

QUEHACER EDUCATIVO

RIGOBERTO MARÍN TREJO

*Profesor investigador del Centro de Investigación y Docencia
CE: rigoberto.marin@cid.edu.mx*

Digital competence: border notions and conceptual plasticity

La competencia digital: nociones fronterizas y plasticidad conceptual

RESUMEN

El presente artículo analiza la actualidad que vive el mundo en cuanto al uso, manejo, adquisición y producción de la información visto desde el lente de las sociedades que la permean. Se organizan sus conceptos y articulaciones pasando por la sociedad global, la de la información, la del conocimiento, la digital, la red y finalmente la del aprendizaje. La intención es despertar la curiosidad de imaginar que competencias deben poseer el ser humano para desempeñarse profesional y personalmente. Se parte de la idea que el ser humano al estar en un mundo globalizado se convierte en un habitante de esta sociedad global. Por último deja abierta la puerta al desarrollo del concepto la competencia digital, punto clave en la dinámica de todos los docentes.

Palabras Clave. Sociedades, Globalización, TIC, Competencias.

ABSTRACT

This article analyzes the current situation in the world regarding the use, management, acquisition and production of information seen from the lens of the societies that permeate it. Its concepts and articulations are organized through the global society, that of information, that of knowledge, that of digital, the network and finally that of learning. The intention is to awaken the curiosity to imagine what skills human beings must possess to perform professionally and personally. It starts from the idea that the human being, being in a globalized world, becomes an inhabitant of this global society. Finally, it leaves open the door to the development of the concept of digital competence, a key point in the dynamics of all teachers.

Keywords

Societies, Globalization, ICT, Skills.

INTRODUCCIÓN

La introducción de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC en lo sucesivo) en los distintos ámbitos sociales y sus respectivas actividades (Crovi & López, 2011) han modificado la economía internacional, los procesos y la estructura de la sociedad, además de haber transformado el tipo de trabajo y sus condiciones de empleo, y haber generado cambios en los espacios y las formas de comunicación. Brunner (2003, p. 43 y 45) ve a este fenómeno como una revolución digital en la que se “está abriendo paso a un nuevo tipo de organización social [...] que se sustenta en la utilización cada vez más intensa del conocimiento y las tecnologías”. Pero hablar de los conocimientos y habilidades informáticas e informacionales que una persona tenga o deba tener, puede abordarse desde diferentes perspectivas, por ello, al hacerlo se debe aclarar bajo qué lente se está mirando el fenómeno. Podría ser desde el punto de vista del acceso a la infraestructura tecnológica que un individuo pueda tener para formar parte de la sociedad actual; desde el impacto positivo o negativo que un usuario de TIC pueda tener dependiendo de factores generacionales; o desde la perspectiva de las diferencias que se suscitan entre lo que una persona sepa o deba saber sobre tecnología digital.

Es allí donde se amalgaman la globalización y las visiones de una nueva economía que busca transformar en negocio la gestión del conocimiento. La globalización y la economía mundial guardan una relación estrecha y están íntimamente interrelacionadas a escala planetaria, en donde el conocimiento y la cultura se producen y reproducen de acuerdo con los flujos de información que marca la sociedad global.

Puede parecer lugar común el iniciar la re-

dacción de este artículo con una referencia a la globalización, sin embargo, en el devenir histórico del término se convierte en una especie de noción “pivote” en torno a la cual pueden ser explicados otros conceptos “fronterizos” que tienen que ver con el concepto de la competencia digital. Así, por ejemplo, ante las nociones de sociedad global, sociedad de la información, sociedad del conocimiento, sociedad digital, sociedad red, sociedad del aprendizaje, TIC, alfabetización digital y competencia digital, podemos preguntarnos ¿cuáles son los límites que demarcan cada uno de estos conceptos? así mismo, ¿cuál es el concepto eje que puede articularlos? Con relación a los seis conceptos iniciales se observa que estas “sociedades” se encuentran significadas por las TIC como concepto eje que permea y da sentido a sus interpretaciones; a la vez, las TIC se convierten en una categoría “puente” que permite articular los primeros conceptos con los de alfabetización digital y competencias digitales.

Considero que estos términos se han acuñado buscando explicaciones a nuestra perplejidad ante los cambios que nos envuelven, conscientes de que cualquier término empleado representa solo un sendero para hacer referencia a fenómenos tan recientes y complejos que no nos brindan otra opción de nombrarlos; esto trae a la mente el pasaje de Gabriel García Márquez cuando describe en sus “Cien años de soledad”:

Macondo era entonces una aldea de veinte casas de barro y cañabrava construidas a la orilla de un río de aguas diáfanas que se precipitaban por un lecho de piedras pulidas, blancas y enormes como huevos prehistóricos. El mundo era tan reciente, que muchas cosas carecían de nombre, y para mencionarlas había que señalarlas con el dedo.

Esto no implica que el término seleccionado necesariamente defina su significado exacto, preciso y unívoco. El verdadero concepto surge y se instala a partir de los usos y costumbres dadas en contextos sociales y realidades concretas, esto es, los conceptos acuñados logran anclarse en las representaciones sociales individuales y colectivas. Entonces, es de esperarse que cualquier vocablo que se pretenda usar para designar a la sociedad en la que vivimos, o la que avizoramos, esté cargada de sentidos disímbolos que enfrentan visiones y proyectos diversos.

En este artículo, se analizan sucintamente las concepciones de sociedad y sus interrelaciones y se presentan a las TIC en su dimensión estructural, para dar parte de un sistema que lleve a identificar y evaluar la competencia digital en los docentes.

DESARROLLO

Sociedades de hoy: conceptos y articulación

Se abordarán algunos aspectos sobre las nociones de sociedades: global, de la información, del conocimiento, digital, red y del aprendizaje; considerando que todas estas concepciones multifacéticas han sido bastante tratadas, aquí se presenta su análisis solo como un referente que permite contextualizar. Así mismo, precisar que en ciertos momentos las argumentaciones y la presentación de dichas nociones parecen aludir a cuestiones metafóricas, en ese sentido, apoyo mis ideas en lo que señala Ianni (1996), cuando refiere que las metáforas florecen cuando nuestra forma convencional de ver el mundo, el ser, el actuar, el pensar y el fabular se sienten conmovidos. En este caso el punto de quiebre, lo que ha sido conmovido es nuestra manera de concebir el espacio y el

tiempo, una realidad que hoy da la impresión de camuflajarse en términos como *mundialización*, *aldea global*, *sociedad digital*, *ciberespacio*, entre muchos.

La sociedad global

Sobre la *globalización*, McLuhan y Powers (1993) destacan la importancia de los medios de comunicación en el desarrollo de la humanidad para crear lo que designan como “la aldea global”, la cual ha generado una extensión de la sensibilidad humana y de las instituciones sociales. Con ello puede entenderse, por ejemplo, que hoy las guerras, las campañas políticas o las campañas publicitarias, ya no se ganan de la manera convencional, en las trincheras; en las urnas o en los mercados, ahora se alcanzan en los medios de comunicación. Los medios audiovisuales y su penetración se constituyen cada vez más en el espacio simbólico en donde se destruye y reconstruye la cotidianeidad, de manera más aguda en las ciudades.

Señalan que su investigación,

... se basó en un estudio de los aspectos formales de la comunicación (lingüística), que en el proceso descubrió una estructura de téttrade: todas las formas de comunicación (a) intensifican algo en una cultura mientras que al mismo tiempo, (b) vuelven obsoleta otra. También (c) recuperan una fase o factor dejado de lado desde tiempo atrás y (d) sufren una modificación (o inversión) cuando se las lleva más allá de los límites de su potencial. El resultado es una metáfora de cuatro partes (McLuhan y Powers, 1993, p. 16).

Respecto de la téttrade, en el capítulo “El intervalo resonante” de su libro “La Aldea Global”, explican que

La tecnología señala y enfatiza una fun-

ción de los sentidos del hombre; al mismo tiempo, los otros sentidos se amortiguan o caen en un desuso temporario. El proceso recupera la propensión del hombre a adorar extensiones de sí mismo como una forma de divinidad. Llevado hasta el extremo, el hombre se convierte así en "una criatura de su propia maquinaria" (McLuhan y Powers, 1993, p. 21).

Considero que con esta cita McLuhan y Powers, no solo dejan en claro los cuatro elementos de su tetrada (extensión, recuperación, reversión y la obsolescencia de toda tecnología), sino además nos dan la oportunidad para analizar el hecho de que el hombre, al quedar sometido a su propia "maquinaria", no es consciente de sus efectos totales y colaterales y de que "el invento" se puede volver contra su creador, determinando sus acciones por comprenderlo, manejarlo e intentar controlarlo para obtener la mejor utilidad en su acceso, uso y *apropiación social* (Rueda, 2005); destacando que los procesos de apropiación social son mutuos y asimétricos, esto significa que al mismo tiempo que la persona se apropia de los objetos culturales (o en nuestro caso tecnológicos), estos se apropian del sujeto, la cuestión estriba en saber si los sujetos son capaces de humanizar a las TIC o si estas pueden llegar a deshumanizar a las personas. La pregunta tiene sentido si retomamos a McLuhan y Powers cuando afirman que "La representación tetrádica de los procesos nos ha llevado al conocimiento de que todos nuestros artefactos son en realidad palabras. Todas estas cosas son las manifestaciones y expresiones del hombre" (1993, p. 24); agregando que "Tal como lo hemos dicho antes, las tecnologías, al igual que las palabras, son metáforas. De este modo, comprometen la transformación del usuario en tanto que esta-

blecen nuevas relaciones entre éste y sus medios" (1993, p. 25).

Transitar de la sociedad de la información a las sociedades del conocimiento

La obra de Briggs y Bruke (2005) *De Gutenberg a Internet: Una historia social de los medios de comunicación*, se inicia con el nacimiento de la imprenta, el gran invento que permitió la difusión del conocimiento de una manera masiva. Pero lo más destacado del libro es el relato de los profundos cambios sociales que este evento acarrearía en el mundo, su influencia en la historia de las ideas, su impacto en las distintas revoluciones ideológicas que se desencadenan como consecuencia de todo esto, las diversas manifestaciones humanas y sociales que desencadenan guerras y movimientos socioculturales capaces de derrocar al poder establecido y de cambiar el rumbo de la historia.

El avance vertiginoso de las TIC en la *sociedad de la información* actual, da cuenta del enorme cúmulo de información que es dispuerta y circulada a cada instante en la Internet con una celeridad que rebasa nuestra capacidad de asombro. La información que acumulamos durante miles de años, hoy se multiplica y actualiza segundo a segundo, pero, cabe la reflexión respecto de lo que representa dicha información, en qué se ha trascendido, qué hemos superado y en qué aspectos hemos mejorado.

El origen de la sociedad de la información está asociado con el surgimiento y uso intensivo de las TIC, que ha generado el aumento en la cantidad y circulación de información y ha transformado la vida cotidiana en la sociedad moderna. La sociedad de la información suele presentarse como sinónimo de sociedad del conocimiento, sin embargo, no son, ni signifi-

can lo mismo, pues la información es un medio para la construcción del conocimiento, pero no es el conocimiento en sí mismo.

Es importante destacar que las sociedades del conocimiento, como tales, hoy no existen, representan un ideal a alcanzar y son planteadas como una etapa suprema de la humanidad, son una etapa posterior en un proceso evolutivo de la actual sociedad de la información, la cual, de acuerdo con la UNESCO (2005, p. 17) "...se basa en los progresos tecnológicos. En cambio, el concepto de sociedades del conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más vastas". Se señala que el hecho de designarlas como sociedades del conocimiento, en plural, no es fortuito

...no se debe al azar, sino a la intención de rechazar la unicidad de un modelo "listo para su uso" que no tenga suficientemente en cuenta la diversidad cultural y lingüística, único elemento que nos permite a todos reconocernos en los cambios que se están produciendo actualmente (UNESCO, 2005, p. 17)

Para alcanzar la fase de "sociedades del conocimiento" es necesario rebasar la etapa de la información entendida como una masa de datos indiferenciados, para avanzar a un punto superior en el cual la humanidad pueda gozar de igualdad de oportunidades educativas para acceder y tratar la información disponible de manera adecuada y crítica; analizarla e incorporar nuevos contenidos a bases de conocimientos.

Si bien el auge de las TIC ha instaurado nuevas oportunidades para el surgimiento de las sociedades del conocimiento -en gestación-, éstas solo cobrarán su verdadero sentido si tienen la

Capacidad para identificar, producir, tra-

tar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano. Estas sociedades se basan en una visión de la sociedad que propicia la *autonomía* y engloba las nociones de pluralidad, integración, solidaridad y participación (UNESCO, 2005, p. 29).

En síntesis, el concepto de sociedad de la Información se encuentra más relacionado con la idea de la innovación tecnológica y representa el antecedente directo de las sociedades del conocimiento; éstas conciben la idea de transformación social y cultural y expresan la complejidad de los cambios en marcha desde una perspectiva más plural.

La Sociedad digital y la sociedad red: la ambivalencia nocional

Como se señaló antes, la sociedad de la información basada en los progresos tecnológicos no puede concebirse sin las TIC y sin los recursos y documentos en formato digital. Mientras la diferenciación entre la sociedad de la información y la del conocimiento se encuentra en el sentido de una y otra, la primera apoyada por el cúmulo de datos indiferenciados y la segunda con una visión más humana y solidaria de la apropiación de dicha información, el debate sobre la ambivalencia de las nociones de sociedad de la información y sociedad digital se centra en entender los procesos característicos de cómo se presenta la información en cada una de ellas.

La sociedad de la información se caracteriza por el acceso, uso, circulación y gestión de información, mientras que la sociedad digital por la forma en que se presenta y circula esa información. En ese sentido, puede afirmarse que vivimos en una *sociedad digital*, más que en una sociedad de la información o simple-

mente que avanzamos hacia una sociedad digital, cuya característica más significativa y diferenciadora es la digitalización de la vida personal y colectiva, esto es, la información, el conocimiento, el ocio, las relaciones sociales y los procesos de consumo y producción hoy se nos presentan de forma digital. En esta sociedad digital algunos conceptos como la digitalización, el hipertextos, la hipermedia, las simulaciones informáticas, realidad virtual, redes interactivas, Internet, interactividad virtual encuentran en su expresión (Lévy, 2007).

A ello se agrega el hecho de que en la construcción de la sociedad digital participa una red planetaria de comunicación audiovisual sustentada en dos pilares: la televisión digital y la Internet.

Existen múltiples visiones que buscan explicar la aparición y evolución armónica de la llamada sociedad digital. Una de ellas, disonante con este enfoque, mantiene una postura crítica y contestataria respecto de la llamada sociedad digital, planteándola como un mito o como una realidad simbólica. Esta posición discordante señala que vivimos en una sociedad globalizada, caracterizada por el consumo para el ocio y para el tiempo libre y controlada por multinacionales que dirigen un mercado de productos digitales capaces de conformar imaginarios sociales y de construir mitos que norman nuestros criterios de decisión personal y colectiva. También menciona que nos controlan y manipulan subliminalmente mediante la saturación informativa, la publicidad, el empleo mediático de las catástrofes naturales o la desinformación ante momentos de crisis social (Murillo, 2008).

La otra corriente es consonante con la idea de su surgimiento “natural” y como una consecuencia del avance de la sociedad de la

información impactada por las tecnologías digitales; en sintonía con esta representación mediante una lógica de argumentos se aportan explicaciones sobre su aparición, desarrollo y se trata de avizorar su futuro. Aquí se señala que a partir de

la multiplicidad de escrituras que permiten las nuevas tecnologías, nos invaden fantasmas icónicos que configuran una nueva cultura visual y modifican nuestra interpretación de unos discursos contruidos con imágenes creíbles aunque sean irreales. La sociedad posterior al inminente “apagón analógico” tendrá en su vanguardia creativa a la primera generación formada en la era digital (Brisset, 2007, p. 1).

La sociedad digital se concibe, no como un conjunto de instrumentos al servicio de la humanidad, sino como “el caldo de cultivo para un nuevo proceso de hominización, oportunidad para el surgimiento de una nueva antropología. Conviene ser consciente de ello y reconocer en el presente algunas de las direcciones hacia el futuro.” (Pérez, 2005).

En esa sociedad digital está habitada por personas mediáticas y configurada por instituciones acordes con ella, sus características pueden resumirse en que está conformada por

Personas sensibles a la mimetización de los otros, al cambio constante, al estilo, al consumismo, a la virtualidad higienizada. Instituciones inestables dóciles a la economía, volcadas al cambio constante y a la adaptación, globales, frías y poco emotivas, racionalizadoras. Así puede ser nuestro futuro digital (Pérez, 2005, p. 255).

Frente a esa visión de futuro ¿cómo evitar lo que se aprecia como inminente? La respuesta

pareciera simple: tomemos lo prometedor de ese destino que parece habernos alcanzado ya, y busquemos los contrapesos suficientes para que su diseminación se de forma más humana y realista; ello implica la reflexión y participación profunda de la comunidad que lleve a cuestionar el entorno mediático en que vive para así transitar hacia valores como la dignidad y autonomía de las personas. “En este sentido, la sociedad digital, lejos de ser una profecía mítica y coercitiva se transformaría en una esperanza y en una ocasión para nuestro perfeccionamiento como seres humanos, y personas morales” (Pérez, 2005, p. 255).

Para construir alternativas centradas en la libertad y dignidad humanas es menester desarrollar competencias o educarnos en medios, a fin de desmitificar el concepto de sociedad digital: mediático y subliminal. Esta educación en medios tendría el sentido de una “apropiación digital” en los términos que lo definimos antes y que comporta partir de una profunda toma de conciencia crítica ante los abusos que introyecta la actual sociedad de la información y tomar lo mejor que la sociedad digital, con sus luces y sombras, representa para la humanidad.

La educación en medios deberá hacer frente a una nueva realidad: la red audiovisual –Internet y televisión digital– que ya globaliza al mundo con sus amenazas, pero también llena de esperanzas por flujos de información equitativo, que conduzca a la abolición de la desigualdad de clase y de estatus.

Con esta idea de red entramos a la noción de sociedad red, que pudiera ser entendida como una tercera postura respecto de la sociedad digital; esta se refiere a las comunidades virtuales que se forman e interactúan en lo que comúnmente se ha denominado el *ciberespacio*.

El concepto de ciberespacio, en su connotación actual, se encuentra articulado a la noción de *sociedad digital* y se define como

... la condensación virtual de lo que implica la digitalización de la sociedad, es, podemos decir, el uso civil. Cuando vemos su tejido, nos damos cuenta que está compuesto por millones de comunidades de los tamaños más diversos; que las gentes que se conectan a través de sus ordenadores establecen lazos con otras personas. Las redes de comunicación convierten al ordenador en una máquina sociable (Aguirre, 2006).

Manuel Castells menciona que esa sociedad red es aquella cuya estructura social se constituye en torno a redes de información y a partir de la Internet. Pero aclara que

...Internet en ese sentido no es simplemente una tecnología; es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades, es el equivalente a lo que fue la factoría en la era industrial o la gran corporación en la era industrial. Internet es el corazón de un nuevo paradigma sociotécnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que es la sociedad en que vivimos (Castells, 2000).

Categorícamente afirma que la Internet expresa los procesos, las instituciones, intereses y valores sociales y constituye “la base material y tecnológica de la sociedad red”, pues por un lado representa la infraestructura tecnológica y el medio organizativo para el desarrollo de nuevas formas de relación social que son producto de un conjunto de cambios históricos

que no podrían generarse sin la presencia de Internet (Castells, 2000).

En los planteamientos de Lévy el “Ciberespacio” es entendido como

...la “red”, es el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores [...] designa también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan (Lévy, 2007, p. 1).

Acuña el neologismo *cibercultura* para referirse al “conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (Lévy, 2007, p. 1), con la conjunción de estos dos constructos surge el de *cultura de la sociedad digital*.

Por su importancia en el análisis que desarrollo, se rescata del texto de Lévy lo referente al estudio que realiza respecto del sentido “totalizador” que pretende dársele a Internet. Para ello siembra una analogía en la cual compara los medios de comunicación masiva convencionales -concretamente la televisión-, para mostrar cómo estos logran imponer mensajes únicos, ideologizados y hegemónicos, a una gran cantidad de televidentes indefensos, quienes de esa manera son conformados como una totalidad globalizadora que unifica en torno a criterios e intereses creados y que benefician a unos cuantos (Lévy, 2007).

En contraparte, la Internet se erige, de acuerdo con Lévy, en un “universal sin totalidad”, convirtiéndose en la esencia de la cibercultura. Esto es, en un sistema de sistemas; en un sistema social en donde cabe cualquier información y conocimiento, sin imponerse de forma totalitaria.

La universalidad creciente que le atribuye a la Internet, constituye al ciberespacio en el lugar ideal para la creación de una comunidad de usuarios que no solo es consumidora de información sino además, de forma innovadora, es capaz de construir, crear, compartir, opinar, debatir, en una palabra: producir en un espacio en el cual sus miembros se interconectan en red formando el universo cibercultural que conforma la actual sociedad digital y la sociedad red. En suma la cibercultura “mantiene la universalidad disolviendo la totalidad” (Lévy, 2007, p. 225).

Sociedad del aprendizaje: el aprendizaje se globaliza

De las definiciones expresadas en los apartados anteriores es importante diferenciar entre las que se orientan a describir realidades existentes o futuras, y aquellas que presentan un anhelo respecto de una sociedad real o potencial. Ambas visiones contribuyen al análisis y entendimiento. El panorama descrito evidencia que potencialmente las TIC amplían las posibilidades de aprender de manera permanente. Algunas TIC permiten crear comunidades de aprendizaje que integran y conectan a personas de distintas edades, más allá de su situación geográfica. Estas premisas abren nuevas perspectivas de análisis que conducen a patrones emergentes de la llamada sociedad del aprendizaje.

Se puede señalar que una sociedad del conocimiento tiene como una de sus características más importantes el desarrollo de procesos de aprendizaje social que permiten asegurar la apropiación social del conocimiento y su transformación, en este proceso la educación juega el papel primordial (Cisco, 2010).

Se plantea que ante la nueva realidad que se

presenta y debido a los cambios que se están generando en la sociedad actual, las funciones convencionales de los profesores ya no se centrarán en la transmisión de información, sino en promover la adquisición de competencias que permitan a los alumnos seguir aprendiendo de manera autónoma a lo largo de toda su vida.

Las nuevas prácticas de aprendizaje trascenderán la división entre educación formal y aprendizaje informal. Estas prácticas emergentes permiten adoptar nuevos enfoques en donde

El aprendizaje entendido no como un lugar físico, sino como una actividad, que recibe con agrado a nuevas personas con ideas nuevas. En esta visión los estudiantes "atraen" el aprendizaje hacia ellos en lugar de que los docentes lo "impongan". Además, los sistemas de aprendizaje trascienden los muros de las escuelas y hacen participar a los estudiantes y los padres como colaboradores y clientes (Cisco, 2010, p. iv).

El aprendizaje es un elemento primordial dentro de las concepciones de "sociedad" que se describieron antes, a tal grado que la noción de "sociedad del aprendizaje" explica de manera más precisa la nueva realidad social que vivimos y su relación con los procesos de educación y aprendizaje que hoy se discuten. Debemos entender que

...la expresión "sociedad del aprendizaje" (learning society) se refiere a un nuevo tipo de sociedad en la que la adquisición de los conocimientos no está confinada en las instituciones educativas (en el espacio), ni se limita a la formación inicial (en el tiempo) (Hutchins, 1968 y Husén, 1974, citados por UNESCO, 2005, p. 61).

En esta sociedad del aprendizaje el aprender es un proceso que se potencia en común y mediante redes se establece la comunicación entre comunidades y países. En esta nueva realidad social el desarrollo de competencias para aprender a integrar el conocimiento en la solución de problemas es determinante. La sociedad del aprendizaje abre nuevas posibilidades y nuevas oportunidades de aprendizaje en las escuelas, en la casa y en la sociedad.

Hoy en día, los estudiantes actúan en un mundo muy diferente del que existía hace 50 años. Viven en un entorno conectado en red fragmentado y complejo. El aprendizaje, que en el pasado estaba monopolizado por las grandes instituciones educativas formales, hoy es distribuido y existe una amplia gama de proveedores del sector público, privado y sin fines de lucro que ofrecen propuestas educativas (Cisco, 2010, p. 16).

CONCLUSIONES

De acuerdo con las características de las "sociedades" descritas, que entre otras cosas tienen en común a las TIC, la pregunta que se impone es ¿Cuáles son las competencias requeridas para desempeñarse adecuadamente en ellas?

Al adoptar la noción de "sociedades", en plural, se parte de reconocer la heterogeneidad y diversidad de las sociedades humanas. Ello comporta entender que cada sociedad deberá estar en posición de decidir el rumbo y sentido que quiera darle a la apropiación de las TIC, de acuerdo con su idiosincrasia y las prioridades que establezca para su desarrollo y no que cada sociedad deba adaptarse a lo que impera en el mundo solo por el hecho o la necesidad de formar parte de una supuesta "sociedad": predefinida, uniforme y que tienda a la homege-

nización, sea esta de la información, del conocimiento, digital, red o del aprendizaje. En ese sentido, las competencias necesarias deberán ser definidas de conformidad con el contexto y características propias de cada sociedad.

Considerando las reflexiones se orientan a comentar sobre uno de los tres tópicos que serán el eje para aportar elementos sobre el concepto de competencia digital docente, fijar una posición al respecto y transferir los componentes del concepto construido al respecto, a los procesos de identificación y de evaluación de competencias digitales docentes.

Esto lleva a motivar la reflexión sobre la necesidad de acercarse de manera coherente el concepto de competencia con el de evaluación de competencias digitales de los profesores, pues esto abre la discusión en torno a la evaluación misma de la evaluación de las competencias docentes. Al respecto, la conclusión se inclina a la necesidad de analizar, las estrategias, criterios e instrumentos más adecuados y efectivos para tal propósito.

REFERENCIAS

Briggs, A. & Bruke, P. (2005). *De Gutenberg a Internet. Una historia social de los medios de comunicación*. Madrid: Taurus

Brisset, D. (2007) *Sociedad digital. Nuevas pantallas y obras audiovisuales*. Telos. Cuadernos de comunicación e innovación. disponible en <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articulo-perspectiva.asp?idarticulo%3D3&rev%3D71.htm>

Castells, M. (2000) *Internet y la sociedad red. Conferencia de Presentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento*. Universitat Oberta de Catalunya, el 7 de octubre de 2000. Disponible en <http://www.uoc.edu/web/cat/articles/castells/castellsmain12.html>

Cisco (2010). *La sociedad del aprendizaje*. Cisco Systems, Inc. Estados Unidos. disponible en http://www.cisco.com/web/about/citizenship/socio-economic/docs/TLS_Spanish.pdf

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. [Informe al Consejo de Europa]. Prólogo: Manuel Medina. Barcelona: Rubí; México: Anthropos-Universidad Autónoma Metropolitana. Disponible en http://pedagogica.academia.edu/Andr%C3%A9DavidFonseca/Teaching/21738/Ciberculturas._la_cultura_en_la_sociedad_digital._Pierre_Levy

McLuhan, M. y Powers, B. E. (1993). *La Aldea Global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Barcelona, España: Gedisa editorial

Murillo, J. L. (2008). *Sociedad digital y educación: Mitos sobre las Nuevas Tecnologías y mercantilización del aula*. Aula Libre N° 86, 2008, págs. 31-37. Disponible en <http://www.doredin.mec.es/documentos/00820103000075.pdf>

Pérez J. M. (2005). *El futuro de la sociedad digital y los nuevos valores de la educación en medios*. Comunicar, 25, 2005, Revista Científica de Comunicación y Educación; pp 247-258.

Rueda R. (2005). *Apropiación social de las tecnologías de la información: ciberciudadanías emergentes*. Tecnología y Comunicación Educativas No. 41, Julio-diciembre de 2005. Consultada el 23 de enero de 2012 en <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art2.pdf>

UNESCO (2005) *Hacia las sociedades del conocimiento*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Paris: Ediciones UNESCO, Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>