todas estas ideas influyentes y tendencias tendrán y están teniendo un impacto dramático en el *e-learning*? Sí, si ya tenemos *e-learning* 2.0, estos son dos modelos de un ambiente *e-learning*, uno muy centralizado, el otro distribuido, *e-learning* 1.0 es la forma, es básicamente lo que llamamos un modelo centralizado, este modelo tiende ser estático, poco flexible y bastante caro, si ven en los costos de las licencias, de los sistemas administrativos, son demasiados altos, los sistemas centralizados generalmente son cerrados, controlados con una contraseña y tenemos protección de derechos intelectuales, tenemos mucho diseño instruccional, secuenciado lineal, paso por paso, en *e-learning* 2.0 se sugiere el potencial de lo siguiente:

- Pueden utilizar tecnologías para compartir contenidos y crear nuevas experiencias de aprendizaje.
- Pueden promover un aprendizaje rápido mediante el uso de *blogs*, *wikis*, *podcast*, con un diseño instruccional limitado.
- Pueden aprovechar la inteligencia colectiva a través de redes sociales.

Así que los elementos clave de los que ya hablamos pueden entrar en este

*e-learning* 2.0, para muchas personas es el argumento, les preocupa el impacto en términos de calidad y el potencial de pérdida de coherencia resultado de *e-learning* 2.0, a muchos les preocupan también las consecuencias potenciales de Web 2.0 y esta noción del nuevo colectivismo en línea.

Tenemos cinco columnas de calidad que se presentan en *e-learning* y esto lo tomo del consorcio Sloan, aquí vemos las cinco columnas: efectividad en aprendizaje, acceso, efectividad de costos, satisfacción de docentes, satisfacción de estudiantes, aquí tengo una tabla [imagen] que analiza todo esto y contrasta *e-learning* 1 con 2. El punto importante aquí es que el debate sobre la calidad que se relacionó con las diferencias entre 1 y 2 va a ser muy intenso, en ambos enfoques hay fortalezas y necesitamos encontrar un equilibrio.

#### **Sexto argumento**

Una forma para asegurar calidad en la *web* son tres filtros que Chris Anderson

los presenta en su libro *The Long Tail*. Tal vez muchos de ustedes estén familiarizados con estos filtros, uno es la reputación. Veamos el surgimiento de algo, como profesores *súper estrella* que tienen cursos en línea que todos quieren tomar, la marca siempre va a ser importante, algo como los cursos de Harvard, siempre llaman más la atención, pero vamos a encontrar cosas nuevas como el *top 10* de los usuarios, las recomendaciones que ya tenemos ahora en la *web* y que podemos ver a través de los *blogs* de los estudiantes, también es posible que veamos cosas como opiniones de estudiantes, imagínense algo así como Amazon o Ebay para libros, esto es posible que lo veamos en el sector educación en línea, pero ¿qué tal si el estudiante cambia y su visión de calidad sea distinta a la de nosotros?, tal vez haya uno de estos términos “nativos digitales” e “inmigrantes digitales” acuñados por Marc Prensky, él argumenta que nuestros estudiantes han cambiado radicalmente, el estudiante de hoy ya no es la persona para la que el sistema educativo se diseñó,

y que esto se va a dar en todo el mundo, en nuestros países.

Este es el caso, por ejemplo, en Japón, donde los nativos digitales son gente de menos de 25 años que ya ha pasado toda su vida utilizando computadoras, juegos de video, reproductores de música digital, cámaras de video, teléfonos celulares y otras muchas herramientas, los inmigrantes son como yo, que llegaron a este campo más tarde y tratamos de aprender de esto como si aprendiéramos un nuevo lenguaje y aparte queremos enseñar en este campo, este es un ejemplo de las horas que dedican a leer libros en promedio de un estudiante en EE.UU. y hablamos de menos de 5 mil horas que le dedican a jugar video, más de 10 mil horas, la forma en que piensan y procesan información es totalmente diferente, sus cerebros son distintos de los nuestros.

Entre las características de los nativos digitales están las siguientes:

- Les gusta recibir información rápido.
- Les gusta usar Google.
- Les gusta realizar varias tareas.
- Prefieren gráficos a textos.
- Prefieren acceso aleatorio.
- Prefieren saltar por internet.
- Funcionan mejor cuando están en red con sus pares.
- Les gusta la gratificación instantánea y las recompensas frecuentes.
- Prefieren juegos al trabajo aburrido.

Tal vez les suene familiar, tal vez sus hijos sean de esta forma, yo sé que mis hijos tienen 5 y 8 años y ya utilizan la computadora y los videojuegos, así que la noción de calidad en materia digital es muy distinta a la de nosotros. Tal vez alta calidad tenga que ver con interés en lugar de, quizás, que tenga que ser fresca, sustantiva, atractiva, y baja calidad para

ellos va a ser algo que no es relevante, que tiene mal diseño, algo viejo, superficial, y finalmente lo van a ver como aburrido, así que como maestros e inmigrantes digitales estamos esforzándonos por entender a los nativos digitales.

Al mismo tiempo muchas personas se sienten incómodas con este colectivismo en línea, hay una crítica muy interesante, Jaron Lanier nos recuerda que muchos de nuestras aventuras colectivistas en el pasado fracasaron miserablemente, como por ejemplo el comunismo en la ex Unión Soviética; él critica a Wikipedia por carecer de autoridad y ser anónima y de auto-contexto, a él le preocupa la pérdida de la identidad individual y presenta muchas preguntas de autenticación: ¿quiénes son estas personas en internet?, ¿por qué hay que confiar en ellos? A él también le preocupa la mente colectiva y todo a veces puede ser brillante, pero a veces no refleja más que el denominador más bajo y no tienen más que entrar a internet para encontrar mucha basura, él dice que no debemos perder de vista la inteligencia individual y su agregado que entra a Web 2.0, y él dice que veamos el movimiento de código de fuente abierta, dirigido por individuos brillantes en programación.

Douglas Ross responde que sería particularmente triste el ignorar las posibilidades del surgimiento de la inteligencia colectiva únicamente en base a una sola interfase, la *web*, y una sola red, internet, en un único dispositivo, la computadora. Él dice que la mente lo vale, es una metáfora de algo que no hemos experimentado anteriormente de la comunidad virtual y tenemos que darle tiempo y otro desafío [imagen] de 1 por ciento, si desglosamos al usuario del *web* 1 por ciento son creadores, 10 por ciento sintetizadores y 100 por ciento consumidores, por ejemplo Wikipedia: 50 por ciento de todos los ar-

YouTube: 100 millones de **descargas** y 65 mil cargas al día. Esto nos da una proporción **creador-consumidor** de tan sólo 0.5 por ciento, así que el desafío que enfrentamos y que enfrenta el sistema educativo es alentar a que la gente **cree más, contribuya más, participe** más en línea.

tículos son editados por 0.7 de los usuarios, 70 por ciento de los artículos han sido escritos por tan sólo 1.8 por ciento de los usuarios; YouTube: 100 millones de descargas y 65 mil cargas al día. Esto nos da una proporción creador-consumidor de tan sólo 0.5 por ciento, así que el desa-

fío que enfrentamos y que enfrenta el sistema educativo es alentar a que la gente cree más, contribuya más, participe más en línea.

Para resumir, conforme la educación superior expande y crece el número de estudiantes, buscamos equilibrar los modelos competitivos y colaborativos, ambos se van a extender para entregar educación de calidad, no sólo los estudiantes aumentan, sino que también están cambiando, el nativo digital tal vez necesite una educación distinta, las tecnologías nuevas ofrecen enormes potenciales para experimentar con varias formas de aprendizaje y nuevas formas de compartir conocimientos, la realidad es que vivimos en un mundo más conectado y que necesitamos asegurarnos de que el estudiante de nuestras universidades pueda funcionar como un ciudadano global.

Es cuestión de opciones, esta es una cita de Yochai Benkler, dice que estamos inmersos en una transformación tecnológica, económica y organizacional que nos permite renegociar los términos de libertad, justicia y productividad en la sociedad de la información, ¿cómo viviremos en este nuevo ambiente? La respuesta dependerá en gran medida de las opciones que tomemos en las políticas en el futuro. [a/](#)