

## LOS ACTORES SOCIALES DE LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA: DESAFÍOS DE LA CULTURA INFORMÁTICA



Ensayo

Recibido: 08/08/2021

Aceptado: 02/12/2021

**Autoras:**

**MARIELY COROMOTO CASTILLO DE A.**

Profesora en Educación Integral.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Luis Beltrán Prieto Figueroa

Barquisimeto, Edo. Lara – Venezuela

Doctorante en Ciencias de la Motricidad Humana

Experiencia en Procesos de Orientación Pedagógica

a nivel de Educación Media General y Docencia Universitaria.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Luis Beltrán Prieto Figueroa

Barquisimeto, Edo. Lara – Venezuela

Coordinación de Bienestar Estudiantil.

Organización de Eventos Institucionales a nivel Medio,

Universitario. Proyectos y Tutorías de Tesis de Maestría

en Orientación Educativa.

Email: [marielycastillo5@hotmail.com](mailto:marielycastillo5@hotmail.com)

**LLADIDA CABRERA ALVAREZ**

Profesora. en Educación Preescolar.

MSc en Gerencia Educacional

Doctorando en Ciencias de la Motricidad Humana.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Luis Beltrán Prieto Figueroa

Barquisimeto, Edo. Lara – Venezuela

Email: [lladi\\_77@hotmail.com](mailto:lladi_77@hotmail.com)

### RESUMEN

Los actores sociales universitarios han vivido retos y desafíos en un mundo globalizado del conocimiento cultural, donde la tecnología ha estado presente en las diferentes ópticas paradigmáticas. El presente ensayo de reflexión, de corte documental, desde un paradigma interpretativo, pretende mostrar la importancia de la virtualización como una nueva cultura donde el docente y estudiantes construyan significativamente el aprendizaje virtual, sin dejar lo tradicional, sino unificándolos para alcanzar los propósitos de enseñanza e investigación, que transformen el quehacer educativo en la Educación Superior, promoviendo para ello, un paradigma interactivo de cooperación y aprendizaje.

**Palabras clave:** Actores Sociales, Educación Universitaria, Virtualización

### THE SOCIAL ACTORS OF UNIVERSITY EDUCATION: CHALLENGES OF THE COMPUTER CULTURE

### ABSTRACT

University social actors have experienced challenges and challenges in a globalized world of cultural knowledge, where technology has been present in the different paradigmatic perspectives. The present reflection essay, of a documentary nature, from an interpretive paradigm, aims to show the importance of virtualization as a new culture where teachers and students significantly construct virtual learning, without leaving the traditional, but unifying them to achieve the teaching purposes and research, that transform the educational task in Higher Education, promoting an interactive paradigm of cooperation and learning.

**Keywords:** Social Actors, University Education, Virtualization

## INTRODUCCIÓN

La Educación Universitaria, responde en la actualidad a retos y desafíos en estrecha relación con la investigación de los procesos económicos y el desarrollo tecnológico que exigen, tanto el aparato productivo y el sector de servicio local, nacional y global. Estas implicaciones crean la necesidad de un mayor conocimiento de la cultura del mercado y de las naciones competidoras. En tal sentido, esta competición significa que se debe tener mayor acceso a técnicas modernas de conocimiento y de gerencia.

Además de lo precedente, los individuos necesitan adquirir las capacidades de aprender rápidamente nuevas experticias y adaptarse a nuevas carreras. Es aquí donde las nuevas tecnologías juegan un papel importante en las comunidades universitarias, pues implican y determinan su aptitud de abordar e incorporar la ciencia y las mismas tecnologías a la vida de la sociedad.

Es por lo expuesto que en la actualidad se habla de la *virtualización de la universidad*, que hace referencia a una representación digital de objetos, procesos, fenómenos del mundo físico y que se manifiestan en un espacio que le es propio y al que llaman “ciber espacio”, donde se combinan diversas modalidades universitarias de educación virtual articuladas presencial-tradicional y autónoma.

Ante esta realidad y demanda universitaria, es donde se corresponde discernir sobre la necesidad de la Virtualización desde las competencias gerenciales de la Universidad, establecer los elementos de la cultura informática en las comunidades de educación universitaria, así como también el rol de los actores sociales de la educación universitaria y los desafíos de la cultura informática. (Silvio, 2000, p.8)

## EL ROL DE LOS ACTORES SOCIALES DE LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA ANTE LOS DESAFÍOS DE LA CULTURA INFORMÁTICA

El Rol de los Actores Sociales en la Educación Universitaria, responde a un proceso de digitalización o virtualización de la Universidad, cuyas implicaciones han de ir en correspondencia con las demandas propias del sector económico, social y cultural, a nivel local, nacional y global. Todo ello está orientado hacia viejos y nuevos requerimientos que creen espacios donde se valoren los saberes fundamentales del hombre: Ser, Conocer, Hacer y Convivir.

En este sentido, los actores (profesores, estudiantes, investigadores, gerentes o directivos) deben unirse en comunidades virtuales de aprendizaje, donde se promueva un paradigma interactivo de enseñanza y de investigación que esté orientado hacia la cooperación y la comunicación efectiva y eficaz. Estas comunidades constituidas como Educación Virtual, deben ubicarse en tiempo y espacio para producir diferentes combinaciones que den lugar a distintas modalidades articuladas de forma presencial- tradicional o autónoma de la universidad, con inherencia directa en las funciones de educación, investigación, extensión y servicio universitario.

## LA CULTURA INFORMATICA EN LAS COMUNIDADES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Todo lo anterior permite establecer la importancia de una nueva cultura informacional que conduzca a transformaciones que afecten ese mismo quehacer en la Educación Superior, como lo son: su visión, misión, organización, estructura académica, métodos de enseñanza y aprendizaje, pensum, diseño curricular, entre otros. Asimismo, al involucrar el elemento cultural y tecnológico,

se puede indagar en el modo como los diversos protagonistas crean, modifican e interpretan el mundo. Aunado a ello, el hecho de cómo asumen sus retos en función de la calidad y perfeccionamiento en la administración de la Educación Superior y la generación de conocimientos.

En este mismo orden, la cultura se ve vinculada con aspectos cuantitativos de la universidad, que se ve influenciada desde ámbitos extrauniversitarios y establece interrelaciones con entes externos. A la misma vez, está condicionada por las acciones e interrelaciones que se dan en el interior de la universidad. Ambos son referentes culturales donde se ve la implicación directa de las Tecnologías de la Comunicación y la Información. Resalta también la importancia de éstas, en un momento donde la sociedad está marcada por el uso intensivo de la información y el conocimiento, que implica nuevas competencias para docentes y estudiantes, ahora llamados *teleformadores* y *telealumnos*, con un sistema de significados compartidos. (Bravo, M. 2008,p.3)

Entre los roles que poseen éstos, se hace indispensable el dominio de destrezas técnicas básicas, un elevado interés por la renovación y actualización permanente, capacidad para simplificar los aspectos tecnológicos y procedimentales, la didáctica relacionada con las teorías del aprendizaje. En concordancia con lo anterior, el docente debe formarse permanentemente para convivir en democracia, donde aplique modelos desde su praxis de valores y principios de soberanía, equidad, igualdad, pensamiento crítico y reflexivo, donde de igual manera considere lo local en correspondencia con lo global.

## LOS ACTORES SOCIALES DE LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA Y LOS DESAFÍOS DE LA CULTURA INFORMÁTICA

Es preciso considerar que, entre la tarea de los actores sociales, resalta la importancia del rol de los gerentes educativos, quienes, entre un sinnúmero de competencias, han de poseer la habilidad suficiente del proceso gerencial que le permita diseñar y desarrollar una organización que ayude a alcanzar la misión, visión, objetivos y metas de la misma. Para ello ha de implementar de forma adecuada un liderazgo organizacional, la comunicación efectiva y motivación. Además, ha de tener la capacidad para observar y modificar emociones y estados de ánimo.

En tal sentido, el gerente universitario debe luchar contra las limitaciones que imposibilitan la adaptación de un nuevo paradigma de la educación universitaria, constituido tal vez por esa actitud reacia que defiende que el aprendizaje se construye solo por interacción cara a cara, donde se termine por aceptar e incorporar un sistema de enseñanza y aprendizaje on – line. Asimismo, que se incorporen por completo las Tecnologías de la Información y la Comunicación como espacios de vida, donde se adecuen las nuevas formas de aprender, el cambio de roles de docentes y estudiantes y la nueva pedagogía basada en interactividad y aprendizaje colaborativo, hoy más que nunca, en tiempos de confinamiento.

Finalmente, se puede decir que el rol de los actores sociales de la Educación Superior ante los desafíos para alcanzar la cultura informática, ha de orientarse a: la adopción de paradigma aprender – aprender, el protagonismo de los discentes en la construcción del conocimiento significativo. También, ha de proporcionar flexibilidad curricular en el rediseño de planes de estudio,

redefinir las competencias profesionales y en concreción, los procesos deben estar vinculados con la sociedad en sus diferentes sectores: productivo, laboral, empresarial, a través de proyectos de cooperación entre éstos y la Educación Superior.

### CONSIDERACIONES FINALES

Entre los elementos importantes de considerar en la presente revisión documental, resaltan:

- Las Tics son soportes constructivos a los nuevos requerimientos de la educación superior, basada en calidad, donde la gestión pedagógica y gestión del conocimiento, deben ser transversales a todas las funciones máximas y de razón de ser universitaria.
- La virtualización de la educación se entiende como la potenciación de tres dimensiones: una nueva cultura de la educación que reinventa la enseñanza y el aprendizaje. Una nueva forma de conmensurabilidad que consolida la interactividad, la conectividad y los colectivos inteligentes. También, las nuevas formas de organización institucional que obligan a reformular las coordenadas espacio temporales de la universidad.
- El hecho no es que la universidad tradicional deje de existir, sino de que amplíen las posibilidades de acceso al conocimiento científico y a la cultura universitaria a lugares geográficos, con el aprovechamiento máximo de los recursos tecnológicos.
- El rol de los gerentes educativos, cuyas competencias y habilidades deben ser suficientes como para permitirles diseñar y desarrollar una organización que ayude a alcanzar la misión, visión, objetivos y metas de la misma. Para ello ha de implementar de forma adecuada un liderazgo organizacional, la comunicación efectiva y motivación. Todo ello vinculado a la sociedad en sus

diferentes sectores: productivo, laboral y empresarial.

### REFERENCIAS

- Bravo, M. (2008). *La cultura tecnológica: implicaciones en la formación docente*. Disponible en: <http://https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892019.pdf>
- Silvio, J. (2000). *La virtualización de la universidad: ¿Cómo transformar la educación superior con la tecnología?* Caracas. Ediciones IESALC/UNESCO.