

## La Sociedad actual. Una aproximación a sus características.

**Profesora: Marta Mena**

Gestionar la virtualidad en proyectos y programas educativos implica sumergirnos en la compleja tarea de realizar previamente un rápido análisis de la sociedad en la que estamos inmersos para comprender cabalmente, no sólo su estructura, sino también sus exigencias y características lo que nos permitirá orientar con mayor posibilidad de acierto las decisiones y las acciones a diseñar.

Hemos ido abandonando la sociedad industrial e integrándonos en la sociedad de la información y el conocimiento descrita magistralmente por Manuel Castells en sus innumerables obras.

Sus investigaciones nos muestran que esta es una sociedad en la que las condiciones de generación y procesamiento de información han sido sustancialmente alteradas por una revolución tecnológica centrada en la

“Una nueva estructura social, la sociedad red, se está estableciendo en todo el planeta, en formas diversas y con consecuencias bastantes diferentes para la vida de las personas, según su historia, cultura e instituciones. Al igual que en otros cambios estructurales anteriores, esta transformación ofrece tantas oportunidades como retos plantea”  
Castells (2001)\*

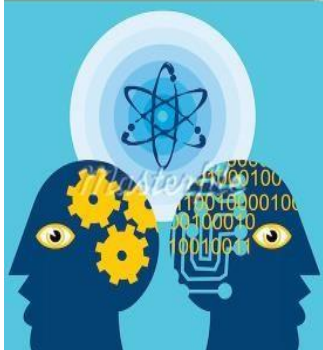
generación del conocimiento el procesamiento de información y en las tecnologías de la información y la comunicación -TIC- y agregan que ello ha generado una nueva estructura social: **la sociedad red**; una nueva economía: **la economía información global** y una nueva cultura de la virtualidad real.

## Sociedad de la Información

Es un periodo histórico caracterizado por una revolución tecnológica centrada en las tecnologías digitales de información y comunicación, concomitante, pero no causante, con la emergencia de una estructura social en red, en todos los ámbitos de la actividad humana, y con la interdependencia global de dicha actividad. Es un proceso de transformación multidimensional que es a la vez incluyente y excluyente en función de los valores e intereses dominantes en cada proceso, en cada país y en cada organización social. Como todo proceso de transformación histórica, la era de la información no determina un curso único de la historia humana. Sus consecuencias, sus características dependen del poder de quienes se benefician en cada una de las múltiples opciones que se presentan a la voluntad humana.\* (Castells 2005)

Castells, M. (2005). Innovación, libertad y poder en la era de la información. El carácter contradictorio del proceso de globalización y la diversidad. *Monografía en línea. ONGDerechosDigitales. Disponible en: <http://www.derechosdigitales.org>*

SOCIEDAD DE LA  
INFORMACIÓN Y  
EL  
CONOCIMIENTO



SOCIEDAD RED



ECONOMÍA INFORMACION GLOBAL



CULTURA DE LA VIRTUALIDAD REAL

“Veinte años después de esta afirmación de Manuel Castells, esa transformación estructural de la que habla, sigue mostrándonos nuevos conocimientos, nuevas maneras de ver el mundo, nuevas técnicas, pautas de comportamiento y el uso de nuevos instrumentos y lenguajes. También podemos comprobar hoy que la sociedad red continúa permeando profundamente, no sólo nuestra vida diaria, sino también nuestras prácticas docentes, exigiéndonos reconsiderarlas en forma permanente al tiempo que va remodelando o requiriendo importantes cambios en las instituciones educativas, que se van sumando lentamente a este movimiento hacia la virtualización.” Mena (2017) \*<sup>1</sup>

1 Castells, M (2001) La Galaxia Internet. Plaza y janes. Barcelona

<sup>1</sup> Mena, M (2017) en Prince, A; Jolíás, L (2017) Tendencias Tecnológicas. CICOMRA.

<http://cicomra.org.ar/cicomra2/2017/tendencias%20Tecnol%C3%B3gicas.PDF>

2 Bauman, Z (2017)\*Tiempos Líquidos. Vivir en una época de incertidumbre. TUSQUETS. Buenos Aires.

Otro importante autor que ha estudiado y caracterizado a la actual sociedad es Zygmunt Bauman.

Él caracteriza a esta sociedad como un tiempo “líquido”

Esa expresión define el tránsito de una modernidad sólida, estable y repetitiva a una modernidad líquida, flexible y voluble.

Bauman afirma que las estructuras sociales ya no perduran suficiente tiempo como para solidificarse por lo que no pueden servir de marcos de referencia para los actos humanos.

Este nuevo escenario, según Bauman, exige una gran flexibilidad de los individuos con disposición para cambiar de tácticas frecuentemente. Así el primer reto que según él debe enfrentarse es:

Como hemos visto, en opinión de estos importantes pensadores estudiosos de la sociedad actual y refrendado por Roland Barnet, “se vive en la era de la supercomplejidad, caracterizada entre otros aspectos, por el continuo cambio, la incertidumbre, la impredecibilidad, el riesgo y la fragilidad. El nuevo rol de las universidades en esta época consiste en convertirse en foros para el pensamiento crítico” Barnet Roland (2000)

Estas características de la nueva sociedad, que conlleva nuevos conocimientos, nuevas maneras de ver el mundo, nuevas técnicas, pautas de comportamiento y el uso de nuevos instrumentos y lenguajes, va remodelando todos los rincones de nuestra sociedad e incide en todos los ámbitos en los que desarrollamos nuestra vida, exigiendo de todos nosotros grandes esfuerzos de adaptación.

“En primer lugar, el paso de la fase “sólida” de la modernidad a la “líquida”: es decir, a una condición en la que las formas sociales (las estructuras que limitan las elecciones individuales, las instituciones que salvaguardan la continuidad de los hábitos, los modelos de comportamiento aceptables) ya no pueden (ni se espera que puedan) mantener su forma por más tiempo, porque se descomponen y se derriten antes de que se cuente con el tiempo necesario para sumirlas y, una vez asumidas, ocupar el lugar que se les ha asignado. Resulta improbable que las formas presentes o sólo esbozadas, cuenten con el tiempo suficiente para solidificarse y, dada su breve esperanza de vida, no pueden servir como marcos de referencias para las acciones humanas y para las estrategias a largo plazo; de hecho, se trata de una esperanza de vida más breve que el tiempo necesario para desarrollar una estrategia coherente y consistente, e incluso más breve que el tiempo requerido para llevar a término “un proyecto de vida” individual” Bauman (2017)\*2

# CULTURA DE LA VIRTUALIDAD REAL



NUEVOS CONOCIMIENTOS

NUEVAS MANERAS DE VER EL MUNDO

NUEVAS TÉCNICAS

NUEVAS PAUTAS DE COMPORTAMIENTO

USO DE NUEVOS INSTRUMENTOS Y LENGUAJES

Deberíamos tener en cuenta que la creciente convergencia tecnológica y de medios en los soportes digitales y en las redes condiciona cada vez más el contexto, los métodos y los modos en los cuales nuestras instituciones educativas producen, reproducen y socializan el conocimiento.

En ese contexto es necesario considerar seriamente que se están abriendo nuevas perspectivas que amplían los escenarios, no sólo de los modos de producción y de circulación de la información sino también en los alcances de las disciplinas y las personas involucradas.

Una de las consecuencias de esta situación, como no podía ser de otra manera, es el surgimiento de una fuerte interpelación a las instituciones educativas para que se reconfiguren y adecuen sus estructuras y ofertas académicas a las nuevas características distintivas de esta sociedad.

Aun cuando las universidades estaban iniciando o tratando de iniciar un camino a la virtualización, el advenimiento de la pandemia aceleró la preocupación de la comunidad universitaria por dominar herramientas tecnológicas que le permitieran, de alguna manera, acceder a la posibilidad de ofrecer enseñanza remota y así iniciar un camino a la virtualización de las propuestas de enseñanza.

Si bien este movimiento realizado en las instituciones educativas de todo el mundo ha sido masivo y casi obligatorio es aún incipiente y requiere de muchos

esfuerzos y del inicio de caminos de concientización y de espacios de formación para producir los cambios esperados.

Todos estos cambios que lentamente van surgiendo y abriéndose paso en las instituciones educativas, están produciendo o van a producir, una lenta metamorfosis tanto del aula presencial tradicional como de la estructura misma de las instituciones a través de la incorporación de plataformas tecnológicas, entornos virtuales, herramientas informáticas y todo tipo de hardware y software, pero también de lógicas de enseñanza diferentes y de interacciones mediadas por la tecnología.

Está claro en este contexto que las universidades y la docencia universitaria están teniendo una genuina preocupación ante la emergencia de tales horizontes inéditos en sus prácticas ya que las transformaciones que la comunicación digital opera sobre los modos en que se concibe el tiempo y se configura el espacio, constituyen un giro copernicano en la práctica docente.

Deslocalización, ubicuidad, simultaneidad, descentramiento, aceleración, entre muchas otras nociones, dan cuenta de la emergencia de esos horizontes inéditos en las instituciones de educación superior.

Para ejemplificar esa complejidad que plantea el camino a la virtualización en la universidad, podemos analizar cómo necesariamente impacta o va a impactar en lo curricular, ya sea que tomemos el concepto amplio o más estricto de curriculum.

Si todo lo que sucede en la Universidad en dirección a los objetivos educativos fijados, es parte del curriculum, la virtualización de la oferta educativa conllevará una reestructuración curricular, que no será solo integrar tecnologías ni instalar una plataforma tecnológica sino repensar el diseño curricular, revisar la estructura académica y resignificarla a la luz de las nuevas demandas, al igual que la planta docente y la infraestructura edilicia y tecnológica.

La complejidad del nuevo campo que estamos alumbrando exige diversificación metodológica y tecnológica y trabajo en equipo interdisciplinario.

Esas son las exigencias que nos permitirán repensar la educación para el futuro.

De este modo, la arquitectura de los nuevos proyectos virtuales, a partir de una necesidad detectada, traducida en unos objetivos y guiada por principios

pedagógicos, aprovecha la convergencia tecnológica, la enorme variedad de herramientas disponibles y el poder ubicuo de las redes para diseñar propuestas de enseñanza que, interpretando el paradigma dominante, logren los objetivos planteados haciendo la tecnología invisible.

Me gusta hablar de arquitectura y muchas veces hacer un símil entre el arquitecto y el diseñador de proyectos.

El arquitecto, antes de diseñar un nuevo proyecto de construcción, investiga el contexto, no sólo el terreno y el espacio disponible y sus condiciones, sino que realiza un relevamiento de las personas que allí vivirán: sus características (etarias, sociales, profesionales), qué necesidades tienen, cómo quieren vivir y hasta los sueños que acarician en relación con la vivienda.

Recién cuando tiene ese diagnóstico claro, pone manos a la obra para el diseño eligiendo qué tecnología utilizará, qué materiales y que estrategia de construcción desplegará.

Aquí puede verse claramente que tanto la tecnología como las herramientas y materiales no son lo primero ni lo único esencial del proyecto, sino que lo más importante es lo que se quiere obtener, la satisfacción de las necesidades y aspiraciones de los que vivirán en la nueva vivienda. La elección de la tecnología, materiales y estrategias a utilizar dependerán fuertemente de dichas necesidades.

En el caso de los proyectos educativos virtuales que nos ocupan en este seminario, queremos trabajar, no para reproducir lo que ya hacíamos antes de imaginar el proyecto, (no se busca hacer lo mismo, pero con tecnología) sino que lo que se intenta es renovar la enseñanza y realizar propuestas que logren integrar a la actual sociedad a estudiantes y profesionales para que sean creativos e innovadores ayudando de esta manera a su mejora.

Sabemos que la tarea de organizar, implantar y gestionar el desarrollo de Sistemas de formación virtual exige una formación específica. Dicha tarea requiere en primer lugar el establecimiento de un encuadre conceptual que defina los lineamientos teóricos que orientan todo el proceso posterior de planeamiento, desarrollo y evaluación del Sistema. Además, implica: diseñar entornos de información y comunicación, materiales siguiendo pautas precisas,

atender a un significativo número de alumnos y promover una permanente interacción con ellos.

De todo ello nos ocuparemos en las clases siguientes.

1. **Mena, M ( 2017)** EL CAMINO A LA VIRTUALIZACIÓN DE LAS INSTITUCIONES DE FORMACIÓN” En Prince, A; Jolías, L (2017) Tendencias Tecnológicas. CICOMRA