

# Editorial

---

## **Proyecto 50: mediación digital en la relación docencia- aprendizaje**

El Proyecto 50, así denominado con ocasión de la conmemoración de los 50 años de existencia de EAFIT, surge como un regalo que la institución le hace a su comunidad académica con el propósito de potenciar las competencias docentes a través de la innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje e investigación creativa.

En el siglo XXI la relación docencia-aprendizaje, y en el marco del desarrollo de la sociedad del conocimiento, enfrenta múltiples retos, entre otros en las dimensiones de globalización, interculturalidad, ética, responsabilidad ambiental y tecnológica. El Proyecto 50 toma en consideración la magnitud de estos retos, y de manera particular se enfoca en la dimensión del desafío tecnológico, propiciando un salto significativo en lo que se conoce como la dimensión digital de la relación docencia-aprendizaje.

Varias son las estrategias que se han planteado en el marco de este proyecto. La primera de ellas es la del desarrollo de competencias para la innovación educativa, en particular tomando en consideración elementos de la brecha tecnológica inter-generacional que existe entre los alumnos que hoy llegan a las aulas universitarias, la mayoría de ellos nativos de internet, y los docentes que los reciben, muchos de ellos adoptadores tardíos de estas tecnologías de punta. El proyecto busca la actualización requerida en las competencias de uso de la tecnología bajo un marco pedagógico apropiado y acorde con los perfiles y demandas de las nuevas generaciones de aprendices. Bajo este marco de actualización, el desarrollo del concepto de red de aprendizaje como hilo conductor para la formación permanente de una cultura de la innovación.

Una segunda estrategia es la de la innovación propiamente dicha en las dimensiones de la gestión y del desarrollo curricular. Más allá del logro de competencias individuales está el potencial del desarrollo de una competencia institucional sustentada por una plataforma tecnológica que soporte el nivel de gestión y de desarrollo curricular de manera integral. Una manera de asegurar que más que un fin la tecnología es realmente un medio para capitalizar y potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Innovación que se capitaliza bajo el concepto de lo que se conoce como un currículo vivo, permanentemente visible.

La tercera estrategia, desarrollo tecnológico para el aprendizaje, busca capitalizar la suma de las dos estrategias anteriores. En línea con el concepto de ecosistemas de aprendizaje, se trata del establecimiento de una plataforma tecnológica que propicie de manera natural y transparente una convivencia del quehacer pedagógico con la hoy irreversible inmersión en la dimensión digital. Estrategia que se hace realidad en la medida en que se logra la transparencia de los dispositivos que median el proceso de enseñanza aprendizaje. La tecnología se instala en un ecosistema cuando convivimos con ella sin casi notar su propia presencia.

En suma, el Proyecto 50 busca abordar de manera integral y con las estrategias señaladas los retos en las dimensiones indicadas, que en últimas confluyen a atender el desafío perenne de una muy alta calidad en el aprendizaje por parte de los discentes. Una mediación digital en la relación docencia-aprendizaje.

FÉLIX LONDOÑO G.

Director de Investigación y Docencia

Universidad EAFIT