



Esta obra está publicada bajo la licencia
[CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Enfoques modernos para determinar el nuevo rol del docente

Modern approaches to determining the new role of the teacher

Edward Faustino Loayza-Maturrano^{1,*} 

¹ Universidad Nacional Agraria La Molina, Av. La Universidad s/n, La Molina, Lima, Perú.

*Autor correspondiente: edwloma@lamolina.edu.pe (E. Loayza).

Fecha de recepción: 17 07 2021. Fecha de aceptación: 15 09 2021.

RESUMEN

El objetivo del artículo es determinar las funciones socioeducativas del docente para la asunción de un nuevo rol de maestro moderno que responda a las exigencias de estudiantes del nuevo milenio. El nuevo rol del docente implica las nuevas funciones, a saber: un navegador automático, un crítico de medios y un productor de medios, un diseñador innovador y un ciudadano con conexiones globales; todo lo cual supone posibles combinaciones pedagógicas de trabajo con los estudiantes. La metodología empleada es cualitativa de tipo fenomenológica-hermenéutica, ya que se analizan entrevistas de tres grupos focales aplicados a estudiantes universitarios. Los resultados permiten determinar una terminología que caracteriza cinco funciones socioeducativas del docente y del discente, así como describir los nuevos roles de maestro y estudiante en un contexto de total incertidumbre y de cambios constantes en el mundo moderno actual. El estudio concluye planteando interrogantes e implicaciones para las escuelas como instituciones educativas abiertas, autosuficientes, socialmente orientadas, conocedora de los medios, innovadoras y globalmente conectadas.

Palabras clave: Coaching educativo; conectivismo; pensamiento de diseño; funciones socioeducativas; pedagogía moderna.

ABSTRACT

The purpose of the article is to determine the socio-educational functions of the teacher for the assumption of a new role of modern teacher that responds to the demands of students of the new millennium. The new role of the teacher implies the new functions, namely: an automatic browser, a media critic and media producer, an innovative designer and a citizen with global connections; all of which supposes possible pedagogical combinations of work with students. The methodology used is qualitative of the phenomenological-hermeneutic type, since interviews of three focus groups applied to university students are analyzed. The results make it possible to determine a terminology that characterizes five socio-educational functions of the teacher and the student, as well as to describe the new roles of teacher and student in a context of total uncertainty and constant changes in today's modern world. The study concludes by raising questions and implications for schools as open, self-sufficient, socially oriented, media-savvy, innovative, and globally connected educational institutions.

Keywords: Educational coaching; connectivism; design thinking; socio-educational functions; modern pedagogy.

INTRODUCCIÓN

La educación moderna está cada vez más orientada a las personas. Actualmente, la sociedad comprende que el verdadero resultado de la educación no es solo la adquisición de conocimientos, sino el desarrollo cognitivo y personal de los estudiantes en el proceso

educativo (Loayza, 2019). En consecuencia, existe una fusión de objetivos pedagógicos y psicológicos de la enseñanza y la educación. Así surgen interrogantes problemáticas tales como: ¿Cómo volverse indispensable en el negocio o trabajo cuando los robots están reemplazando a millones de personas?, ¿cuál es el nuevo modelo

de habilidades que debe desarrollar el estudiante y cómo puede él usarlo a su favor?, ¿qué puede hacer ahora mismo el estudiante? La respuesta, en primer momento, está en el análisis de la periferia, es decir, de la situación presente, pero con proyecciones futuras. Una diagnosis y prognosis, lo que significa no dejar de lado un enfoque prospectivo. Es necesario intentar armar la propia trayectoria educativa para desarrollar "habilidades del futuro" (Loayza, 2018; Quiñonez et al., 2021). Asimismo, es fundamental estudiar y aplicar en la práctica docente tantas experiencias educativas distintas como sea posible, incluidas las inusuales. Con la mayor frecuencia posible, al menos una vez al mes, se ha de abandonar adrede la zona de confort, la rutina; o sea, es imprescindible escapar a lo inusual. El maestro debiera seleccionar planes de estudio que ayuden a resolver de forma colegiada con el claustro de maestros problemas específicos del mundo real (Loayza, 2016; Zanga et al., 2021).

Todo ello mejora la capacidad de vivir en una situación de incertidumbre estratégica. En el enfoque clásico para definir los roles de maestro y estudiante, el tema del control es central, y el maestro lidera, ya sea proporcionando instrucción directa o brindando a los estudiantes opciones y más opciones. El docente es el líder del proceso educativo y dicta el material didáctico, el ritmo, la secuencia e incluso el número y composición de los grupos de estudio del proyecto. El maestro elige las actividades en las que los estudiantes deben participar, ya sea una discusión en un grupo pequeño, una reacción a una conferencia en un grupo grande, tareas individuales en un grupo pequeño o una caminata en el patio de recreo. Así, el estudiante cumple el rol de seguidor y está obligado a seguir las instrucciones del profesor (Wojcicki et al., 2016; Loayza, 2016; Loayza, 2019). Incluso cuando se anima a un estudiante a trabajar en un "proyecto independiente", es porque el maestro está apoyando el esfuerzo. Sin embargo, algunos aspectos del modelo clásico pueden servir de base para un enfoque moderno de investigación en la búsqueda de nuevos roles de profesores y estudiantes (Puncreobutr, 2016). Obviamente, al formar un enfoque moderno del papel de un docente, es necesario formular una terminología para aclarar los nuevos enfoques (objetivo principal de este estudio). Sin duda, existen enfoques clásicos de aprendizaje centrados en el estudiante que se enfocan en el aprendizaje individualizado y la diferenciación, donde hacer cambios a las necesidades de los estudiantes es una parte importante del proceso de planificación. Más recientemente, se ha agregado a esta combinación el aprendizaje personalizado, que vemos como un factor crítico para la nueva práctica docente (Padilla, Gámiz y Romero, 2019).

METODOLOGÍA

Diseño

Se desarrolla una investigación cualitativa de diseño fenomenológico-hermenéutico a partir de la información recogida de las entrevistas de tres grupos focales aplicadas a estudiantes universitarios del curso de Redacción Técnica en tres sesiones virtual sincrónicas a distancia por la

plataforma Zoom Meeting en el semestre 2021-I. El resultado del análisis de la información permitió la definición de una nueva terminología básica para la categorización de un nuevo rol del docente del nuevo milenio. La conceptualización y caracterización son los procedimientos hermenéuticos que se emplean para lograr la interpretación crítica del rol del maestro (Loayza, 2020c).

Unidades de observación

En este estudio se considera como unidades de observación a las categorías evidenciadas en el diagnóstico de las características, situación y condiciones que muestran tanto los estudiantes como los docentes a inicios de la segunda década del siglo XXI; todo ello de acuerdo a la descripción y el análisis de las entrevistas efectuadas. Asimismo, se efectúa una prognosis de las nuevas necesidades de los estudiantes en relación con el manejo de las tecnologías, sus interacciones en redes sociales, sus necesidades futuras, intereses posibles y exigencias probables vinculadas a la educación y al maestro (Loayza, 2006).

Teoría

La investigación en su plano hermenéutico se sustenta en dos teorías aplicadas provenientes del campo de la informática, el arte y la administración: el conectivismo de George Siemens y el design thinking (pensamiento de diseño) de Tim Brown. El conectivismo integra principios asumidos por la teoría del caos, el paradigma de la complejidad, los sistemas en red y la autoorganización en la interacción en red. El aprendizaje es concebido como un proceso que se produce dentro de entornos inciertos cuyos elementos centrales son cambiantes, y su control escapa al dominio del sujeto (Siemens, 2006). El aprendizaje, por tanto, es definido como un continuum, un conocimiento procesable que puede residir fuera del individuo; esto es, en una organización social o en base de datos virtual. Se aprende al establecer conexiones de conjuntos de información especializada, en las que dichas conexiones que hacen posible el aprendizaje son más importantes que el estado presente del conocimiento que posee el estudiante. De este modo, el conectivismo se rige por siete principios fundamentales planteados por George Siemens (2005): 1) La contrastación de la diversidad de posturas y opiniones entre las personas es el origen aprendizaje y el conocimiento; 2) El aprendizaje es producto de un proceso de conectar fuentes de información especializada mediante interacciones en red; 3) El aprendizaje se encuentra, principalmente, fuera del sujeto en dispositivos tecnológicos físicos y virtuales; 4) La actitud crítica en el proceso de aprendizaje de nuevos saberes es más importante que la criticidad hacia el conocimiento ya adquirido; 5) El aprendizaje continuo es el fin principal, el cual se logra fomentando y manteniendo conexiones en red; 6) La capacidad de identificar y establecer conexiones entre ideas y entre campos del saber se constituye es una habilidad fundamental; 7) El aprendizaje desde el conectivismo es vigente (conocimiento preciso y actualizado) porque las actividades conectivistas para el aprendizaje se orientan hacia la actualización continua; 8) La toma de decisiones

sobre qué aprender y lo significativo de la información supone un proceso continuo de aprendizaje (p. 5 y 6).

Al concebir que el rol de maestro está centrado en el aprendizaje continuo, se está aludiendo, en esencia, a un aprendizaje innovador; por lo que es pertinente hablar del continuum de la innovación por el aprendizaje y el desarrollo. De este modo, para hacer sostenible en el tiempo y con eficiencia el aprendizaje el sujeto debe asumir un pensamiento de diseño o el design thinking. En este sentido, Tim Brown (2009) plantea el "pensamiento de diseño" como un enfoque que consiste esencialmente en un proceso exploratorio; que si se hace bien, invariablemente hará descubrimientos inesperados en el camino; los cuales se pueden ir integrando en el proceso que se va desarrollando sin inconvenientes. En otras ocasiones, el descubrimiento promoverá en el equipo la revisión de algunos de los supuestos más básicos. Esto significa pensar en un sistema de espacios superpuestos en lugar de una secuencia de pasos ordenados. Esto es pensar el aprendizaje como innovación y como inspiración, problema u oportunidad que motiva la búsqueda de soluciones; es decir, como ideación o proceso de generación, desarrollo y evaluación de ideas; y el aprendizaje como implementación; o sea, el aprendizaje como un proyecto o camino que conduce desde el espacio de desarrollo real (estado inicial) hacia el espacio de desarrollo potencial (estado ideal) que se vuelve realización en el espacio de desarrollo próximo alcanzado (Vygotsky, 1995). Así el aprendizaje visto como proyecto pueden recorrer estos espacios más de una vez a medida que el sujeto o el equipo (el aprendizaje es interactivo y colectivo) refine sus ideas y explore nuevas direcciones (Brown, 2009).

Procedimiento

Se empleó el razonamiento crítico simbólico a partir del análisis lógico de los conceptos mediante la estructura del Arbol Porphyriana o "Árbol de Porfirio" para realizar las definiciones y determinar la comprensión de los conceptos básicos necesarios para la definición del nuevo rol del docente en condiciones de incertidumbre y cambios constantes. El Árbol de Porfirio plantea una clasificación de las cosas o seres basada en dos principios: la jerarquía y la dicotomía. De este modo, se logra un esquema que establece una clasificación/taxonomía regida por categorías de derivación, definidas por dos criterios la inclusión o exclusión (subordinación y supraordinación) de las entidades en grupos (Hrbacek & Jech, 1999; Loayza, 2020b).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis crítico de las respuestas de los estudiantes en las entrevistas a la luz de las dos teorías mencionadas (el conectivismo y el pensamiento de diseño) ha dado como resultado la definición de una terminología que caracteriza el nuevo rol del docente a través de cinco funciones socioeducativas que exige los nuevos tiempos desde principios de la segunda década del siglo XXI. A continuación se explican el nuevo rol del docente y las nuevas funciones. Rol contemporáneo. El entorno de aprendizaje actual demanda cinco funciones socioeducativas de desarrollo tanto al maestro

como al estudiante, a saber: navegador automático, crítico de medios, productor de medios, diseñador innovador y ciudadano conectado globalmente, con responsabilidades respectivas. Estas funciones socioformativas que configuran un nuevo rol no representan jerarquía alguna ni constituyen una lista exclusiva. Más bien, se constituyen en un punto de partida para provocar la discusión entre los educadores y líderes educacionales, sobre las habilidades que todo docente requiere desarrollar en estos nuevos tiempos; habilidades necesarias para trabajar en una situación de total incertidumbre y de cambios constantes en el mundo moderno actual (Padilla, Gámiz y Romero, 2019).

Aprendiz de navegador automático. El autoaprendizaje no es un concepto nuevo, pero los espacios para navegar han cambiado mucho. Las oportunidades de aprendizaje ya no se limitan a un edificio físico, sino que están disponibles casi las veinticuatro horas del día. Los estudiantes al elegir el sitio web, el juego, el ritmo preferido, las personas con las que se creará el proyecto, y al elegir su propio plan de estudios y experiencias de aprendizaje. En este sentido, el estudiante moderno asume el papel de un autodidacta, y con ello la necesidad de estar atento y tomar decisiones informadas sobre los próximos pasos en el camino del aprendizaje. Esta interacción de los roles de docente y discente es obvia para cualquier maestro. Para enseñar, el profesor se sumerge en explorar las ideas que desea compartir con los estudiantes (Castro, 2020).

En la pedagogía moderna, la formación de un nuevo tipo de docente presupone la necesidad de tener y modelar una formación profesional con todas las condiciones anteriormente señaladas. El profesionalismo presupone experiencia, técnica y excelencia en la práctica. Con una amplia experiencia en el estudio de cómo aprenden las personas, el desarrollo de métodos y estrategias para apoyar el aprendizaje y el reconocimiento de los logros del aprendizaje. Los educadores deben estar preparados para modelar integralmente al estudiante. Ser profesor y estudiante es fundamental para la autonavegación y la interacción significativa y productiva entre ambos (Quiñonez et al., 2021). De esta forma surgen algunas interrogantes a absolver: ¿Cuándo comienzan los estudiantes a gestionar y contribuir directamente a su proceso de aprendizaje? Solo cuando estén realmente involucrados en el proceso de aprendizaje. Pero, ¿qué pasa si el camino que elige es potencialmente frívolo y de valor limitado?, ¿cuándo debe ingresar un maestro a este proceso? Para las respuestas, veamos una metáfora. "La autonavegación consiste en comportarse en el mar. Sin duda, los capitanes de mar aprenden mucho de sus viajes que, en última instancia, constituirán la base de su próximo viaje. La salida del estudiante del puerto al mar de Internet brinda una oportunidad para un nuevo tipo de enseñanza por parte del maestro de aula. Los navegantes exitosos tienen una brújula y pueden leer las señales del clima, las aves y las condiciones del agua; tienen un contexto para viajar". Por lo tanto, los maestros deben preparar a los estudiantes para sus elecciones de Internet, las redes sociales y las situaciones que pueden enfrentar.

Centrándonos en el concepto de autoestudio, queda claro que en el autoestudio hay una clara diferencia entre la elección de percibir información que proviene del entorno externo con un control humano limitado sobre cuestiones como el tiempo y la secuencia de materiales, experiencia y participación en sitios web autoseleccionados, búsqueda de información y entrevistas críticas con fuentes, que son esencialmente experiencias proactivas. Los nuevos tipos de aprendizaje tienen como objetivo ayudar a los estudiantes a convertirse en navegantes independientes más eficaces en formas activas de investigación. El autoestudio tiene sentido, cuando a los estudiantes se les enseñan estrategias para el autogobierno y la capacidad de reflexionar y determinar las consecuencias de sus decisiones (Núñez et al., 2021).

En muchos sentidos, el enfoque de coaching y las tecnologías de coaching son las principales habilidades que debe poseer un educador moderno. Es decir, maestros como capacitadores que preparan a los estudiantes para la independencia a través de la investigación en Internet. Se observa de forma recurrente que los estudiantes son lanzados al universo del Internet, a un vasto mundo nuevo sin reglas de juego o desempeño establecidos, sin estar preparados para la navegación. Ellos necesitan manejar técnicas y estrategias de navegación (Sánchez y Boronat, 2014; Bécart y Ramírez, 2016).

El estudiante como crítico mediático. Se puede argumentar que existe un acuerdo general en que la alfabetización clásica es un objetivo importante en la educación. Por clásico se entiende la lectura tradicional de materiales impresos, la comprensión auditiva y la comunicación escrita. La alfabetización puede verse como dos caras de la misma moneda: alfabetización receptiva y alfabetización generativa. La alfabetización perceptiva es la capacidad de comprender y leer; la alfabetización generativa es la capacidad de crear significado a través de la escritura y el habla (Loayza, 2016; Loayza, 2020a).

La aplicación de estos dos conceptos a una amplia gama de medios ofrece grandes oportunidades para apoyar al estudiante moderno; quien debe recibir apoyo para dominar la sofisticación y el conocimiento para ser alfabetizado en medios en todos los formatos, porque éste es bombardeado con información de una variedad de medios, incluida la televisión, el cine y las fuentes digitales. Es preocupante que la difusión intensa y generalizada de múltiples formas de medios no signifique alfabetización. Los estudiantes necesitan ayuda. Obviamente, no todos los estudiantes son capaces de clasificar el enorme flujo de información que proviene de los medios de comunicación, la mayoría de ellos no saben leer y escribir. Suelen creer todo lo que ven, leen y oyen. No existe un escepticismo saludable y el analfabetismo mediático va en aumento.

La alfabetización en nuevos medios afecta directamente la capacidad de los estudiantes para recibir información y la facilidad con la que pueden hacerlo. Muchos estudiantes (y adultos) utilizan una búsqueda rápida en Internet para encontrar información y seleccionar el primer elemento que aparece en la pantalla. Este comportamiento es habitual, no deliberado.

Preparar a los estudiantes para criticar las fuentes en línea e instruirlos sobre cómo leer un sitio web es fundamental para desarrollar la autonavegación significativa. He aquí una necesidad formativa en competencias digitales de parte del maestro (Wojcicki et al., 2016).

Aunque el estudio de grandes obras literarias es fundamental en la mayoría de las instituciones educativas y es una parte integral de la educación formal, el plan de estudios generalmente no incluye una atención regular y cercana al estudio formal de los medios modernos. Como se señaló anteriormente, los estudiantes reciben un flujo constante de información de estas fuentes y no necesariamente las critican porque no las estudian ni evalúan. Sin un estudio formal de la televisión, el cine y el Internet, la probabilidad de crear presentaciones personales de calidad utilizando ayudas visuales disminuye.

En fin, es importante creer que si los estudiantes van a cumplir con este nuevo papel de crítico de medios y productor de medios, entonces el plan de estudios debería permitirles crear películas, podcasts, sitios web y otros productos de una manera informada, técnicamente alfabetizada y estéticamente agradable. Gracias a las muchas herramientas para crear archivos multimedia y cápsulas videográficas, es relativamente fácil elaborarlos. Nuevamente, lo más importante es que el resultado refleje la calidad. Lo importante es que el estudiante con el coaching del maestro pueda elaborar recursos audiovisuales de calidad en todos los sentidos (Sánchez y Boronat, 2014).

Aprendiz de diseñador innovador. ¿El futuro requerirá soluciones innovadoras, por lo tanto, personas innovadoras? La capacidad de generar ideas frescas, pensar con valentía e inventar requiere una cultura de aprendizaje que apoye el pensamiento generativo y lúdico, la colaboración flexible y las capacidades de diseño (Brown, 2009; Alvao et al., 2021).

El papel del diseñador innovador es que los estudiantes tengan una inclinación natural a explorar de manera lúdica posibilidades que están muy extendidas. El maestro puede alentar activamente a los estudiantes a buscar nuevas situaciones para inventar y explorar los esfuerzos de otros que buscan oportunidades no estándar. Hemos elegido específicamente la palabra "diseñador" para este papel contemporáneo, combinándola con la innovación. En los últimos años, el diseño ha sido un enfoque clave de la educación. En arquitectura, ingeniería o arte, existe un enfoque lúdico y creativo del "pensamiento de diseño" que puede servir a los educadores al considerar sus roles. Argumentamos que la palabra "diseño" se refiere a las elecciones de composición artística que se toman para encontrar soluciones creativas a una situación del mundo real, a menudo con impacto económico (Brown, 2009; Alvao et al., 2021).

El diseño se basa en enfoques para la composición de la solución, ya sea diseñando un edificio, creando una imagen o desarrollando una solución de ingeniería. El pensamiento de diseño requiere una consideración abierta y lúdica de las posibilidades y la manipulación de elementos clave antes de entregar finalmente una respuesta cuidadosamente estructurada. Los "elementos" son exclusivos de su amplia gama de

posibilidades de acuerdo a la necesidad. Por ejemplo, el arquitecto que crea el proyecto tiene en cuenta elementos como el estilo, las proporciones y los materiales. El compositor de música trabaja con elementos de armonía, línea melódica, ritmo y varios instrumentos. El director de película tiene en cuenta el personaje, la trama, la configuración, la edición, los efectos especiales y los ángulos de la cámara al crear una historia cinematográfica. Los programadores informáticos validan las plataformas, las imágenes, las funciones, el presupuesto y la audiencia al decidir la codificación de una aplicación. Los diseñadores de planes de estudios dan forma a las oportunidades de aprendizaje en términos de contenido, habilidades y criterios de evaluación. El estudiante moderno debe estar inmerso en la oportunidad de la innovación al combinar elementos de diseño para generar soluciones. Por lo tanto, en lugar de pasar por secuencias estrictas para "seguir instrucciones", el diseñador creativo comprende completamente que el resultado final debe ser una solución cuidadosamente presentada; pero lograr este objetivo requiere un juego creativo y original. Si los estudiantes quieren convertirse en diseñadores innovadores, existe un efecto dominó. Los profesores deben seguir su ejemplo y dominar el nuevo papel del profesor en relación con el pensamiento de diseño (Alvao et al., 2021). El alumno como ciudadano conectado globalmente. Ver a los estudiantes como parte de un mundo más amplio no es una idea nueva. Sin embargo, el alcance digital que proporciona acceso inmediato al mundo es nuevo y sorprendentemente personal dada la posibilidad de comunicación por video en tiempo real entre personas. Convertirse en un ciudadano activo y motivado significa ser responsable e informado a la escala global, con una comprensión de los problemas y cuestiones que trascienden fronteras y son tan básicos como la economía, las interacciones políticas, el clima y los recursos. Definimos "competencia global" como "la capacidad e inclinación para comprender y actuar sobre problemas globales". Ofrecemos una descripción general del desarrollo de cuatro competencias globales que apoyan la nueva pedagogía (Zubillaga, 2020; Roura, 2021). Los

estudiantes pueden y harán lo siguiente: 1) Explorar el mundo fuera de su entorno inmediato, creando serios problemas y mediante la realización de investigaciones bien diseñadas y apropiadas para la edad. 2) Reconocer las perspectivas, propias y de los demás, formulando y explicando esas perspectivas con detenimiento y de forma respetuosa. 3) Intercambie ideas de forma eficaz con diferentes públicos, trascendiendo geográficamente, barreras lingüísticas, ideológicas y culturales. 4) Tomar medidas para mejorar las condiciones considerándolos jugadores en el mundo y participando en reflexiones (Venâncio, 2010).

El desarrollo de estas capacidades es posible a un nivel sin precedentes, ya que los estudiantes pueden realizar investigaciones en línea, participar en la comunicación punto a punto a través de Skype o Google y ver imágenes de satélite a través de Google Earth. Los docentes deben ayudarlos a convertirse en ciudadanos globales responsables y respetuosos a medida que desarrollan las cuatro competencias que conducen a acciones y contribuciones significativas. La mayoría de los problemas globales pueden localizarse y el estudio del mundo puede comenzar en el aula (Moncini y Pirela, 2021).

La necesidad de "conexiones significativas con el mundo en general" en los mundos globales es extremadamente importante para todos los estudiantes. Los maestros deben desarrollar la compasión y la perspectiva en los estudiantes comenzando con una idea de solidaridad intercultural (Loayza, 2020 a). La solidaridad intercultural es una condición universal para todos los lugares, grupos étnicos, tradiciones económicas y sistemas de creencias; y cuando el maestro hace la simple pregunta "¿qué cualidades debe tener un amigo?" Los encuestados marcan "primero, que la mirada debe ser honesta, respetuosa y agregan que debe ser divertida" (Bermúdez y Muñoz, 2015).

Cuando los estudiantes examinan a sus compañeros y luego exploran las condiciones en las que viven las personas en nuestro planeta, se abren a un nuevo aprendizaje y adquieren una conciencia global. Hacer conexiones personales crea empatía y comprensión.

Tabla 1
Contraste de tres pedagogías: Antigua, clásica y moderna

Criterios	PEDAGOGÍA ANTIGUA	PEDAGOGÍA CLÁSICA	PEDAGOGÍA MODERNA
Lugar de enseñanza	La experiencia de aprendizaje es completamente en el aula	Aula en la escuela y en otros lugares	Entrenamiento e una variedad de entornos físicos y virtuales
Proceso de enseñanza-aprendizaje	Desarrollo lineal de la clase	Desarrollo de la clase en un amplio rango de opciones (interactivo)	Aprendizaje no lineal (asincrónico, sincrónico, local, global)
Planificación de actividades (docentes) / tareas (estudiantes)	Establece formatos y estructura	Flexibilidad limitada en la estructura	Estructuras de planificación fluidas y flexibles
Roles (estudiantes y profesores)	Roles estrictos y específicos para estudiantes y profesores	Roles interactivos pero especiales para estudiantes y profesores	Roles "fluidos" para estudiantes y profesores, ya que interactúan tanto con el profesor como con los estudiantes.
Comunicación	Fondos limitados para la comunicación	Fondos limitados para la comunicación	Herramientas de comunicación de acceso abierto
Currículo	Programa de estudios rígido	Programa de estudios semiflexible con algunas áreas de formación flexible	Currículo receptivo, flexible permanentemente y personalizado

Independientemente del tema, el factor humano es fundamental para el desarrollo de las cuatro competencias globales. Por lo tanto, una consecuencia de estos nuevos roles es un cambio pedagógico en las responsabilidades de los docentes y los enfoques para ayudar a los estudiantes (Zubillaga, 2020).

La Tabla 1 puede ayudar a estructurar y enfocar los juicios propuestos con respecto a una visión comparativa de la pedagogía. El profesor también es un alumno, y los alumnos pueden ser tanto alumnos como profesores al mismo tiempo. Si los estudiantes quieren ser autoguiados, el profesor también debe aprender a navegar y ayudarlos a componer el material que se está estudiando. Los profesores se convierten en brújula, en navegante. Si los estudiantes quieren convertirse en contratistas sociales, los maestros deben convertirse en una especie de asesor legal, empresarial y de redes sociales. Los profesores deben ayudarles a desarrollar las mejores condiciones para un contrato fructífero y encontrar los socios más prometedores (García y Pérez, 2021).

Si los estudiantes quieren ser críticos de los medios, los profesores deben trabajar con ellos para crear rúbricas que les ayuden a definir las características del contenido válido y creíble de una variedad de fuentes de información. Si quieren convertirse en productores de medios, los profesores deben convertirse en productores de sus propios vídeos y podcasts. Si los estudiantes van a ser diseñadores innovadores, entonces los estudiantes deben estar en el equipo de diseño, sugiriendo enfoques alternativos y proporcionando comentarios sobre posibles soluciones de diseño (Puncreobutr, 2016). Si los estudiantes van a ser ciudadanos del mundo conectados globalmente, entonces los maestros deben ser embajadores y proporcionar pasaportes y referencias a medida que exploran nuevas perspectivas (García y Pérez, 2021). Todos estas nuevas funciones socioeducativas para los estudiantes significan que los maestros aprenden con ellos. Los maestros modernos deben ser autodirigidos, trabajar con la sociedad, ser concedores de los medios y dominar el diseño innovador (Zanga et al., 2021).

CONCLUSIONES

Las funciones socioeducativas propuestas y el nuevo rol del maestro y del estudiante modernos plantean muchas preguntas en términos de aplicación práctica. Incluso el maestro más innovador e ideológico no trabaja en el vacío. Entonces, surgen nuevas interrogantes a abordar: ¿cuáles son las implicaciones para las escuelas como instituciones educativas abiertas?, ¿podrán volverse autosuficientes, socialmente orientados, conocedores de los medios, innovadores y dominar las instituciones conectadas globalmente? Esta teoría pedagógica requiere una elaboración profunda, pero no prolongada, y una discusión amplia en la comunidad pedagógica del momento.

La conclusión general del estudio se centra en el objetivo de investigación de formular una terminología para aclarar los nuevos enfoques. La terminología planteada y explicada orienta un nuevo rol del docente y un nuevo rol de estudiante, pues la relación profesor-alumno es inseparable. Esta relación recíproca y condición

de inseparabilidad es vital para concebir los cambios en la educación. Un nuevo perfil ideal de estudiante supone un nuevo perfil real de maestro. Este es el gran reto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvao, L., Quintero, J., & Ramírez, A. (2021). Captura la idea: Actividad lúdica para la enseñanza y fortalecimiento del pensamiento de diseño. *I+ D Revista de Investigaciones*, 16(1), 28-44.
- Bécart, A., & Ramírez, J. (2016). Fundamentos del coaching educativo: caracterización, aplicaciones y beneficios desde los cuatro pilares del saber. *Plumilla Educativa*, 18(2), 344-362.
- Bermúdez, J., & Muñoz, I. (2015). *La confianza como elemento dinamizador de las relaciones entre docentes y directivos docentes en el colegio San Francisco IED*. (Tesis doctoral en Educación). Universidad de La Sabana. Colombia.
- Brown, T. (2009). *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperCollins Publishers.
- Castro, E. (2020). El autoestudio y la participación social para mejorar la calidad de la Educación. *Espergesía*, 7(2), 6-19.
- García, R., & Pérez, A. (2021). La competencia digital docente como clave para fortalecer el uso responsable de Internet. *Campus Virtuales*, 10(1), 59-71.
- Hrbacek, K., & Jech, T. (1999). *Introduction to Set theory*. New York: Marcel Dekker.
- Loayza, E. (2006). La investigación cualitativa en educación. *Investigación Educativa*, 10(18), 75-85.
- Loayza, E. (2016). El sexto pilar de la educación: el saber productivo o el aprender a producir. *Tierra Nueva*, 11(1), 36-47.
- Loayza, E. (2018). La universidad peruana y el desarrollo nacional: conflictos y posibilidades. *Tierra Nueva*, 12(1), 87-101.
- Loayza, E. (2019). Hermenéutica de la educación: análisis de las concepciones ideológicas para un proyecto educativo sostenible. *Tierra Nueva*, 13(1), 61-70.
- Loayza, E. (2020a). La poética transcultural de José María Arguedas: Una didáctica social a través de la literatura. *Tierra Nueva*, 14(1), 25-31.
- Loayza, E. (2020b). Semiótica del discurso docente-discente en la educación remota. Una evaluación semiótico-formativa en tiempos de COVID-19. *Hacedor*, 4(2), 44-59.
- Loayza-Maturrano, E. (2020c). La investigación cualitativa en Ciencias Humanas y Educación. Criterios para elaborar artículos científicos. *Educare et Comunicare*, 8(2), 56-66.
- Mometti, A. (2020). *Novos tempos exigem novas posturas: o papel do professor na educação 4.0*. Anais do CIET: EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância), São Carlos, ago. 2020.
- Moncini, R., & Pirella, W. (2021). Estrategias de enseñanza virtual utilizadas con los alumnos de educación superior para un aprendizaje significativo. *SUMMA. Revista Disciplinaria En Ciencias económicas y Sociales*, 3(1), 1-28.
- Núñez, A., Becerra, E., & Olalla, V. (2021). Autogestión del aprendizaje: Revisión de la literatura. *Explorador Digital*, 5(2), 6-22.
- Padilla, A., Gámiz, V., & Romero, M. (2019). Competencia digital docente: apuntes sobre su conceptualización. *Virtualis*, 10(19), 195-216.
- Puncreobutr, V. (2016). Education 4.0: New challenge for learning. *St. Theresa Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(2), 92-97.
- Quiñonez, S., Chan, G., & Reyes, W. (2021). Desarrollo de la competencia digital en profesores universitarios. *Etic@ net. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 21(1), 83-114.
- Roura, A. (2021). ¿Qué se entiende por ciudadanía global? *Revista Padres y Maestros* (386), 6-11.

- Sánchez, B., & Boronat, J. (2014). Coaching Educativo: Modelo para el desarrollo de competencias intra e interpersonales. *Educación XXI*, 17(1), 221-242.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-9.
- Siemens, G. (2006). *Connectivism: Learning Theory Pastime of the Self-Amused? elearnspace -everything elearning*. Disponible en: <http://altamirano.biz/conectivismo.pdf>
- Venâncio, A. (2010). A realidade educacional no contexto do desenvolvimento tecnológico. *Revista Processando o Saber*, (2), 9-19.
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: Fausto. Disponible en: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Wojcicki, E., Izumi, L., Chang, A., Parisi, E., & Silverman, A. (2016). *Moonshots en la educación: Nuevas tecnologías y aprendizaje mixto en el aula*. Taurus.
- Zanga, A., Donadello, B., Anadón, H., Arrúe, M., Cantore, M., et al. (2021). *El aprendizaje en contextos de educación a distancia*. (Repositorio de la Universidad Nacional de La Matanza).
- Zubillaga, A. (2020). Una nueva competencia: La competencia global. (Cap.3). La reforma del currículo escolar: ideas y propuestas. Fundación COTEC para la Innovación, 31-34. Disponible en: https://anele.org/pdf/libros/Libro-reforma_curriculo_escolar.pdf#page=31