

Centennials en la universidad: prosumidores de contenidos en el aula

María Florencia Bertuzzi ⁽¹⁾

Resumen: En un contexto tan complejo, seguir entendiendo la educación, el diseño y la enseñanza como se ha venido desarrollando hasta ahora, resulta casi surreal. Las aulas universitarias actuales se encuentran colmadas de estudiantes que pertenecen a lo que algunos autores definen como *Centennials*, I-GEN, D-GEN (generación digital) o Generación Z. Por tal motivo, es posible determinar que los docentes universitarios enfrentan un gran desafío, teniendo en cuenta que enseñarles no resulta tarea fácil, entendiendo que esta generación de estudiantes ha nacido en pleno desarrollo de la era digital lo que implica un acercamiento al conocimiento que dista bastante de las formas tradicionales de enseñanza. El mundo se encuentra en transición, muchos de los antiguos paradigmas están cambiando a consecuencia de las nuevas exigencias de la sociedad, nuevos estilos de vida, macrotendencias actuales, cambios culturales y, principalmente, del contexto político, económico y social a nivel global.

Palabras clave: *centennials* - aprendizaje activo - cultura digital - enseñanza - estrategias pedagógicas universitarias - prosumidor.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 172-173]

⁽¹⁾ Diseñadora Textil y de Indumentaria (UP, 2012). Desde el año 2013 se desempeña como docente universitaria (UP y UNNOBA). Se especializa en distintas técnicas de bordado a mano y da clases particulares de bordado. Cursó el Programa de Formación y Capacitación Docente (UP). Actualmente se encuentra cursando un Posgrado de Especialización en Docencia Universitaria (UNNOBA). Docente investigadora UNNOBA.

El contexto actual: cultura digital y nuevos paradigmas educativos

El mundo se mueve a gran velocidad, los antiguos paradigmas van siendo reemplazados por otros que se adecuan a las nuevas exigencias tanto sociales, como políticas, económicas y culturales. Si el siglo XX ha sido considerado el siglo de la imagen, el XXI puede ser definido como el de la información y la comunicación digital en tanto los avances en ma-

teria tecnológica, principalmente en función de Internet, proporcionan un acercamiento a la información en forma casi instantánea y a nivel global.

Los cambios impuestos en las formas de comunicación han determinado nuevos roles dentro de la sociedad, como así también en la virtualidad. En los inicios de la Web 1.0 las personas que tenían acceso a Internet interactuaban con el entorno únicamente como consumidores, teniendo en cuenta que la web era de sólo lectura, para poder generar contenidos y/o publicarlos en la red había que manejar ciertos conocimientos avanzados de programación. Con el desarrollo de la Web 2.0 –HTML– los entornos virtuales se han vuelto más amigables, sencillos de explorar y manipular, lo que produjo el cambio más significativo en relación al desarrollo de la cultura digital, teniendo en cuenta que cualquier persona con acceso a Internet puede ser productor de contenidos e interactuar con gente de cualquier parte del mundo.

El usuario de tecnología no es un simple consumidor, el usuario es alguien que interactúa creativamente con la tecnología, produciendo y participando en la esfera global. El usuario es el prosumidor. Así mismo, la cultura digital no es sólo un producto, la cultura digital es el proceso de crear cultura a través de nuevas tecnologías. Es más, la cultura digital tiene el poder de crear tendencias culturales que son específicas a las plataformas digitales. No es sólo la expansión de previas formas de interacción y creación, es una nueva forma de producir expresiones sociales y de entender la ciudadanía a través del concepto de prosumidor (Ferrari, Nuñez, Sanchez Tapia y Pal, s/f, p. 4).

El contexto de la sociedad actual se desarrolla en medio de avances tecnológicos que suceden en forma acelerada y le dan sentido a la cultura digital, la cual se sostiene a partir de dos componentes básicos: la globalización y el desarrollo tecnológico. Teniendo en cuenta estos aspectos, cabe destacar que se denomina cultura digital a aquel tipo de cultura derivada de la sociedad de la información y el conocimiento y, asimismo, es aquella que se encuentra mediada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

En este cambio de paradigma subyace la manera como diferenciamos y nos relacionamos con lo natural y lo artificial, con lo real y lo virtual y, por lo tanto, observamos entre sus efectos la transformación en las formas en las que nos planteamos algunos problemas de conocimiento, ya que en la cibercultura se articulan fenómenos culturales contemporáneos que impactan en la comunicación, el aprendizaje y el conocimiento, entre otras áreas. Así como genera nuevas formas de interactividad, genera también nuevas formas de interacción. Tales como la puesta en marcha de una serie de prácticas en las que se establece comunicación entre los sujetos y de éstos hacia los recursos y contenidos digitales (Regil Vargas, 2014, p. 41).

En tal sentido, ser parte de la cultura digital implica un cambio en las formas de construir y de concebir el conocimiento, por lo cual resulta determinante pensar la enseñanza en estos términos y dando valor a todos los factores que intervienen en el proceso de ense-

ñanza-aprendizaje: las características del contexto, de los sujetos que aprenden, los contenidos a enseñar y las estrategias a emplear en función de lo anteriormente mencionado. Lev Vigotsky, en el desarrollo de su teoría socio-histórica, que surge como respuesta al conductismo, señala la importancia del contexto social y cultural en el cual se encuentra inmerso el sujeto de aprendizaje en relación a la construcción social del conocimiento, vinculado al uso de herramientas culturales que favorecen el aprendizaje, en tanto el mismo se construye en la interacción con otras personas (Baquero, 1997).

En principio se debe reconocer que el contexto o entorno de aprendizaje se encuentra mediado por la tecnología y, para los *Centennials*, es su entorno natural en tanto han nacido y crecido rodeados de tecnología digital. Esta situación no se presenta en la mayoría de los docentes universitarios, quienes han tenido que aprender a desarrollarse en este nuevo contexto y adaptar muchas de sus actividades cotidianas a dicho entorno. La brecha generacional se vuelve visible entre alumnos y docentes o, entre lo que autores como Marc Prensky, denominan nativos e inmigrantes digitales.

Es importante entender el contexto actual para poder enmarcar la educación en el mismo, a fin de orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje a la formación de profesionales capaces de desarrollarse en este mundo que se encuentra en constante transición. Siguiendo el pensamiento de Lev Vigotsky, la cultura impone cambios y, por lo tanto, en la actualidad, la educación superior debe poder alinearse con los nuevos paradigmas educativos para lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En línea con la teoría socio-histórica de dicho autor, la sociedad y la cultura no pueden ser consideradas aspectos secundarios en relación al desarrollo cognitivo, por lo que necesariamente la enseñanza formal no puede descontextualizar las prácticas pedagógicas y los docentes universitarios no deberían seguir insistiendo con prácticas que responden a la didáctica tradicional, siendo la explicación el centro de la enseñanza y teniendo en cuenta las características de los estudiantes actuales.

Por tal motivo, es importante reflexionar acerca de las prácticas pedagógicas que se llevan a cabo en las aulas universitarias argentinas. ¿Por qué seguir insistiendo en educar y generar profesionales analógicos, cuando es sabido que los estudiantes universitarios actuales son producto y desarrollarán su vida profesional en contextos digitales? ¿Por qué seguir insistiendo en la aplicación de estrategias pedagógicas que ya no generan impacto ni motivación en los aprendices? ¿Por qué se sigue viendo al alumno como un simple consumidor de contenidos/información y no como un prosumidor: productor y consumidor de contenidos?

Brecha generacional: nuevos lenguajes, innovación pedagógica y nuevos roles dentro de las aulas universitarias

Los universitarios de hoy constituyen la primera generación formada en los nuevos avances tecnológicos, a los que se han acostumbrado por inmersión al encontrarse, desde siempre, rodeados de ordenadores, vídeos y videojuegos, música digital, telefonía móvil y otros entretenimientos y herramientas afines.

En detrimento de la lectura (en la que han invertido menos de 5.000 h), han dedicado, en cambio, 10.000 h a los videojuegos y 20.000 h a la televisión, por lo cual no es exagerado considerar que la mensajería inmediata, el teléfono móvil, Internet, el correo electrónico, los juegos de ordenador... son inseparables de sus vidas (Prensky, s/f, p. 5).

Tomando como punto de partida la conceptualización que realiza Prensky, en términos de brecha generacional dentro de las aulas universitarias, se puede determinar que la mayoría de los docentes son, principalmente, inmigrantes digitales y, por lo tanto, aún se encuentran en proceso de adaptación, no sólo respecto de la incorporación de tecnología en las aulas, sino también en su vida cotidiana, lo que dificulta la adaptación del proceso de enseñanza a los nuevos sujetos de aprendizaje presentes en las aulas universitarias.

Morduchowickz (2013) define a los jóvenes del siglo XXI como la generación multimedia, no solo en términos de la variedad de medios tecnológicos que tienen a su disposición, sino por la capacidad que tienen de utilizar los medios y las tecnologías en forma simultánea: pueden mirar TV, escuchar música o navegar en Internet, mientras estudian o hacen tareas y se comunican por celular. En este sentido, resulta importante conocer y reconocer a los estudiantes actuales en estos términos a fin de poder pensar la enseñanza en función de los saberes previos y las capacidades que traen consigo a las aulas y, de esta manera, poder generar situaciones de aprendizaje acordes a las exigencias actuales. La inclusión de tecnologías en la enseñanza universitaria resulta una herramienta útil en tanto disminuye la brecha generacional entre docentes y estudiantes, aunque para ello resulta necesario que los profesores desarrollen otro tipo de competencias ligadas a las tecnologías y, por lo tanto, adquieran un nuevo rol pedagógico.

Hablar en términos de nuevo rol docente en la universidad requiere, en primera instancia, determinar las responsabilidades que debe asumir un profesor al momento de planificar la enseñanza y poner en práctica las distintas estrategias pedagógicas para que sea posible el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Si bien las responsabilidades pedagógicas se mantienen a través del tiempo, en los últimos años y principalmente, con la participación activa de los *Centennials* en las aulas universitarias, además de la incorporación de la tecnología, tanto en la vida cotidiana como en la educación, el rol docente ha tenido que adaptarse a las nuevas exigencias propias de la cultura digital.

En primera instancia resulta necesario señalar que, desde los inicios de la educación formal, el principal rol del docente era el de transmitir el conocimiento a sus alumnos a través de metodologías de tipo conductistas, dando como resultado un aprendizaje de tipo memorístico. El docente era quien poseía el conocimiento y, por lo tanto, la estructura del aula acompañaba este pensamiento: el profesor al frente, mirando a sus estudiantes y transmitiendo oralmente los saberes.

Los desafíos actuales de la sociedad, demandan del docente la demostración de una competencia profesional real, basada en un sólido dominio científico y la capacidad de ejercerla. Como consecuencia de ello, se vislumbra una ruptura del paradigma de la repetición y transmisión de conocimientos por

otro basado en las competencias que se construyen y transforman a partir del mercado de trabajo (Careaga, 2007, p. 2).

Con el desarrollo de la cultura digital, el docente ya no es el único dueño del conocimiento teniendo en cuenta que en la actualidad es posible acceder a través de Internet a la información en forma inmediata, en tanto surge el rol del profesor como curador de contenidos.

En los últimos años, el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) ha favorecido un incremento de información en la Web, provocando una exuberancia informativa conocida como infoxicación. Esta situación no plantea un problema técnico o tecnológico, sino de gestión del contenido digital, en este sentido se hace necesario generar procesos que orienten cómo manejar esa sobreabundancia informativa. En este contexto, se empieza a hablar de curaduría o curación de contenido digital (content curation) como una alternativa para filtrar la información de mejor calidad (Hernández Campillo, et. Al, 2017, p. 1).

En tal sentido, el docente pasó de ser transmisor de conocimientos a guía o facilitador de contenidos, ayudando a construir el conocimiento y a desarrollar la práctica reflexiva en sus estudiantes a fin de privilegiar un aprendizaje por comprensión o significativo. Tal y como lo menciona Freire (2008), enseñar no es transferir conocimientos sino brindar herramientas y estrategias para que el estudiante construya el conocimiento y de esta manera aprenda.

Una docencia de calidad en el ámbito universitario, entonces, implica que el docente esté constantemente reflexionando y reconstruyendo sus estrategias de enseñanza, alejándose de un rol ligado a la transmisión acrítica de conocimientos y acercándose a un trabajo orientado hacia la guía y generación de ambientes formativos donde los alumnos sean capaces de crear y construir sus propios aprendizajes, diversificando las estrategias metodológicas e individualizando la docencia en función de las particularidades de sus estudiantes (Merellano-Navarro, et.al, 2016, p. 939).

Ahora bien, el nuevo rol del docente en las aulas universitarias también requiere de poder comprender los nuevos entornos de aprendizajes y, principalmente, pensar la enseñanza teniendo en cuenta el contexto actual y los sujetos de aprendizaje. En este sentido, entendiendo a los estudiantes como nativos digitales, resulta necesario que los docentes desarrollen estrategias dentro del aula que apunten a la generación de profesionales digitales, no analógicos. Por tal motivo es imprescindible superar la brecha generacional entre docentes y estudiantes, innovando en estrategias pedagógicas que ayuden a construir el conocimiento e incorporando herramientas tecnológicas que disminuyan la brecha entre nativos e inmigrantes digitales.

Los profesores del Siglo XXI han de aprender a comunicarse con sus estudiantes a través de una lengua y de un estilo común. Ello no significa cambiar el significado de lo importante, de lo trascendente, ni tampoco implica fijar otras habilidades distintas (Prensky, s/f, p. 8).

El conocimiento se construye

La enseñanza tradicional, la cual tiene como base a la clase magistral, ya no resulta compatible con la *Generación Z*. Debido a que por la capacidad multitarea que tienen los nuevos estudiantes, este tipo de metodologías educativas les resultan poco atractivas, teniendo en cuenta que, por dicha capacidad, es muy difícil que puedan mantener la concentración únicamente en la explicación del docente y, por consiguiente, no se logra el aprendizaje por comprensión o significativo al que se apunta a llegar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad, los *Centennials* exigen mucho más que solo escuchar y tomar notas en clase por lo cual, las estrategias docentes deben poner como eje al estudiante, corriéndolo del rol pasivo, promoviendo la reflexión, así como habilidades de búsqueda, análisis y síntesis de información. Asimismo, poner en práctica este tipo de estrategias pedagógicas evidencia una transformación en los roles de los sujetos involucrados en el proceso de enseñanza/aprendizaje, en la relación profesor/estudiante y entre los alumnos y, entre estos con el contexto social y cultural.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) suponen un cambio de paradigma en las formas educativas en tanto propician la inclusión de estrategias pedagógicas constructivistas y fomentan el aprendizaje activo, aunque por las características de dichas tecnologías aplicadas a la educación superior se podría incorporar el término de aprendizaje interactivo el cual se encuentra relacionado con el nuevo rol del docente en la clase y la participación activa de los alumnos, como así también con las nuevas configuraciones de aulas que propician las tecnologías, teniendo en cuenta que la clase logra expandirse también a entornos virtuales.

Las teorías constructivistas se alinean con las formas de aprendizaje que muestran los *Centennials*, por lo cual los docentes deben dejar de insistir en llevar a cabo propuestas de enseñanza tradicionales, por el contrario, las propuestas que se pongan en marcha en las aulas universitarias deben estar en concordancia con la época actual y, por lo tanto, con la cultura digital. Perkins (citado en Ordoñez, 2004) asegura que las visiones constructivistas actuales relacionan el aprendizaje con la comprensión como capacidad creciente con lo que se aprende. Asimismo, quien aprende utiliza distintos tipos de experiencias para ir comprendiendo lo que aprende en forma paulatina, lo que evidencia que dicho proceso no mantiene un carácter lineal, sino que es necesario avanzar y retroceder permanentemente. Seguir llevando a cabo clases magistrales pone a los alumnos en un rol pasivo y esto difiere con la lógica que los mismos mantienen con relación a la construcción de conocimiento (activos). Maggio (2018) señala que la planificación de clases en torno a la didáctica clásica, con el interés puesto en la explicación, en la actual cultura digital ya no resulta

atractiva para los estudiantes, dado que las explicaciones están disponibles en Internet en todo momento. En tal sentido, la autora sugiere reinventar la clase universitaria en torno a lo que denomina enseñanza poderosa en tanto implica una docencia *aggiornada* a la época actual, reflexiva y que genera aprendizajes valiosos y perdurables.

[...] se trata de una construcción interpretativa sobre los docentes memorables que mira hacia atrás para analizar las experiencias vividas y recordadas, cuyas características son: da cuenta de un abordaje teórico actual, permite pensar en el modo específico de una disciplina, mira en perspectiva, está formulada en tiempo presente, ofrece una estructura original que conmueve y perdura (Maggio, 2018, p. 26).

Cabe destacar que este tipo de estrategias promueve un acercamiento al conocimiento en forma no lineal o, como lo menciona Maggio (2018) de *formas alteradas*, en tanto avanza y retrocede sobre los contenidos para ir generando anclajes y, de esta manera, propiciar aprendizajes de tipo significativo a partir de la participación activa de los estudiantes durante todo el proceso. Para ello, es importante poder entender las nuevas formas de acercamiento al conocimiento que tienen los *Centennials* de manera tal que se puedan tomar en cuenta los saberes previos con los que llegan al aula universitaria. “[...] el alumno no se aproxima al “saber escolar” como una “tábula rasa”, sino que asimila esos conocimientos desde sus esquemas o estructuras cognitivas previas” (Baquero, et.al, 2001, p. 83), de allí se desprende el rol fundamental del docente universitario quien debe ser capaz de poder modificar y romper los esquemas mentales de su grupo de aprendizaje a través de propuestas novedosas, que motiven intrínsecamente el trabajo de los estudiantes y que las clases se conviertan en memorables a fin de generar aprendizajes sólidos, comprensivos, significativos a partir de estrategias que fomenten la participación activa del grupo, el trabajo colaborativo y, principalmente, que sea coherente con el contexto actual llevando a cabo propuestas que se enmarquen en el mismo. El docente, por lo tanto, debe ser capaz de provocar avances en los estudiantes que no sucederían en forma espontánea, se trata de saber detectar la zona de desarrollo próximo (ZDP) a la cual hace relación Vigotsky. (Castorina, et.al, 1996). En este sentido, la ZDP supone que el aprendiz puede ser capaz de resolver problemas más complejos de los que resolvería individualmente, con la ayuda de socios de aprendizaje más avanzados: el docente quien actúa de mediador entre el individuo, el contenido y la cultura, o incluso estudiantes del mismo nivel de aprendizaje o más avanzados en la carrera.

En algunos casos, en la enseñanza del diseño los docentes se muestran insistentes en la importancia de la investigación previa al proyecto de diseño específicamente: estudiar el mercado, el usuario o target específico, las necesidades o problemas que presenta y, por último dar una solución al mismo; como también se insiste acerca de la importancia del trabajo grupal en la vida profesional, pero no se observan propuestas de enseñanza de tipo multidisciplinar o trabajos grupales que permitan empezar a pensar el diseño con otros durante la etapa académica, cuando se supone que así es como trabajarán en el desarrollo de su vida profesional. El paso por la universidad debe darle al estudiante las herramientas necesarias para poder desarrollarse profesionalmente y, por lo tanto, para poder ser capaz

de trabajar colaborativamente con profesionales de otras disciplinas, por lo que hasta se podría pensar la enseñanza a partir de trabajos prácticos intercátedras en pos de mejorar la calidad educativa o el perfil de los graduados.

TIC - TAC: Nuevas tecnologías en las aulas universitarias argentinas

Mucho se ha escrito e investigado acerca de la inclusión de las TIC en la educación superior. Actualmente se considera, en concordancia con el pensamiento de varios autores, que hablar de Tecnologías de la información y la Comunicación en el ámbito pedagógico es una conceptualización que ha quedado desactualizada con relación a los avances desarrollados en materia tecnológica.

Enríquez (2012) sostiene que el modelo TIC resulta muy informático e instrumentalista y se lo vincula con la sociedad del siglo XX, en tanto incorpora el concepto de Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en el cual se incluyen las TIC más la formación pedagógica necesaria para poder emplearlas en las aulas universitarias y generar metodologías y estrategias renovadas, acordes a la cultura digital y a los estudiantes actuales.

Como rasgo fundamental para la educación, las tecnologías sostienen nuevas formas de producción y de circulación del conocimiento en las que se valora la polifonía de voces, el trabajo en colaboración, las propuestas revisadas de autoría y de construcción colectiva en las redes sociales (Maggio, Lion y Perosi, 2014, p. 104).

La web ofrece un entorno propicio para desarrollar prácticas educativas con una propuesta pedagógica planificada especialmente para llevarse a cabo en entornos digitales. En este sentido, es importante destacar que la inclusión de la tecnología en la educación universitaria requiere no solo un cambio en el rol docente, como ya se ha planteado en apartados anteriores, sino también en la manera en la que se construye el conocimiento. Muchos profesores incluyen tecnología sólo por *aggiornarse* a la época actual, como por ejemplo el uso de presentaciones en *Power Point*, por lo que es importante resaltar el pensamiento de Maggio (2012) quien sostiene que “Las tecnologías de la información y la comunicación generan oportunidades para una enseñanza universitaria enriquecida, pero también pueden ser, con su aura de pretendida modernidad, el sostén de prácticas clásicas, poco relevantes o superficiales” (s/d). Por lo tanto, resulta pertinente señalar que la propuesta pedagógica debe prevalecer siempre sobre la herramienta tecnológica utilizada.

Específicamente en la enseñanza del diseño de indumentaria, la incorporación de nuevos *softwares* en el proceso de enseñanza-aprendizaje, potencia la capacidad creativa de los estudiantes y los motiva en tanto se genera una ruptura con las formas tradicionales de enseñanza. Por citar un ejemplo, el *software Marvelous Designer* permite obtener una representación en tres dimensiones del cuerpo humano, emula la caída de los textiles para obtener un mejor resultado y trabaja sobre la moldería y la costura de las prendas. El programa permite personalizar un avatar que será el cuerpo sobre el que se trabajará y a

partir de piezas de moldería se va construyendo la prenda sobre el cuerpo. En este sentido, el uso del *software* es superador en tanto uno de los mayores problemas que se presentan entre los estudiantes de dicha carrera, es que les cuesta comprender la tridimensión del cuerpo, teniendo en cuenta que trabajan con figurines en frente y espalda y, muchas veces, se olvidan de los perfiles. También, en la mayoría de los casos, tercerizan la confección de sus prototipos y, por lo tanto, no terminan de comprender el proceso de construcción de una prenda y cómo reaccionan los textiles en la tridimensión. Un caso particular se ha dado respecto de la utilización de este *software* en la Universidad Nacional del Noroeste de Buenos Aires (UNNOBA) el cual da cuenta de la brecha generacional y la capacidad prosumidora de los estudiantes. Hace algunos años, la titular de la cátedra de Diseño de Indumentaria y Textil –Patricia Cavanagh– se encontraba en la búsqueda de una herramienta digital que le fuera de utilidad para poder subsanar algunos de los problemas que se estaban presentando en el aula. En dicho momento comenzó a investigar en la web acerca de *software* o herramientas digitales para compartir con sus estudiantes. Cuando la investigación estaba en curso y había seleccionado varios programas para poder empezar a realizar las pruebas, en una entrega de la asignatura, se da cuenta que dos de sus estudiantes ya estaban utilizando una de las herramientas que ella recién había seleccionado. Por tal motivo, y asombrada por la agilidad con la que manejaban el programa sus alumnos, les pidió que preparen una clase en la cual puedan compartir con sus compañeros las virtudes de dicho *software*. Estos dos estudiantes grabaron videos tutoriales y prepararon una clase en la cual no sólo construyeron, sino también compartieron nuevos conocimientos con sus pares y con el grupo docente. En este sentido, los roles se invirtieron, los alumnos como prosumidores tomaron un rol activo y los docentes guiaron la actividad. El avance de las nuevas tecnologías y su inclusión en la educación superior requieren un esfuerzo por parte de los docentes en tanto se debe repensar la clase en función del impacto que tienen las tecnologías en las formas educativas, en las estrategias pedagógicas y, principalmente, en los sujetos del aprendizaje.

La proliferación de las computadoras y *netbooks* como artefactos tecnológicos permanentes en el aula, con sus pantallas individuales y su conexión en red, suponen una redefinición del aula como espacio pedagógico. Es difícil sostener la enseñanza frontal, simultánea y homogénea, en un contexto de tecnologías que proponen una fragmentación de la atención y recorridos más individualizados según el usuario (Dussel, 2011, p. 17).

A partir de lo que sostiene Dussel (2011) es que surgen nuevas configuraciones de aulas entre las que se destacan las aulas virtuales, los modelos 1 a 1, el aula expandida, entre otras, que se relacionan principalmente con la inclusión tecnológica y su impacto en la enseñanza universitaria. En tal sentido, comienzan a integrarse estrategias asincrónicas, fragmentando los tiempos y los espacios, entendiendo las discontinuidades y lo heterogéneo de los ritmos educativos (Martin, et.al, 2012), de esta manera la tecnología conforma nuevos entornos de aprendizaje acordes a los nuevos estudiantes universitarios (*Centennials*) y en concordancia con el contexto actual (cultura digital-sociedad del conocimiento).

La asincronicidad, propia de los entornos virtuales, amplía la perspectiva de la clase presencial. “Se hace realidad el enseñar y aprender –en cualquier momento, desde cualquier lugar–, adaptándose a las necesidades del alumnado y del profesorado” (Barberá y Badía, 2005, p. 7). Asimismo, el aula expandida o aumentada no solamente amplía los límites físicos del aula presencial, sino que también se constituye como un nuevo espacio comunicativo y en el cual circulan saberes en formato digital, siendo estos nuevos formatos los que se encuentran más relacionados con las formas de consumo de las nuevas generaciones (Sagol, 2013). Esto no significa que la clase presencial esté muriendo, sino que al nutrirse de herramientas digitales se vuelve más productiva y, por ende, es posible llevar a cabo estrategias pedagógicas que apunten al aprendizaje activo y colaborativo de los estudiantes entendiendo que cada uno aprende de acuerdo a sus tiempos, su capital cultural y sus conocimientos previos.

Conclusión final

En la actualidad, tener estudiantes *Centennials* dentro de las aulas universitarias, en contraposición con lo que muchos docentes señalan, resulta beneficioso en tanto la educación superior necesitaba un cambio de paradigma respecto de las formas de enseñanza y aprendizaje. El mundo ha avanzado de sobremanera para seguir pensando la enseñanza en términos *Comenianos*. En la actual sociedad no es posible enseñar *todo a todos* en tanto se valora la heterogeneidad de los estudiantes y, a partir de ello, es que se pueden generar propuestas pedagógicas en las que se construya el conocimiento en colaboración, con un docente que guía y focaliza sus prácticas a fin de que los aprendices desarrollen mayores capacidades y competencias o lo que Baquero señala como *efecto abuela*.

Hay que dejar de ver a las nuevas generaciones negativamente, dejar de encasillarlos en estereotipos, verlos como un desafío para la educación superior, para lograr una enseñanza de calidad a partir de la puesta en marcha de buenas prácticas pedagógicas que fomenten la motivación intrínseca de los estudiantes y que se los incluya como sujetos activos dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, en tanto el aprendizaje no puede considerarse causa y efecto de la enseñanza. Es preciso aceptar que los estudiantes actuales son capaces de generar conocimientos y aprendizajes sin la necesidad de una enseñanza de tipo formal, teniendo en cuenta que la información está disponible en todo momento en la red.

Por último, es necesario entender que, a partir de la incorporación de las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) en las aulas universitarias, la enseñanza de nivel superior tiene la posibilidad de potenciar y capitalizar el tiempo en la clase presencial en pos de correr al alumno del rol pasivo que lo ha caracterizado durante años, para poder darle el lugar que merece en el proceso educativo.

- Morduchowicz, R. (2013). Los adolescentes del siglo XXI. Los consumos culturales en un mundo de pantallas. Documento recuperado el 04/04/2018 de https://virtual.unnoba.edu.ar/pluginfile.php/138205/mod_resource/content/2/AdolescentesSXXI.pdf
- Ordoñez, C. (2004). *Pensar pedagógicamente desde el constructivismo. De las concepciones a las prácticas pedagógicas*. Documento recuperado el 15 de noviembre de 2018 de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-885X2004000300001
- Prensky, M. (s/f). *Nativos e inmigrantes digitales*. Cuadernos SEK. Documento recuperado el 12 de marzo de 2018 de [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Regil Vargas, L. (2014). *Cultura digital universitaria*. Documento recuperado el 14 de abril de 2018 de <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/283956/lrv1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sagol, C. (2013). *Aulas aumentadas, lo mejor de los dos mundos*. Documento recuperado el 30 de abril de 2018 de <https://www.educ.ar/recursos/116227/aulas-aumentadas-lo-mejor-de-los-dos-mundos>

Abstract: In such a complex context, to understand education, design and its teaching the same way it was being developed is almost surreal. University classrooms are currently full of students who belong to groups some authors define as *Centennials*, I-GEN, D-GEN (digital generation) or Z generation. For such a reason it is possible to consider that university teachers face a great challenge. Teaching millennials is not an easy task, considering that this generation of students was born during the full development of the digital era, which implies an approach to knowledge which is quite different from the traditional ways of teaching. The world is undergoing a process of transition; many old paradigms are changing because of new society demands, current macro tendencies, cultural changes and, mainly, the political, economic and social context at global level.

Keywords: Centennials - active learning - digital culture - teaching - university pedagogical strategies - prosumer.

Resumo: Em um contexto tão complexo, continuar a entender a educação, o design e o ensino da forma como vem se desenvolvendo até agora é quase surreal. As atuais salas de aula das universidades estão repletas de alunos que pertencem ao que alguns autores definem como Centenários, I-GEN, D-GEN (geração digital) ou Geração Z. Por isso, é possível constatar que os professores universitários enfrentam um grande desafio. Conta que ensiná-los não é uma tarefa fácil, entendendo que esta geração de alunos nasceu em plena era digital, o que implica uma abordagem do conhecimento bastante diferente das formas tradicionais de ensino.

O mundo está em transição, muitos dos antigos paradigmas estão mudando em função das novas demandas da sociedade, novos estilos de vida, macrotendências atuais, mudanças culturais e, principalmente, do contexto político, econômico e social em nível global.

Palavras chave: centenários - aprendizagem ativa - cultura digital - ensino - estratégias pedagógicas universitárias - prosumer.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
