

11. Educación electrónica

Como consecuencia de la perspectiva de la sociedad del conocimiento y de las TIC, "tiempo" y "espacio" se virtualizan en la Sociedad de la información, porque la relación espacio-temporal en los procesos interactivos digitalizados tiene la propiedad de desconectarse del ahora actual. El tiempo y el espacio en las redes generan formas distintas de comunicación, que deben ser analizadas desde la óptica de la intervención pedagógica. Esta última forma peculiar de considerar tiempo y espacio ha dado lugar a categorizaciones de los modos de aprendizaje y enseñanza, atendiendo a la concurrencia y a la sincronía de espacios y tiempos de profesor y alumno.

El advenimiento de la sociedad de la información, con todas las innovaciones y cambios que conllevan el mundo digital y virtual generan un espacio de acción profesional distinto: el de la *e-Educación*. Hay un salto cualitativo y un plus de aprendizaje derivado del reto de la sociedad digital y del mundo virtual a la escuela.

La educación electrónica (e-Educación), basada en el uso de las nuevas tecnologías, no significa sólo un nuevo medio que se utiliza, sino un nuevo espacio social que se crea y, por tanto, un nuevo tipo de espacio educativo. Es, como ya se acepta hoy en día, un espacio electrónico que configura una realidad virtual de múltiples consecuencias; es el Tercer Entorno, junto con el campo y la ciudad; es la sociedad de las redes que genera el derecho a ser educado en y para el espacio electrónico. El objetivo fundamental de la *educación electrónica (e-Educación)*, como *tarea*, es el desarrollo de destrezas, hábitos, actitudes y conocimientos que capacitan a las personas para estar, moverse, intervenir, actuar, aprender e interrelacionarse en el espacio electrónico. El objetivo fundamental de la *educación electrónica (e-Educación)*, como *rendimiento*, es la adquisición en el proceso educativo de un conjunto de conductas que capacitan al educando para decidir y realizar su proyecto, utilizando la experiencia virtual. La educación electrónica es susceptible de ser considerada como una nueva dimensión de intervención pedagógica general en un área de expresión mediada, orientada al uso y construcción de experiencia virtual en procesos educativos de enseñanza y aprendizaje (Tourrián, 2004, *Revista Española de Pedagogía*).

La competencia digital y mediática es instrumento y meta de la educación electrónica (*e-Educación*). Estoy convencido de que las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones han impregnado el mundo audiovisual, el mundo de la radio y la televisión y el cine y el mundo de la prensa. Desde los videojuegos hasta las redes sociales hemos avanzado con nuevas formas de lenguajes icónicos y simbólicos que influyen en las áreas de experiencia y en las formas de expresión. Experiencia virtual y expresión digital, están presentes en el cine y en los medios. Pero sigue siendo verdad que una cosa es dominio técnico del medio y otra el dominio del contenido afectado por el medio. El cine con efectos digitales y virtuales ha generado una forma de ver distinta, y aunque pretenda mantener el mismo contenido, el modo de ver las imágenes y la acción cambian y el tipo de valores que transmite y de cuáles pueden ser recurso pedagógico no son exactamente los mismos de antes.

Asumir la competencia digital y mediática ha obligado a pensar en nuevas revisiones de los objetivos de la educación en esta área, teniendo en cuenta que las *tecnologías de la información y las comunicaciones* (TIC) han evolucionado hacia *tecnologías de aprendizaje y conocimiento* (TAC) y actualmente se han instalado en el modelo denominado de *tecnologías de empoderamiento y participación* (TEP). El modelo TEP se basa en la idea de que es preciso, no solo difundir la información entre los ciudadanos, sino que es necesario crearla participando activamente desde lo ideológico y lo social.

Si a este cambio le añadimos que los nuevos procesos de adquisición de conocimiento en entornos virtuales se configuran como *entornos personales de aprendizaje*, que son compatibles con teorías

de la enseñanza que fundamentan *trayectorias personales de aprendizaje* y que ambas cosas sirven para crear *fondos de conocimiento personal*, se sigue que las nuevas competencias (digital y mediática) exigen cambios y afectan a: la comunicación y la colaboración, la Gestión de la información, el aprendizaje situado y la resolución de problemas, la participación significativa y el dominio del contenido.

El poder de los medios es real y en educación debemos huir de posturas apocalípticas y de posturas conformistas; los medios son medios, cuando se usan como tales y su versatilidad, reemplazabilidad y reversibilidad les otorgan una potencia pedagógica idónea para sacar partido de su poder de socialización. Pero hay que abordarlos desde una posición realista, asumiendo que son agentes de socialización entre otros, como la familia, la escuela y los amigos, admitiendo que, en ocasiones, la institución escolar o la propia familia no pueden competir con el atractivo y el poder de seducción que tienen los medios (Internet, televisión, videojuegos, películas, etcétera).

No debemos olvidar que en su sentido más elemental, el término '*virtual*' significa lo que puede ser, aunque actualmente no lo es o no se ha producido todavía. El primer paso de lo virtual son los mundos posibles. Y los hay en el cine, en la televisión, en los libros, porque en todos ellos podemos ser invocados por medio de la fantasía, la imaginación y la ilusión perceptiva. Pero el segundo paso de lo virtual es actuar en lo virtual con consecuencias reales. Hoy, sin lugar a dudas, hemos de asumir que las relaciones *on line* son reales: *hay realidad virtual y hay virtualidad real*.

Las relaciones *on line* forman parte del mundo virtual en el sentido de que lo virtual reemplaza el *criterio de verdad* por el de *similitud*, postulando el principio de que, más que explicar el mundo, es necesario hacerlo funcional y, por tanto, *similar-análogo y virtual*. De este modo, se desplaza en la persona la experiencia del sentido de contrastación de la verdad por el sentido digital, simulado, virtual, analógico, aparente y situado, de que el modelo funciona. Esto es así y exige afrontar el reto del medio y de los contenidos con sentido pedagógico. Reconociendo la no neutralidad de los medios y *fuerte poder vivencial de lo virtual*, estamos en el camino razonablemente esbozado para pensar en el reto de la *alfabetización de los medios de comunicación en un mundo digital* sin mitificarlo, dándole un lugar específico en el contexto más amplio de comunicación personal y social, porque lo virtual es parte de nuestro mundo real y de símbolos y puede ser un ámbito de educación construido, atendiendo a su tecnología y a sus contenidos. Los medios no son solo un medio; son una experiencia cultural consolidada, susceptible de constituir un ámbito de educación: el ámbito de la educación electrónica.

Hoy hablamos de nativos digitales, de sociedad digital y de educación digital, de *e-learning* y educación del tercer entorno, de educación electrónica, cibereducación y *e-educación*, de educación informacional, mediática y de tecnoética, de ciberciencia, *e-ciencia* y *e-investigación* y también hablamos ya de *i-generación*. En todos estos casos, con pequeñas matizaciones, hablamos de la formación de la competencia digital y mediática y de la preparación para actuar en entornos digitales y virtuales y en la sociedad-red; se trata de adquirir competencia para buscar y discriminar la información, expresarse con y a través de los nuevos medios (TIC) y favorecer conocimiento crítico y su utilización en el proceso comunicativo, convirtiéndolos en una herramienta para la vida que permita la toma de decisiones responsables y creativas en el contexto de cada educando.

Y una clave del éxito futuro de la integración educativa de los nuevos medios pasa por aprender a elegir y valorar en la *educación electrónica* (digital y mediática, cibereducación, *e-Educación*), tanto desde el punto de vista de los profesores, como de los alumnos. El reto virtual, para los profesores, no es la integración a cualquier "precio". Para los alumnos, desde el punto de vista de la intervención pedagógica, no tiene sentido hacer caso omiso de las condiciones de cambio que, sin lugar a dudas, van a potenciar aspectos icónicos y simbólicos que la situación ordinaria de aula no contemplaba con la misma intensidad, ni con la misma potencia formativa. Como decíamos en la

introducción, se trata, en el fondo, de tener capacidad de adaptación al problema en el nuevo entorno, para responder, desde el punto de vista de la educación, a la pregunta *qué medios cuentan para educar y qué cuenta en los medios educativos*. Para ello hay que elegir y valorar en relación con la experiencia virtual, dejando al margen las mitificaciones (Tourrián, 2016, *Pedagogía general. Principios de educación y principios de intervención*, cap. 9).