

NUEVOS SUJETOS DEL APRENDIZAJE E INNOVACION DOCENTE EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Autores: Juan Ramiro Guerrero Jirón, Manuel Arcesio López Feijoo, Jorge Eduardo Arias Montero

Institución: Universidad Técnica de Machala

jguerrero@utmachala.edu.ec

jarias@utmachala.edu.ec

malopez@utmachala.edu.ec

INTRODUCCIÓN

La intención de este artículo es compartir algunas de las experiencias más relevantes de una de las actividades formativas tendientes al análisis de las tendencias de los nuevos sujetos del aprendizaje e innovación docente en los procesos educativos de la educación superior la y construcción social de aprendizajes significativos y productivos, articuladas con las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y las tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC). Mediante el trabajo colaborativo, la innovación y la aplicación de las herramientas tecnológicas, que fortalezcan el trabajo en el aula. (RODRIGUEZ VILLANUEVA & VÁSQUEZ MIRELES, 2014).

Según (BECTA, 2010; EDUNET, 2008) “La introducción de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo se considera un factor clave para el progreso y el desarrollo, lo cual ha contribuido a impulsar numerosas iniciativas tanto en el ámbito internacional” estas tecnologías de información y comunicación(TIC) y las tecnologías de aprendizaje y conocimiento(TAC), permite fortalecer los procesos de investigación, desempeños y productos educativos en la comunidad educativa, convirtiéndose en una cultura de aplicación, los cuales estén supeditados a los nuevos sujetos de aprendizaje KNAWMAD

En primer lugar se hace referencia la innovación docente y en segundo lugar las tendencias de los nuevos sujetos de aprendizaje KNAWMAD. En la educación y cual es

su visión socio constructivista, y rol del docente, desde la perspectiva del marco normativo que regula los principios del aprendizaje. Se relaciona la tarea docente con el docente y las innovaciones en la educación superior, que contempla,. Finalmente haré referencia a las conclusiones en torno a identificar y describir el modelo de interacción y construcción del conocimiento a través de la innovación y sus procesos didácticos con las nuevas tendencias del nuevo sujeto de aprendizaje KNAWMAD.

APROXIMACIÓN CONCEPTUAL

Todo aprendizaje genera un cambio en los procesos de acuerdo a las tendencias y las formas de organización y estructuración de la enseñanza-aprendizaje en los educandos, acorde a los avances tecnológicos y científicos de una era actual posmoderna. Cuando se dice que se ha generado la aprehensión del conocimiento frente a las necesidades de la sociedad hacia una transformación o reestructuración de la educación de manera que se ajuste la pertinencia, calidez, calidad en los nuevos escenarios de actuación, de acuerdo a la innovación pedagógica en su aplicación de los utilitarios y las herramientas significativas que se aplican en las tecnológicas de la información y la comunicación, generando esto aprendizajes significativos, productivos, evidentes y con desempeños los cuales pasen por procesos desde la familiarización, reproducción, producción y creatividad y sostenidos desde un principio dialéctico, epistemológico y la praxis entre educar, instruir y desarrollar. Garrison, D.R.; Anderson, T. (2005).

nuevos sujetos de aprendizaje KNAWMAD, como tendencia posmoderna del XXI, están conectados con la Innovación, el cual se refiere a una acción y efecto de innovar frente a la interacción que se ejerce en la clase, la misma que está fundamentada de manera específica en el sentido de nuevas propuestas, inventos y su implementación pedagógica con recursos, materiales y la tecnología acorde a los métodos, técnicas, estrategias, las cuales responden a generar una producción académica excelente y exitosa en la academia.

DESARROLLO

La **creatividad** es sinónimo de investigación y la capacidad de generar nuevas ideas que conducen a solucionar problemas del contexto las mismas que parten del uso adecuado de la tecnología hacia una innovación educativa en la cual se consagran habilidades, destrezas, capacidades y competencias que lo lleven al estudiante a construir un producto emprendedor dirigido hacia la posmodalidad global.

Esta concepción de la innovación y la posmodernidad en los aprendizajes, permite lograr cambios generales desde la actitud, aptitud, hacia los cambios conductuales que genere tres momentos fundamentales: la descripción, proposición e intervención de propuestas alternativas disciplinarias, interdisciplinarias y transdisciplinarias que nos afiancen y fortalezcan las evaluaciones y acreditaciones de las universidades de Latinoamérica y del mundo, por tal razón es menester determinar que para que haya éxito en los aprendizajes debe existir tres procesos en la pedagogía: fundamentación, argumentación y sostenibilidad de la academia ante realidades sociales, culturales y políticas y trabajar con las diferencias de las personas hacia un solo ideal construcción de un nuevo sistema educativo que genere aprendizajes significativos para la vida.

El intercambio de la tecnología e innovación supeditadas a los cambios de actitudes y aptitudes de un estudiante de la era cibernética el nuevo sujeto de aprendizaje KNAWMAD, como tendencia posmoderna del XXI. Permite que los equipos de aprendizajes lleven un resultado la activación y unos insumos, adquiere unos conocimientos, que codifica y almacena en su mente, dichos conocimientos se verán reflejados en habilidades como: Aprender - emprender, Aprender -hacer, Aprender -ser y Aprender – convivir, principios de la UNESCO.

El aprendizaje con la aplicación de la tecnología y la innovación creativa a base de la investigación se propicia en los estudiantes un aprendizaje colaborativo y participativo se entiende como un proceso social de construcción de conocimiento, en el que, a partir

del trabajo en equipo y el establecimiento de metas comunes, con la suma de voluntades, capacidades, habilidades, competencias y valores que se da una "reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista de tal manera que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento. De acuerdo como lo dice Albert Einstein en su libro innovación creativa.

La interactividad como eje medular de este proceso responderá a un conjunto de relaciones que se establecen con un propósito, sea este consiente o no, y donde la interacción entre personas en el marco de un contexto específico que conduce ha lograr en los estudiantes que sean exploradores, interactivos experimentadores de procesos hacia lograr un producto académico.

La interacción de la innovación de acuerdo a Sócrates y Platón es generada por la interacción que surge entre el docente y el mediador del conocimiento sobre la adaptación del individuo. Expertos fundamentan la importancia de la interacción social en el aprendizaje a partir de la definición de diferentes tipos de relaciones o papeles que desempeña ésta en referencia a los procesos cognitivos individuales (Garrison y Anderson, 2005; Rodríguez et al., 2002; Crook, 1998) y en los procesos de construcción de conocimiento (Bruffee, 1984, en Angeliet al., 2003). Las relaciones que se establecen entre los aspectos sociales y los cognitivos son de complementariedad y de equilibrio entre el inter-aprendizaje y el intra-aprendizaje.

Una vez concluida esta primer parte que trata de explicar desde una visión sobre la innovación y creatividad que debe haber en la experiencia del mediador y el dominio del estudiante frente a las tecnológicas de comunicación y las tecnologías de aprendizaje y conocimiento ante el nuevo modelo de la conectividad el cual manifiesta que el aprendizaje es a base de los utilitarios conectados hacia un nuevo sujeto de aprendizaje que utiliza para resolver problemas del contexto mundial.

Sugerencias de algunos tipos de técnicas de trabajo cooperativo: grupo cooperativo de aprendizaje, grupo de investigación, equipo de aprovechamiento, torneos de equipo, trabajo individual asistido y realización de proyectos entre otras.

El modelo de la conectividad es la tendencia de la posmodernidad en la educación basado en una serie de principios y dimensiones que promueven mediante diferentes medios de aprendizaje de los alumnos, establecimiento como eje rector al sujeto que aprende, el cual considera que necesariamente está en relación con otros, esto implica que las actividades estén encaminadas al desarrollo de competencias académicas y profesionales, incluyendo el intercambio y la construcción colectiva de conocimiento.

La innovación frente a la creatividad fusiona un eje de investigación, la misma que es el buen vivir educativo en las instituciones superiores del mundo.

La Tecnología en el mundo sirve para lograr avances científicos e investigativos en lo cultural, académico, económico, político y social la misma que se aplica de acuerdo a las necesidades de los aprendizaje, estas comunidades interactivas, como escenario propicio para el proceso de construcción de conocimientos, y que por tanto tiene como propósito aportar a un proceso de aprendizaje, en el cual intervienen un conjunto de condiciones de tipo socio cultural, tecnológico, económico, temporal, espacial y que, además se encuentran definidas bajo un contexto que posee normativas y tendencias dirigidas a satisfacer las necesidades de modernidad hacia el fortalecimiento una posmodernidad del XXI.

Un **experimento** se genera a base de la innovación y la investigación el cual se fundamenta el conocimiento cognitiva y meta cognitivo en los aprendizajes para la vida, con resultados de las acciones que se realizan por el aprendizaje y los pensamientos del grado de la psicomotricidad fina y gruesa del cerebro.

Si se concibe la comunidad como entorno educativo, será preciso definir relaciones que influenciadas por el contexto y propiciadas por las relaciones con éste, producen en el individuo y su colectivo un conjunto de saberes. Estas relaciones se dan entre los actores principales del proceso de aprendizaje "discente-aprendiz, docente y contenido" (Zea, 2000), y los roles que se asuman, donde las relaciones son posibles gracias a los mediadores que permiten la interacción entre los actores principales del proceso de aprendizaje.

VIVENCIAS DEL PROCESO

El aprendizaje basado en la innovación y la tecnología genera interacción hacia una tendencia posmoderna encaminada a lograr en los estudiantes colaboración y participación activa en el cual ellos sean protagonistas de la academia mediante la construcción social de aprendizajes significativos y productivos, basado en desempeños busca propiciar una interacción entre pares donde se explicita una intencionalidad educativa, tiene sentido el trabajo colaborativo y participativo en la medida en que moviliza las interacciones entre actores, da sentido a la interacción, promueve la participación de tipo funcional en los miembros e ínsita a establecer relaciones y lazos socio afectivos entre miembros con un mismo interés de fortalecer la investigación a base de la innovación educativa como herramienta indispensable del educador.

El propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de contenidos, habilidades y valores individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos, siendo cada quien responsable de su propio aprendizaje y colaborador en el aprendizaje de sus pares. El intercambio permite establecer los límites y alcances en un nivel de profundidad que los propios alumnos establecen en la medida de las experiencias personales y del establecimiento de la corresponsabilidad a la tarea veamos el siguiente fragmento de la siguiente discusión:

Por lo que la educación necesita de aprendizajes basados en el uso de la tecnología lo que genera ambientes mediadores, sino por las dinámicas propias del entorno, la interacción que se da entre los actores de un proceso de aprendizaje, se producen resultados representados en el conocimiento observado desde el saber, hacer, convivir y ser.

El ambiente de aprendizaje como escenario propicio para el proceso de construcción de conocimientos tiene como propósito aportar a un proceso de aprendizaje, en el cual intervienen un conjunto de condiciones de tipo socio cultural, tecnológico, temporal, espacial. Estos Ambientes posibilitan el intercambio de ideas, el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales; además el logro de metas se da en cooperación

con otros. El siguiente fragmento da muestras del desarrollo de construcción donde ya se presentan conclusiones en torno al caso a analizar:

Uno de los aspectos relevantes del aprendizaje es la aplicación de recursos tecnológicos como las tecnologías de la información y comunicación, las web, redes sociales, y el modelo de la conectividad en la educación posmoderna dirigida a lograr un proceso productivo que permita la trascendencia es la resolución de problemas entre compañeros/pares que permiten intervenciones orales, escritas y categorizadas, lo que implica una organización de los pensamientos propios, posibilitando la transición entre etapas cognitivas del desarrollo humano en las tecnologías creativas.

IMPACTO DE LA INNOVACION DOCENTE EN LOS PROCESOS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

En primer lugar, una idea generalizada es la necesidad de introducir las TIC- TAC en las aulas, debido a que facilitan la futura integración de los estudiantes en una sociedad donde los medios digitales tienen un peso cada vez mayor:

DISCUSION

La relación entre los problemas de la sociedad y los proyectos y resultados de la ciencia son bidireccionales. La sociedad, enmarcada en las universidades que desean mejorar sus negocios a través de las relaciones con sus estudiantes y la sociedad y otras empresas productivas inherentes, busca soluciones innovadoras (Ruiz, 2003, pág. 32).

CONCLUSIONES

En este artículo se fortalece tres aspectos fundamentales las TIC (tecnologías de la información y comunicación) y su conexión con la TAC (tecnología del aprendizaje y conocimiento), las cuales se concatenan entre el nuevo sujeto de aprendizaje KNAWMAD en fusión del modelo de conectividad para redes humanas a través del aprendizaje.

La interacción en la actualidad es la base fundamental de la creatividad docente y el aprendizaje del docente para la construcción y transformación de procesos que le

permitan al estudiante lograr solucionar problemas del contexto a base de la cooperación y el trabajo en equipo en el mundo infinito de la educación.

BIBLIOGRAFÍA

-Garrison, D.R.; Anderson, T. (2005) El e-learning en el Siglo XXI. Barcelona: Octaedro.

-Banny, M. A. y L. V. Jonson. La dinámica de grupo en la educación._ Ed: Pueblo y Educación._La Habana, 1971.

-CASTELLANOS NEDA, A. V. Aprendizaje grupal: reflexiones en torno a una experiencia._91-104._ En Revista Cubana de Educación Superior._ Vol 17, No. 3._ La Habana, 1997.

-La cohesión grupal y sus manifestaciones en grupos con diferentes niveles de desarrollo. Editora Universidad, La Habana, 1981.

- (RODRIGUEZ VILLANUEVA & VÁSQUEZ MIRELES, 2014).