

DOCTORADO EN EDUCACIÓN

INTRODUCCIÓN A LAS TEORÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

UNIDAD 2. COMPONENTES DE LAS TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

2.4 TERMINALES Y
SERVICIOS

utel
UNIVERSIDAD



En el ámbito educativo los jóvenes desempeñan una función como agentes de cambio que contribuyen a generar transformaciones significativas en su entorno a través de la participación en movimientos sociales que buscan reivindicar sus derechos y garantizar su inclusión en las decisiones que repercuten en la vida cotidiana de la sociedad. Y es a través de las redes sociodigitales donde los jóvenes han comenzado a consolidar una ciudadanía que les otorga un sentido de pertenencia e identidad como parte de las transformaciones que acontecen en el mundo actual.

El uso y apropiación de la tecnología no se determinan por su función técnica, sino que su estructura tiene como base el contexto social en el cual se desenvuelven los usuarios-actores de dichos dispositivos. Por lo anterior, el papel protagónico de la juventud se vincula con el discurso social que posiciona a las nuevas generaciones como actores del cambio en los nuevos procesos de innovación y estructura social, es decir, los jóvenes pueden ser considerados como los principales impulsores del desarrollo en la sociedad tecnológica de la información.





El sistema educativo actual, en el nivel superior, requiere de una transformación inmediata de sus estructuras de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de adaptarlas a las nuevas necesidades de formación requeridas por los estudiantes. Los jóvenes que han incorporado las herramientas digitales a su vida cotidiana demandan nuevas modalidades de aprendizaje que favorezcan el acceso, el uso y la difusión de conocimiento, sin limitarse sólo a los soportes comunicativos tradicionales. De acuerdo con Alcoceba (2013) el impacto cognitivo de las herramientas digitales en el aprendizaje no se puede medir y evaluar a corto plazo pues se trata de un proceso que genera cambios cualitativos en los siguientes aspectos:

1. Formales (Organización de las actividades docentes para el uso de las herramientas digitales)
2. Interactivo (Interacción entre Docentes y Estudiantes)
3. Dinámico y Flexible (Observación y análisis de conceptos)
4. Multimedia (Recursos que permiten el proceso de mediación)
5. Hipermedia (Quiebre del proceso de secuencia)
6. Conectividad

Referencias:

Alcoceba, J. (2013). Juventud, tecnologías de la información y cambio social. Perspectivas y escenarios para la socialización y la participación. En Sierra, F. (Coord.). Ciudadanía, Tecnología y Cultura. Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital (pp. 181-210). España: Gedisa.