

ARTÍCULO

LA EDUCACIÓN ELECTRÓNICA, ¿ES UN OBJETO DE CONSUMO?

Raymundo Castillo Bautista
Asesor y Consultor
lielander@yahoo.com.mx

LA EDUCACIÓN ELECTRÓNICA, ¿ES UN OBJETO DE CONSUMO?

RESUMEN

En este trabajo se plantea la posible síntesis entre educación y objeto de consumo y el riesgo que puede conllevar tal unión. Para ello se revisa lo que es el e-Learning, así como algunos de sus componentes, sus ventajas y desventajas.

Palabras clave: e-Learning, educación electrónica, modelo neoliberal, aprendizaje electrónico, necesidad social, necesidad individual, ERI, OAC

E-LEARNING, ¿IS IT A MARKET OBJECT?

ABSTRACT

In this work one considers the possible synthesis between education and object of consumption and the risk that can entail such union. For it one reviews what is e-Learning, as well as some of its components, its advantages and disadvantages.

keywords: e-Learning, electronic education, neoliberal model, electronic learning, social necessity, individual necessity, ERI, OAC.

El e-Learning (educación electrónica), como fruto de la globalización y del impulso y desarrollo de las TIC's (tecnologías de la información y comunicaciones), se nos plantea como una buena opción para facilitar el proceso educativo dentro del marco constructivista y del diseño instruccional, a su vez como un beneficio directo en la relación con los costos, y así en colaboración con otros factores más, construir la sociedad de la información trabajada por Nicholas Negroponte, o la también mencionada y augurada sociedad del conocimiento por Peter Drucker.

Pero la forma en que esta llevándose a cabo su implantación en las instituciones educativas análogas o reales, dado los costos que plantea este reto, ellas acuden a técnicas de co-branding o alianzas entre instituciones educativas y algunas otras instituciones generadoras de información, por lo que su esencia es híbrida; y aquellas otras que están surgiendo con una esencia virtual, nos plantea la pregunta ¿La educación se está tomando como un objeto de consumo?, si la respuesta fuera afirmativa nos lleva a otra aún más inquietante, ¿A larga se pretende plantear un nuevo modelo de escuela?, ¿De una escuela que bien podemos llamar de modelo (neo)liberal?

La educación electrónica

Hoy día, el e-Learning se convierte no sólo en una moda, sino en un deber ser de las instituciones educativas para poder estar dentro de un marco competitivo nacional e internacional, sin embargo este nuevo ser de la educación degenera a un mero objeto (servicio) de mercado, lo cual conlleva ciertas implicaciones no sólo relacionadas con la oferta y demanda, sino también con los actores que intervienen en ella, sus tecnologías, su acceso y sus procesos; siendo así que la educación de hoy día se plantea como un sistema de consumo resultado del sistema industrial, donde de no hacerlo se cae en la obsolescencia de contenidos y por tanto resulta una educación insignificante. Pues solo será significativa aquella educación que actualice sus contenidos, esto a su vez implica que la institución que participa en su impartición tenga la capacidad financiera y estructural a manera organizativa, y que al mismo tiempo los individuos que también son partícipes de este proceso, puedan readaptar o en dado caso borrar en relación a los nuevos conocimientos formados por los cambios en contenido lo que él ya daba por un conocimiento terminado, un proceso que bien podríamos llamar de "pizarrón mágico" (haciendo alusión al juguete del mismo nombre).

Este nuevo objeto de consumo encontraría su mercado perfecto en los medios electrónicos, o mejor dicho, en el comercio electrónico, el cual hace posible menores costos y mayores beneficios para todas aquellas instituciones que decidan participar en él. De igual forma masifica, no sólo nacional sino internacionalmente, su objeto, en este caso ofrece la educación, una educación masiva. Además, este mercado encuentra cuatro nichos de mercado con un amplio número de consumidores: K-12 (niveles educativos hasta la edad de 12 años), Highschool (secundario y preparatoria en México), University (licenciatura y posgrados) y capacitación continua. Siendo los 2 primeros los nichos de mayor potencial para la generación de ingresos en la actualidad (año 2004).

El e-Learning desde su nombre implica cierta postura hacia el proceso de aprendizaje, curiosamente se ha adoptado en su traducción española el termino de Educación electrónica, sin embargo de acuerdo a su sentido literal la traducción que le corresponde sería Aprendizaje electrónico, al utilizar este término resulta obvio que ciertos actores verán disminuido su protagonismo en el proceso educativo, me refiero al profesor o docente, pues como es un proceso centrado en el mero aprendizaje y se retoma la idea de que el aprendizaje ocurre individualmente, su participación resulta casi nula, su papel corresponde más al de la enseñanza.

Un cambio de rol

En un primer momento, es cierto que se plantea un cambio en su rol, de ser el que enseña a ser aquel que avala o diseña contenidos, sin embargo si nos ubicamos dentro de una institución netamente electrónica, el profesor es sustituido en sus conocimientos por un grupo multidisciplinario que se encarga de la investigación del tema, su elaboración y el diseño correcto para poder ser mostrado a través de los medios electrónicos, al igual que en su evaluación es sustituido por super-especialistas que se encargan de determinar si el alumno esta haciendo bien o mal los procesos o los resultados, si no es que también ya se empiezan a incorporar evaluaciones vía inteligencia artificial. No así en casos híbridos donde el profesor aún tiene cierto grado de poder, al ejercer de manera presencial ciertos contenidos y preferir por los medios electrónicos para ciertas tareas. Mientras, el protagonismo de otro actor aumenta, este es el alumno, es él quien tiene que elaborar y construir su propio conocimiento.

Podríamos decir que el protagonismo del profesor en este tipo de educación (es tal su cambio que se ve afectado el nombre que recibe su actuar, pasando de profesor o docente a tutor) es inversamente proporcional al de los alumnos.

Regresando a la determinación del e-Laerning como educación o aprendizaje, como se había dicho por traducción y comportamiento con ciertos actores pretende ser aprendizaje, sin embargo ¿Puede ser aprendizaje cuando lo único que hace, su oficio, es la transferencia de datos? Una transferencia de datos que supera las capacidades de los alumnos, en cuanto a cantidad y en cuanto a tiempo; en el primero (cantidad) tienen que descartar por azar aquellos archivos para ayudarlo a resolver el tema deseado o seleccionar los primeros que aparezcan en su búsqueda en relación a tamaño, formato o portal preferido, ya que resulta una tarea ardua la consulta de todos los documentos disponibles y referentes al mismo tema; en relación al tiempo interviene desde la descarga de los archivos hasta su correcta ordenación y lectura de los mismos, más creo que cabe resaltar más el ultimo, la lectura, ya que se relaciona con los métodos necesarios para poder transferir la información y los datos del mundo sensible a nosotros, a nuestra mente, y es que mientras no podamos tener otras formas que incrementen la velocidad de cómo percibimos el mundo sensible de nada valdrán y servirán tanto los terabites producidos por año como las toneladas por libros publicados en todo el mundo.

Tecnología por encima de la banda ancha

Ahora bien, queda un asunto pendiente, ¿La promesa de una tecnología por encima de la banda ancha hará posible una verdadera educación electrónica, dejando atrás la simple transferencia de datos correspondientes a un mal llamado aprendizaje electrónico?

La afirmación de esta pregunta bien podría entenderse como la aseveración de que el desarrollo de las tecnologías realmente son los responsables de cierto tipo de educación. Pero entonces también afirma que se tiene una tecnología limitada. Entonces, a su vez, se tiene una educación limitada por el hecho de venir de una tecnología limitada, que se encarga de crear individuos limitados.

¿La educación la debemos entender como una necesidad social (derecho de 3ª generación) o como una necesidad individual (derecho de 1ª generación)?

Si la educación es un necesidad individual, ella encaja perfectamente dentro de una lógica de mercado (¿o mercado?), pues el afirmar al individuo afirma también la determinación de las necesidades propias de ese individuo, lo cual se vierte en necesidades de consumo y a su vez necesita de su complemento dual, la oferta. Siendo así que el individuo al pretender satisfacer su necesidad de conocimiento consciente o inconscientemente y así poder tener mejores ventajas competitivas sobre los demás individuos, y a su vez mejores ingresos opta por mercar o así acudir al mercado donde podrá satisfacer esta necesidad de acuerdo a su expectativas y posibilidades. De forma tal que aquí, la educación es un medio para la

obtención de ganancias bajo la idea de la competitividad para el desarrollo económico personal. Es obvio que en este apartado nada hago de referencia a los verdaderos derechos individuales de libertad, igualdad y fraternidad, pues ellos fueron más que nada una simple llamarada esporádica de su época.

Ya que sólo se podrá acceder a ella, la educación, individualmente, y a lo que puede acceder un individuo podrá ser muy distinto de lo que pueda acceder otro, por el hecho de estar considerada a nivel individual. Aquí la educación, el conocimiento y la información son individuales y por tanto tienden a ser privados.

ERI's y OAC's

Si la educación es una necesidad social, debe ser homogéneamente accesible, esto es que el acceso no debe ser controlado dependiendo de si se es o no miembro de una asociación, grupo o algún otro, en definitiva el conocimiento, la información y la educación son públicos.

El decidir optar por los medios electrónicos, nos impone dos elementos muy característicos de este mercado, la actualización constante no mayor a 18 meses por un lado, y por el otro la posible producción de contenidos con dudosa calidad. El primero de ellos, la actualización, nos obliga a hacer constantes inversiones significativas tan sólo para estar al día en licencias del software y equipo, ya que en caso que optemos por lo contrario, esto es no invertir, la conectividad que pretendemos para con nuestros usuarios - alumnos se verá limitada si no es que en casos extremos nula, siendo así que estamos obligados a contar con un hardware-in y software-in. Para ello es necesario cumplir una serie de requisitos mínimos con los cuales logremos tener acceso a las maravillas tecnológicas. Al agregar la preposición -in se le da el carácter de actual o out si es pasado de moda a cada uno de ellos. Si se cuenta con un hardware y un software in se tiene la posibilidad de acceder a la mayoría de la información que se encuentre disponible en la red; mientras que si se cuenta con tecnología out, difícilmente se podrá hacer esto.

En el caso de la producción de contenidos, respecto a la producción por parte de nuestros usuarios - alumnos, es posible que ellos caigan en la elaboración de ERI's y OAC's:

Una operación de archivo de collage (OAC) consiste en la elaboración de un documento resultado a una operación reconstructiva de n número de archivos descargados por internet, construido por medio del copy - paste. El objetivo de tal operación es la reducción de las fases de investigación, estas son el análisis y la síntesis.

Un error redundante de información (ERI) ocurre cuando de n número de archivos disponibles a través de internet un usuario x elabora una operación de archivo de collage, OAC1, y lo coloca en la web. Otro usuario y descarga nuevamente n número de archivos más la OAC del usuario x, elaborando así una OAC2. Al poco tiempo el número de OAC's supera a los archivos iniciales. Siendo así que se tiene un alto número de archivos sobre un mismo tema pero que a la vez contienen la misma información. Se complica más el problema cuando la información de los primeros archivos resulta falsa pues en los diversos OAC's aparece como una verdad.

Ahora bien, ¿la educación la entendemos como un objeto o como un proceso?

El pensarla como objeto nos lleva a entenderla como algo que existe independiente de nosotros, y que tiene sus propias formas. Por tanto, nosotros sólo podemos acceder a ella con base en las relaciones que realicemos.

Si la entendemos como proceso, implica que tiene ciertas acciones y a su vez que necesita de ciertas personas para que ejecuten esas acciones, esto es, actores. Los actores dentro de este proceso educativo son las instituciones, los docentes, el administrativo y el alumno.

Pero si repensamos el proceso desde una lógica de consumo, encontramos que los actores anteriores se transforman para ser contemplados tan sólo como oferentes, intermediarios y demandantes o compradores. Cuyas únicas intenciones son la generación y obtención de un mayor rendimiento económico a través del tiempo.

CONCLUSIONES

En este trabajo se han desarrollado algunos de los riesgos que puede acarrear el no llevar adecuadamente una implantación de e-Learning, lo cual no quiere decir necesariamente que toda educación electrónica implica un riesgo, para esto ella es entendida en su síntesis con los objetos de consumo, y a su vez convertida a un proceso de consumo que tiene como mercado el comercio electrónico, contando así de 4 nichos de mercado (branding), y a su vez, como tal, presenta 2 grandes problemas que repercuten dentro del nivel institucional, el primero de ellos es que, como institución educativa, nos obliga a hacer grandes inversiones constantes para poder estar al día, y el segundo esta relacionado con los riesgos que conlleva la creación de contenidos en este medio. De igual forma estos dos problemas llevarían a su vez a otros problemas con efectos expansivos, por ejemplo en el carácter de la autonomía, entendida a nivel aula, pues conlleva la limitación, si no que desaparición de la libertad de cátedra, ya que los nuevos contenidos son desarrollados y diseñados desde un equipo interdisciplinario con el objetivo de homologar, para así normar y terminar por certificar, quedando limitado así el marco de acción del docente.

Hoy día la educación es un objeto que se merca, donde más que estar a disposición de los resultados y necesidades de la investigación y tener por objetivo el desarrollo y progreso de una comunidad bien sea pueblo, ciudad, municipio, estado o nación; se determina de acuerdo a una oferta y una demanda alejada de un objetivo social.

La educación ofrecida vía medios electrónicos resulta ser el objeto mercado llevado al límite en cuanto a educación. Siendo así que el poder de la educación que menciona Bertrand Russell, entendido como formación del carácter y de opinión, es convertido en una educación de poder, de poder hacer en tanto se tengan las posibilidades de participar en el mercado para la formación de capital.

BIBLIOGRAFÍA

1 Advisory Committee for Online Learning. *The e-Learning e-revolution*. Canada, 2001

3 Russell Bertrand, *Principios de reconstrucción social*, Espasa-Calpe, 1975

4 Castillo Bautista Raymundo, "Algunas Falacias sobre la sociedad de la información", ponencia para el 1er seminario GOBIERNOS, CIUDADANOS Y ORGANIZACIONES CIVILES EXPERIENCIAS Y NUEVOS RETOS PARA EL DESARROLLO LOCAL Y LA CONSTRUCCIÓN DE LA DEMOCRACIA, UAM IZTAPLAPA, MÉXICO, 2004

5 Castillo Bautista Raymundo. "Las nuevas formas del texto", en Memoria del Tercer Congreso Nacional de Bibliotecas. CONACULTA, 2003

7 Chaupart Jean Michel. *Usos y abusos con las nuevas tecnologías en educación*. IX Encuentro Iberoamericano de AIESAD. Colombia. 2001

8 Communication from the Commission to the Council and the European Parliament, *The eLearning Action Plan*, Brussels, 2001

9 Kofman Hugo A. Nuevas tecnologías en la enseñanza: ¿continentes o herramientas de la cultura humana? 6 -xx

Universidad Nacional del Litoral. Argentina. [en línea] <http://www.campus-oei.org/revista/deloslectores/430Kofman.pdf>

10 Torres Albero Cristóbal. "El Impacto de las Nuevas Tecnologías en la Educación Superior: un Enfoque Sociológico". Boletín de la Red Estatal de Docencia Universitaria. Vol 2. N.º 3 pp. 1-10

