



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

Análisis teórico del futuro de la educación en Telépolis (la ciudad virtual)

Presentado por Jonathan Gaveta López

Tutelado por: Juan Romay Coca

Soria, 13 de Julio de 2018

Resumen

Esta investigación teórica es un trabajo en el que se estudia la realidad de una vida en la red telemática y de las implicaciones educativas que ello conlleva. Es un análisis documental donde se estudia el origen de la idea del E3 de Javier Echeverría, cómo se entiende la ciudad virtual y la educación en Telépolis. En este análisis además se trata de ofrecer una serie de pautas que permitan hacer de Telépolis un entorno pleno, sobre todo en cuanto a nivel educativo se refiere, además de valorar los riesgos del E3 y la práctica educativa en él. Los cambios en las funciones por parte de los agentes educativos formales de la escuela, y una posible revisión de los derechos humanos son aspectos que mejorarán la prosperidad de la educación en Telépolis.

Abstract

This theoretical research is a work that studies the reality of a life in the telematic network and the educational implications that this entails. It is a documentary analysis that studies the origin of the E3 idea of Javier Echeverría, how the virtual city is understood and education in Telepolis.

In this analysis, the aim is to offer a series of guidelines that make Telepolis a full environment, especially in terms of educational level, in addition to assessing the risks of E3 and the educational practice in it.

The changes in the functions by the formal educational agents of the school, and a possible revision of the human rights are aspects that will improve the prosperity of the education in Telepolis.

Palabras clave

Telépolis, entorno, teleescuela, polis, escenarios, tecnología, red, telemática, infoética, ciberespacio.

Keywords

Telepolis, environment, e-school, polis, scene, technology, net, telematics, infoethics, cyberspace.

Índice.

INTRODUCCIÓN	1
EL ORIGEN DE UNA POLIS Y LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN EN TELÉPOLIS.....	1
LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL (MCS) COMO AGENTES EDUCATIVOS.....	2
ORIGEN DE LA IDEA DEL TERCER ENTORNO.....	3
EL MÉTODO GRADUAL.....	5
TELÉPOLIS, LA NUEVA CIUDAD.....	7
EDUCADORES Y EDUCANDOS EN EL E3.	19
TRANSFORMACIÓN DE LAS NORMAS SOCIALES.	21
RIESGOS Y PROBLEMAS EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DE TELÉPOLIS.	24
PROPUESTAS PARA UNA EDUCACIÓN EN TELÉPOLIS.	27
OBJETIVOS	32
METODOLOGÍA	33
MARCO TEÓRICO	36
JUSTIFICACIÓN	38
CONCLUSIONES	39
REFERENCIAS	40

INTRODUCCIÓN

EL ORIGEN DE UNA POLIS Y LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN EN TELÉPOLIS.

La idea de Telépolis, como indica parte de la palabra, consiste en la formación de una ciudad o polis, en este caso virtual o a distancia, como indica el prefijo Tele-, prefijo clave para entender el concepto de esta nueva ciudad.

El origen o formación de Telépolis se entienden desde la idea platónica por la que se constituye una polis. En este concepto entendido en la obra de “La República” (Platón, 380 a. C.) se argumenta que la expansión de una ciudad tiene dos vertientes, una geográfica y otra correspondiente a la incorporación de diversas actividades humanas. Interesado por la segunda vertiente, sobre la que Echeverría apuesta por la constitución de Telépolis desde la pluralidad de actividades que forman un vínculo social.

Siguiendo el orden de la idea platónica, para la satisfacción de nuestras necesidades necesitamos de otros sujetos. Sujetos que se encargan de desarrollar una actividad que se denomina trabajo y mínimo, para la generación de una polis, serán necesarias cuatro o cinco personas. En base a este principio surge otro principio organizativo del trabajo, por el que el resto de los oficios se irán generando para satisfacer las necesidades que se aparezcan.

Pero ante esta situación y dado que no se genera una sola polis, sino que es normal que el ser humano vaya generando ciudades en diferentes partes y éstas se vayan expandiendo de forma geográfica, subdividiendo así la ciudad en barrios, plazas, calles... hasta el momento en que 2 o más ciudades coincidan y por tanto se hace efecto de una de las cualidades del ser humano, el cual es un ser político y se justifica la afirmación de ” no hay polis sin pólemos”, por tratar de resolver las diferencias en las ciudades, lo que a su vez supone el origen de las guerras, según Sócrates, filósofo que ayuda a Platón en la comprensión de la formación de una polis. (Platón, 380 a. C.)

Con el fin de evitar estas guerras son necesarias las leyes y educar a los ciudadanos para

que se comporten como ciudadanos. Si volcamos esta idea en el E3 harán falta unas leyes en Telépolis y habrá que educar a los teleciudadanos para que se comporten como ciudadanos en el espacio telemático. De ahí la importancia de la educación en Telépolis y la actividad imprescindible de una tecnoeducación, puesto que Platón nos explica que la educación es un pilar básico para que una polis o ciudad sea próspera, como lo son el gobierno y la filosofía. En la polis común, la milicia es otro pilar fundamental en la generación de una polis, pero en el caso de Telépolis no es necesario puesto que no existen terrenos por los que luchar con guerreros, ya que el espacio telemático es inmenso. En cambio, sí que existen cuerpos de defensa de la red para así combatir a los delincuentes que actúan en el espacio telemático, denominados hackers.

Telépolis está asentada en redes y TICs, y los oficios se desarrollan aquí, de esta forma ahora un labrador no ara campos, sino que es un procesador, un gestor de una base de datos para poner a funcionar la maquinaria que opere en el E3. Lo mismo sucede con los tecnoeducadores, ya que un profesor ahora actuará en el nuevo espacio telemático como un gestor de contenidos entre otras muchas funciones que vaya a desempeñar. (Echevarría, Tecno-educación en Telépolis, 2009)

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL (MCS) COMO AGENTES EDUCATIVOS.

Para Buxarrais (Estrada, 1996), tomando como centro la influencia de la televisión, considera que los Medios de Comunicación Social (MCS), como ella los denomina, son nuevos agentes educativos, en los que se engloban las nuevas tecnologías, cuyo impacto ha sido considerable. Los avances tecnológicos de los medios son cada vez más atractivos y por tanto manipuladores que fomentan la homogeneización, aunque somos nosotros mismos quienes seleccionamos los mensajes según nuestra personalidad, ambiente, autoimagen e imagen proyectada.

Ella misma realiza una lectura crítica de estos medios donde estudia el papel y la función de los medios en la vida cotidiana, fijando la importancia de los medios para la resolución de las cuestiones esenciales y para la formación de la identidad, lo que concede un papel activo y constructivo al receptor y tiene en cuenta la sociedad que lo acoge.

Por ello Buxarrais (1996) afirma: “Negarse, pues, a analizar las implicaciones educadoras que los contenidos de televisión tienen sería ceguera. Negarse-como hace Mariet-a plantearse su influencia sobre la infancia y la juventud, bajo el supuesto de que se trata exclusivamente de una responsabilidad de las familias y de la escuela, y que la influencia de éstas sobrepasa a la de la televisión, es ceguera voluntaria, si no interesada.”

Aun centrando el estudio en la televisión, el estudio habla de los MCS, por lo que las prestaciones educadoras de otras nuevas tecnologías forman parte de estos agentes educativos. (Buxarrais, 2011)

ORIGEN DE LA IDEA DEL TERCER ENTORNO.

Los mundos del conocimiento de Karl Popper son la base sobre la que Javier Echeverría organiza el mundo actual.

Para ello basa sus teorías en una sociedad abierta y la ingeniería gradual como metodología.

Con respecto a la sociedad abierta, entiende ésta en el dualismo de normas y hechos, y con valores de libertad, igualdad, humanidad y razonabilidad, que serían los principios de la educación en una sociedad abierta moderna, pues enseñar en base a libertad e igualdad garantiza un futuro que haga frente a la tiranía, y por ende lo hacen los valores de humanidad y razonabilidad en el individuo para la prosperidad de la ciudadanía.

Para Popper la dimensión política tiene una dimensión ética, por lo que su función es la de solucionar problemas sociales y no hacer feliz al ciudadano, pues eso es tarea del individuo.

Esto implica que la educación asimile el respeto a las instituciones y la participación social, pues sin instituciones no hay una legislación que se pueda aplicar para entender una sociedad abierta (Suárez-Íñiguez, 1997).

Los mundos del conocimiento de Karl Popper son el origen de la idea del mundo actual para Javier Echeverría.

Estos son el Mundo 1, el cual hace referencia a la realidad física, el Mundo 2 se relaciona con los estados mentales y la manifestación de sensaciones (interpretación) y, por último, el Mundo 3, que sería el mundo perteneciente al análisis de los procesos mentales del Mundo 2,

es decir, englobaría todo el conocimiento, así como la generación de este mismo.

Podemos comprender que toda esta teoría se enfoca sobre todo al ámbito educativo o así queremos nosotros, pero al hablar de conocimiento ya está implícito el proceso de aprendizaje.

En cuanto al Mundo 1, podemos hablar de él como el mundo físico o de la realidad, es decir, en su mayoría, aquello que es tangible, todo lo que sea visible, incluso aquello que no lo es, pero puede ser percibido, como un sonido. Este sería el mundo real o de objetos físicos.

El Mundo 2 sería el mundo ligado a las experiencias subjetivas, que se originan, por lo percibido en el Mundo 1 o que surgen del Mundo 3. Digamos que es un Mundo de interpretación, un mundo que se mueve entre el Mundo 1 y el Mundo 3. Podríamos hablar del mundo 2, como el mundo decodificador o el que trata de manifestar las sensaciones por el análisis de los procesos mentales que permiten entender el Mundo 1 y el Mundo 3.

Por último, nos topamos con el Mundo 3, el mundo de las producciones humanas, ya sean producciones físicas o no físicas como una obra musical o teatral. Se considera el Mundo 3, el mundo donde se ubica lo que nosotros seamos capaces de generar, yo hablaría de una capacidad de creación, que otros no pueden o no han sido capaces de explotar.

Considerando esto, vería el Mundo 3, como el mundo único de cada uno, ya que de este mundo salen producciones propias. Hablo de ello de esta forma, debido a que todo el mundo podría imitar o reproducir estas producciones originales de terceros, pero nunca serán cosechas pertenecientes al Mundo 3, sino reproducciones o imitaciones que se generan a través del Mundo 1 e interpretadas por el Mundo 2.

Expandiendo esta clasificación de mundos del conocimiento a la práctica educativa, el Mundo 1 sería el que actúa o hace su aparición en las experiencias reales, visibles o sensorialmente perceptibles dentro de una experiencia educativa, el Mundo 2 sería aquel que hace su aparición para hacer interpretación y manifestar sensaciones por lo percibido a través del Mundo 1 o lo percibido desde el Mundo 3, es decir, la modificación mental que genera la interpretación de los otros 2 mundos. En el último caso, el Mundo 3 dentro de un ámbito educativo o de aprendizaje, sería la generación de una nueva idea y nunca vista o tratada,

aunque esta se genere a partir de una interpretación del Mundo 2 por algo percibido del Mundo 1. (Popper, 1994).

EL MÉTODO GRADUAL.

Partiendo de la base en la que Popper considera que toda hipótesis es refutable, la forma en que se tratará de lograr esta nueva concepción política, social, moral y filosófica es a través de lo que habíamos denominado ingeniería gradual, que permitirá el avance tanto individual como en sociedad y lo que será el ejercicio práctico que desarrollará en su concepción educativa.

Coloca el avance y la evolución en sistemáticos exámenes y no en el común “borrón y cuenta nueva”, método común que rechaza por su relación con el historicismo que él mismo critica.

Rechaza el historicismo pues entiende que, siendo defensor del individualismo, el futuro depende de nosotros mismos y nunca de una necesidad histórica y, por tanto, que los fenómenos sociales deben resultar de las decisiones, intereses y acciones de individuos y no de colectivos. No podemos aspirar a un mejor mundo anclados en el pasado.

La refutación a través de exámenes se genera por observaciones, experimentos y crítica racional, lo que pondrá de manifiesto los errores por corregir o los aspectos a mejorar para la evolución que siempre se busca, pues permitirá ir dando pequeños pasos, pequeños, pero siempre seguros.

Ante esta concepción metódica del avance, considera que nunca se debe pensar en las ideas como algo absoluto sino como hipótesis refutables, por lo que es necesario estar dispuestos a realizar una crítica racional de toda verdad o conocimiento. Esta es la base metódica de la educación para una sociedad abierta moderna, en la que sitúa a la democracia.

(Suárez-Íñiguez, 1997)

Karl Popper entiende que el conocimiento objetivo supone la base del desarrollo del conocimiento.

Pero el inicio de este proceso lo tiene el sentido común, pero este no será el cimiento sobre el que se genere un conocimiento, pues entiende que sólo a través de la experiencia se puede

lograr el conocimiento objetivo que nos acerque a la verdad y por tanto el valor del sentido común desaparece en el momento en el que la experiencia juega el papel de este proceso para desarrollar el conocimiento.

Según Popper el sentido común contiene un componente subjetivo que nos hace decidimos por un resultado u otro, por lo que aleja al individuo de la realidad palpable de la experiencia.

Estas expectativas lingüísticas subjetivas Popper considera que deben ser empleadas para realizar una crítica que ponga en entredicho la hipótesis que manejamos y no como un fundamento viable de conocimiento, así como de realizar la función de relación entre individuos que promuevan la discusión como medio para acercarnos a una conjetura capaz de ayudarnos en el proceso de acercamiento al conocimiento.

Este proceso educativo de cuestionar constantemente una experiencia tiene un método, como ya se ha indicado, gradual. Consiste en lo siguiente:

P1-TT-EE-P2

Este método supone que un problema inicial (P1) trata de ser refutado a través de Teorías Tentativas (TT), que no son más que supuestos lingüísticos sobre diferentes posibilidades que traten de acercarnos a la realidad. Estas teorías tentativas son puestas en práctica y con ello se produce una Eliminación de Errores (EE), que es el punto en el que las teorías son puestas en entredicho y aquella teoría que provoque un avance sobre el P1 y con la menor cantidad de errores en su supuesto, será la nueva realidad (P2) a estudiar y que por tanto se empleará como idea base para seguir avanzando a través de este método en el acercamiento al conocimiento.

La función del lenguaje en este proceso tiene un carácter descriptivo y argumentativo. Descriptivo por ser utilizado entre los individuos para describir la realidad que queremos estudiar de la manera más exacta, argumentativo por la intención de explicar la realidad por mantener una discusión que permita generar nuevas teorías que sirvan para ser puestas en liza cuando se trate de seguir avanzando en el acercamiento al conocimiento.

Todo esto, siendo aplicable a la ciencia y la educación, lo es también en la sociedad.

Siendo para Popper el conocimiento un mundo tan amplio, así como este aumenta, considera que este se organiza en tres mundos, por la relación que establece el proceso del desarrollo del conocimiento, entre uno mismo, el mundo externo y las ideas.

Todas estas posturas que Popper toma, siendo todas ellas encaminadas a la educación, tienen su aportación en la sociedad y el conocimiento de esta, pues entiende que todo el proceso educativo de acercamiento a la realidad es el medio para alcanzar la democracia y combatir así los problemas sociales que no facilitan la prosperidad de este sistema político que se procura por la presencia de la libertad como característica principal. (Veloza, 2014)

TELÉPOLIS, LA NUEVA CIUDAD.

Javier Echeverría se basa en esta idea de Karl Popper para ofrecer una nueva idea de la vida actual, sustituyendo los 3 Mundos del conocimiento de Popper por tres entornos, cada uno con una estrecha relación con los mundos de conocimiento, y nos facilitan la comprensión de la nueva clasificación que Javier Echeverría hace del mundo.

El Primer Entorno (E1), hace referencia al físico, es decir, el cuerpo y por tanto sitúa los límites de este entorno en nuestro cuerpo, nuestra piel. Es el nivel que nos permite ser conscientes de nosotros mismos. En resumen, el entorno perteneciente a nuestro físico.

El Segundo Entorno (E2), contempla aquello que nos rodea, el sitio en el que estemos y las relaciones que establecemos con todo lo que nos alcanza la vista o el cuerpo, todo con lo que podamos interactuar. Se diferencia de los otros dos por la aparición de la función de relación. También pertenece al mundo físico y posee límites que están situados según el sitio donde nos encontremos, si es el salón, serían las paredes de este, si fuera una llanura, el límite nos lo sitúa hasta donde nuestra vista alcance.

Por último y no menos importante, dado que es fruto de los avances tecnológicos, hablamos del Tercer Entorno (E3). El E3 es un entorno que ha sido creado a lo largo de los años, relacionado con lo físico o real, pero cuya naturaleza se encuentra en la red telemática. Es un entorno que carece de límites, dado que la red telemática es inmensamente extensa. Pero para poder pertenecer a este entorno será necesario disponer de una serie de medios que permitan el acceso a este entorno, el cual no se encuentra de forma directa en la naturaleza, sino que

necesita unas infraestructuras, unos materiales y unos recursos para que este entorno sea relevante y alcance a satisfacer cuanto se requiera y explotar todo su potencial.

Una vez diferenciados los entornos y de donde radica toda la idea, nos centraremos en el E3, entorno que configura Telépolis, que es la nueva ciudad que creamos a través de un nuevo alfabeto y lenguaje.

Lo primero que hay que aclarar es diferenciar el E3 del mundo de la información y comunicación.

Javier Echeverría confirma o manifiesta a través de una especie de tabla de los 10 mandamientos en lo que consiste la aparición de un nuevo espacio electrónico y sus consecuencias para el ámbito educativo/formativo.

Las TIC generan un nuevo espacio educativo además del nuevo espacio social donde se integra. Con ello aparece un nuevo concepto, la e-educación o más conocido como e-learning. Algo que caracteriza a este novedoso espacio son las acciones, sobre todo educativas que es lo que nos concierne, a distancia, creando un nuevo canal alejado de la proximidad y vecindad común.

Además, este nuevo espacio es reticular, donde la necesidad primordial es estar conectado a redes, siendo necesario en el proceso educativo la construcción de una escuela-red y siendo instrumentos educativos de carácter electrónico. Esto no erradica la función de los profesores, sino un cambio en algunas de sus funciones.

Es un espacio que se superpone al resto de espacios sociales, pero no su desaparición. Este nuevo espacio/sociedad requiere nuevos sistemas educativos que añada la complejidad de enseñar a ser activos agentes participativos en esta sociedad. Por lo que se exige la ampliación del concepto de educación tratando de concebir las TIC como vías de acceso a un espacio social diferente.

La aparición de estas novedades postula la posibilidad de unos cambios en la Declaración de la ONU de los Derechos Humanos para extender leyes que formalicen las acciones políticas, sociales y educativas de este nuevo espacio y atender a leyes que afirmen el derecho a recibir

una e-educación, el derecho a ser educados en y para el espacio electrónico.

El e-learning es necesario para el desarrollo, entendiendo por este como el aumento de capacidades y aptitudes de las personas, grupos, comunidades y países, y no sólo como un aumento de bienes y bienestar, capacidades y aptitudes que permitirán la alfabetización digital.

La construcción del espacio electrónico no debe confundirse con la globalización, sino como parte del proyecto que, a través de la creación de espacios electrónicos educativos, se logren crear las redes telemáticas educativas que vinculen todos estos espacios con la colaboración de países, instituciones y empresas. La vinculación de los espacios electrónicos educativos con las redes telemáticas de misma índole nunca deberá inhibir su autonomía en ningún momento, ya sea a nivel local, regional o nacional, a pesar de la intención por crear con ello una red telemática de carácter transnacional.

Las infraestructuras sobre las que se crea el espacio electrónico deben tener una interconexión progresiva con la que se facilite su análisis, para así ir mejorando en base a los problemas que se detecten para que se pueda lograr el objetivo final de lograr una red libre en cuanto a compartir todo lo que el espacio contiene y por lo que se sustenta.

Este espacio del que hablamos es más que internet y que la WWW. Estamos hablando de todos los medios por los cuales recibimos información o adquirimos conocimientos, ya sea de manera formal o informal, directa o indirectamente, lo que hace partícipe a radio, televisión, videojuegos, realidad virtual... El objetivo no es enseñar a navegar, sino lograr que sean competentes para desarrollarse en el espacio electrónico y con ello hablamos de: técnicas de digitalización, informatización, hipertextualización, telematización y memorización multimedia. En la práctica sería saber crear la propia imagen y voz en medio digital y saber elaborar objetos electrónicos.

Con el objeto de crear redes educativas telemáticas que puedan satisfacer las funciones de la escuela, no sólo debemos pensar en torno al aula y lo que allí sucede de manera presencial, sino en lo que se manifiesta en las partes dedicadas al ocio de una escuela, lo que obliga a prestar buena parte de nuestra atención en lograr la homologación de los videojuegos por su

valor educativo en las RET's.

Esta revolución con la aparición de un tercer entorno exige la participación de todos: profesores, alumnos, familias... Para que con ello se pueda lograr la alfabetización digital que luego nos ayude a conseguir el objetivo final del E3. (Echevarría, Educación y nuevas tecnologías: El plan europeo e-learning, 2001)

Sabemos que hoy día vivimos en una sociedad bombardeada por la información y los medios de comunicación para mantenernos informados en el mundo actual, sobre todo en cuanto al medio virtual. Esta sociedad no es el E3, mantiene una relación, pero no es el entorno del que nosotros hablamos o buscamos.

Esta sociedad de la comunicación nos ha hecho estar todos estos años, vinculados a otras partes del planeta y así conocer diferentes visiones gracias a los medios de comunicación, sobre todo, eso sí, siempre considerando que al igual que para el E3, necesita de unos medios que permitan el acceso a toda la información, pero no permite la interacción. Pero esta es la diferencia que se encuentra entre esta sociedad actual y el E3 objetivo.

El E3 es un entorno cuyo fin es satisfacer en su mayoría las necesidades que satisfacemos gracias a nuestro contacto directo con el entorno que nos rodea, es decir, una interacción, por tanto, la función de relación y sobre todo participación en su creación.

Hasta hoy día, la sociedad de la información y la comunicación actual ha satisfecho nuestra necesidad de mantenernos informados, pero ahora, para seguir adelante, será necesario lograr una interacción entre las personas y la red y entre unos y otros a través de la red.

Para que ello pueda ser logrado, en primer lugar, deberemos disponer de los medios y recursos necesarios para poder establecer esta nueva forma de relación. Ello implica la aparición de nuevos materiales como los que establecen los cimientos de esta nueva ciudad, en este caso hablaríamos, por ejemplo, de la fibra óptica, recurso que no era necesario antes de la aparición de este nuevo concepto.

Por otro lado, supone la necesidad de disponer de medios para poder acceder a este nuevo entorno, empezando por nuevas torres de comunicación, habilitadas para que este nuevo

entorno tenga un espacio, aunque se desconozca la magnitud de este, pasando por disponer de un puerto que, de acceso a la red telemática, como el router y acabando por la herramienta que nos permite acceder desde nuestro E1 al E3, es decir, un ordenador, una tablet o un móvil.

Atendiendo a estas necesidades, se puede imaginar que todo esto provoca cambios en el E1 y el E2 para que el E3 sea un entorno real, sin damnificar estos dos primeros entornos.

Sin embargo, todo lo que dificulte estos cambios o la no aparición de estos, harán que el E1 y el E2 sigan activos y en vías de desarrollo, mientras que el E3 quedaría limitado/erradicado.

Con esto, podríamos confirmar que unos ligeros cambios en E1 y E2 harían que nuestro mundo o la percepción que tenemos de él se viera ampliado a través del E3, mientras que la no formalización de estos cambios, provocarían un estancamiento de nuestro mundo, por no permitir la expansión del E3.

A partir de aquí, lo primero que necesitaríamos para poder poner en marcha nuestro objetivo de alcanzar una función de relación plena tanto con la red como con el resto de personas que pertenecen a este E3, sería la creación de un usuario que nos identifique.

Es el primer paso para poder alcanzar una interacción y así alcanzar la función de relación que tanto se busca.

Esta novedad es la diferencia entre el mundo digital/ virtual que todos conocemos y el objetivo real de crear un tercer entorno que pueda satisfacer la necesidad de interactuar y volverse un entorno completo y no un mero medio de información y comunicación como viene siendo.

Una vez conocido, de forma genérica, este nuevo E3, habrá que volcarlo hacia una perspectiva educativa, que es lo que nos atañe.

Sabiendo todo esto, se hace indispensable la creación de una Red Educativa Telemática (RET), que formaría parte del perfil más instructivo/escolar de Telépolis, creando una red con un sinnúmero de conocimientos a disposición del alumno sí, pero como bien hemos explicado anteriormente, que esta red permita satisfacer la necesidad de relación para alcanzar la

plenitud del proceso de enseñanza- aprendizaje como ya ocurre en la escuela de hoy día.

Dentro de este E3 englobaríamos televisión, teléfono, radio, dinero electrónico, redes telemáticas, tecnologías multimedia, videojuegos y la realidad virtual. (Echeverría, Educación y tecnologías telemáticas, 2000)

Otra de las características a tener en cuenta sobre el Tercer Entorno, es la atemporalidad de la que Félix Valdés García se hace eco, en este caso centrado en el ámbito económico, y cómo se ha desarrollado esta parte de la sociedad gracias al avance en las TIC.

Ello es extrapolable al ámbito educativo pues los tiempos en el E3 empiezan a tener, de forma genérica, una medición diferente debido tanto a su extrema inmediatez en la obtención de información o en la ejecución de acciones, como por su alargada perduración en la red, lo que permite que todo se mantenga al alcance del ciudadano de Telépolis. Esta es otra de las características del nuevo entorno que el ciudadano del E3 debe estar dispuesto a controlar por participar en la vida de carácter reticular, pues es lo que produce las diferencias frente al sistema lineal al que estamos acostumbrados en E1 y E2.

Este sistema temporal tan diferente marca mucho la vida del E3, generando en el Teleciudadano una necesidad por tratar de saber controlar los tiempos de un nuevo entorno, en el que se logre encontrar el mismo “Sistema Internacional” por el que todos los participantes en el E3 puedan entenderse. Esto indudablemente viene marcado por el espíritu siempre crítico del que ya Karl Popper nos advirtió. (García, 2002)

La aparición del E3 genera la necesidad por replantear la organización de las acciones educativas y tiene su propia estructura siendo de esta forma telemática, representacional, distal, multicrónica y dependiente de redes electrónicas con nodos de interacción por varios países. Estas prestaciones derivan en cambios, generando un nuevo espacio para la interacción memorización, entretenimiento y expresión de emociones.

Por ello se precisan diseñar escenarios, acciones y una nueva política educativa empezando por los países más avanzados y sin olvidar al Tercer Mundo, siendo el E3 una alternativa contra la miseria.

Tv, teléfono, radio, dinero electrónico, redes telemáticas, tecnologías multimedia, videojuegos y RV son las tecnologías que forman parte de la red telemática y las NTIT suscitan un cambio en la estructura social y educativa, transformación comparable con las grandes revoluciones de la historia.

Hablar de sociedad de la información y conocimiento empieza a ser una denominación insuficiente y hay que organizar un sistema educativo para y en el E3, las Redes Telemáticas Educativas (RET), nuevas unidades básicas del sistema que incluyen diseño y construcción de nuevos escenarios.

La reflexión sobre la educación en el espacio telemático es importante para promover acciones coherentes para la organización de procesos educativos, pues cada sociedad es diferente y no todas son democráticas e igualitarias, que sería el mejor ambiente para la prosperidad del E3. Cuando hablamos de reflexión nos referimos al tiempo que se debe tomar para realizar una toma de decisiones acertada de cara a dar los pasos correctos para avanzar en este aspecto.

Parte de la vida social se desarrollará en el espacio electrónico y será necesaria la creación de una escuela electrónica, digital y virtual en la escuela tradicional, la sociedad requiere la adquisición de nuevas habilidades y destrezas para así estar capacitados para la intervención en el espacio telemático

La educación ha sido un aspecto importante desde siempre por su influencia en el avance de la sociedad. La aparición del E3 provoca que se haga necesaria la alfabetización del profesorado y las familias, dado que en E1 y E2, los escenarios de aprendizaje son controlados, llegando al punto de que la educación es derecho y a la vez obligación, implantado por el Estado. Por otro lado, el E3 ha sufrido un crecimiento vertiginoso y los alumnos hoy día vagan libremente por el espacio telemático y siendo autodidactas en las plazas y calles del E3. No se debe olvidar que el E3 es una expansión de la realidad porque a pesar de ser un medio electrónico y representacional su impacto en la sociedad es real y por ello debemos expandir tanto el derecho como la obligación a la educación en el E3.

(Echeverría, Educación y tecnologías telemáticas, 2000)

El uso del prefijo tele- es lo que identifica y designa las diferentes partes y acciones que suceden en el E3 para así manifestar sus diferencias con respecto a los que pertenecen al mundo terrenal. Por lo que el uso de este prefijo es constante para referirnos a este nuevo entorno.

La búsqueda por formar un teleciudadano que participe en la creación del E3 es por lograr un entorno lejos de los llamados “Señores del aire”, teleciudadanos que se han adoptado el rol de señores feudales del espacio telemático y que sustentan los sistemas de telecomunicación y por tanto ponen en entredicho la democratización de este.

La alfabetización en el espacio electrónico y las redes telemáticas de todo ciudadano permitirá que todos seamos agentes partícipes y activos de Telépolis y así alejar a los estados, empresas e instituciones de tomar el control del espacio de forma autoritaria.

Es una cuestión de tener dispositivos, como ya he dicho antes, y una necesidad por saber usarlos. Un ejemplo lo tenemos en la telefonía móvil:

Para un ser humano del segundo entorno un móvil es un teléfono que se lleva a todas y para uno del tercer entorno es un dispositivo que presta una serie de utilidades en una relación hombre-máquina de mutua adaptación.

La adaptación al tercer entorno implica rapidez, versatilidad, resistencia, concentración, capacidad de recuperación, siendo necesario, en el ámbito cognitivo, reconfigurar la capacidad de gestión de la información. (Echeverría, De la metáfora a la comprensión de la realidad, 2011)

Insistiendo en la influencia sobre la vida de Telépolis, el desarrollo de esta ciudad implica una adaptación de las casas al E3.

Las tecnologías de interrelación a distancia han posibilitado a través del E3 construir ámbitos reticulares, transterritoriales y transtemporales, liberando al ser humano de relaciones exclusivamente contemporáneas y coetáneas. Como ya indicamos, esto modifica las actividades sociales quedando resumidas por el prefijo tele-.

La base topológica de Telépolis es la red de nodos interconectados por tecnologías, generando un nuevo espacio incipiente en la vida pública e íntima. La ciudad global se superpone a un entramado de cables, conexiones, telecasas, teleoficinas...donde las interrelaciones son a distancia, asincrónicas, multidireccionales y representativas.

Su base se encuentra en ámbitos privados y domésticos, por lo que se habla de un crecimiento de cosmopolitismo doméstico, lo que puede devenir en una problemática pues las referencias simbólicas de la vida doméstica se internacionalizan y multiculturalizan, generando focos de rechazo por regresos a formas sociales tradicionales, como puede suceder en zonas cuyo E3 esté en subdesarrollo.

En este aspecto el teléfono, la tv, el dinero electrónico, el hipertexto y la telemática son los cinco paradigmas de Telépolis y desde el punto de vista adaptativo, los cinco sentidos son implementados electrónica y digitalmente.

Internet es la calle mayor de Telépolis y las actividades deben estar reguladas sin impedimento de la libertad de expresión y pensamiento.

Al igual que la presencia de un ámbito público, la presencia de este determina que exista uno privado que permita tener pleno derecho a la privacidad.

El acceso a Telépolis ha de ser libre y voluntario con el derecho de toda persona, jurídica o física a disponer de su telecasa y acordando interacciones en telecalles o teleplazas a través de representaciones telemáticas.

Telépolis tiene sus propias fuentes económicas y el sector económico está presente, pero es necesario repensar las nociones de producción, por lo que se debe afirmar el derecho a propiedad.

Por otro lado, Telépolis no es habitable pero su vida social es creciente, sobre todo en lo referido a la actividad productiva y de consumo. Telépolis debe ser una estructura civil no subordinada a ningún poder financiero, militar y estatal, siendo primordiales los valores de cooperación, interdependencia e igualdad de oportunidades, pues ser teleciudadano no

depende del lugar de nacimiento o residencia. (Ezponda, 1997)

Telépolis es una fuente de oportunidades, dado que el no establecimiento de límites y posesión de un territorio en la libre circulación de un ciudadano por el espacio reticular permite la libertad de mezcla y de elección cultural, con los riesgos que conlleva un mal uso de estos derechos como la uniformización cultural por sistemas poderosos y problemáticas debido por las diferencias entre culturas. Uno debe estar capacitado y libre para elegir individualmente.

Esta metáfora sobre Telépolis, presenta un modo de vida en una ciudad multidimensional donde el conocimiento se centra por la agrupación difusa de visiones obtenidas por bases de datos.

La contracción del espacio se busca con la designación de este con el término barrio, o el uso de plaza para hablar de medios de comunicación. Se presenta este paradigma de la realidad debido a que podemos ver cómo a través de los medios y diferentes tecnologías se puede comprar, aprender o satisfacer necesidades que ya no implican salir físicamente del domicilio. Por ello se puede hablar de un impacto urbano provocado por el E3, lo que impacta a nivel económico, alterando el concepto de mercado por tele-empresas que rechazan el modelo del capitalismo industrial clásico, podríamos usar de ejemplo, Amazon o El Glovo. Pero no tan sólo en el concepto de mercado, sino en el propio producto también se ha generado un cambio por la irrupción de Telépolis, pues ahora la imagen y la opinión de los usuarios es suficiente para su consumo, lo que afecta a otras partes de la sociedad como la (tele-)política.

Debido a estos cambios conceptuales, el significado de colectivo o reunión también lo sufre, pues ahora no debe ser algo que se forme de forma física, sino a través de nuestros terminales, que se encuentran en casa, pero que produce una problemática como la de la fusión de las telecasas con las teleplazas, para poder interactuar, pero que al mismo tiempo puede producir una delgada línea traspasable entre la intimidad de la vida privada y el abierta vida pública que se muestra en las teleplazas.

Respecto a la economía telepolista, esta sufre un cambio como el hecho de que el ocio se convierte en trabajo. Partiendo de que los medios de comunicación son usados para el ocio, en la construcción del producto que se vende, el espectador empieza a ser parte de la generación del teleproducto y, por otro lado, a través de la audiencia se conocen las necesidades. De esta forma surge el concepto del telesegundo que no es más que el tiempo de ocio empleado por parte de la audiencia clasificándola según entidades sociales.

En cuanto a la política, los partidos políticos, a través de los medios de comunicación, presentan un producto con la telegenia perfecta que logre afianzar votantes y simpatizantes, que a su vez aporten en el capital político para conseguir este producto con el menor desgaste posible.

El cuerpo en la economía también juega un papel de mercancía, pues así se demuestra por la firma de contratos de imagen, siendo el cuerpo un campo de inversiones por su capacidad de atracción.

El turismo gracias a una buena descripción de una ciudad también es un ámbito económico que está marcando la tele-economía.

Una de las problemáticas de Telépolis, es la telecracia, el dominio estatal de los medios, lo que supone una lucha entre el dominio del estado y la expresión individual a través de los medios bidireccionales. (Cordero, 1994)

Una de las primeras problemáticas que encontramos para la concepción una nueva ciudad como Telépolis se sitúa en el urbanismo ya existente, la polis clásica. Lo más parecido que pudiéramos encontrar en la actualidad a la Telépolis a la que Echevarría hace referencia es Silicon Valley. Pero es difícil lograr ese nivel electrónico y virtual en un entorno ya creado, que forma parte de nuestra historia y que además deseamos conservar, pues la renuncia a ello, supone renunciar a una parte de nuestra cultura. Lo mismo sucede con las zonas marginales de una ciudad, donde el objetivo de lograr que tengan acceso al E3 no servirá más que para ocultar las carencias de la zona. Para solucionar este problema se contempla una reorganización de la ciudad que permite reestructurar las infraestructuras telecomunicativas.

El objetivo de Telépolis está en la disolución de la relación campo-ciudad y llegar a la comunicación total en cualquier parte del universo, lo que denominaríamos Cosmópolis.

Otro problema, en este caso, respecto a la cultura, al querer abarcar todos los aspectos de la vida cotidiana en el E3, se puede producir la uniformización cultural, lo que iría en contra de la globalización que se procura. Telépolis defiende la pertinencia a una cultura y la convivencia de muchas culturas, partiendo de que son muchos los teleciudadanos y cada uno con su cultura, pero pudiera producirse un conflicto por la influencia de alguna de las culturas sobre el resto. Se mantiene que la cultura es una agente homogeneizante y se contradice, con la formación de Telépolis, con una pluralidad peligrosa.

Este aspecto de la dominación de una cultura también se observa en el hecho de que el uso de un idioma, en este caso el inglés, por la terminología empleada en los sistemas informáticos. Véase por ejemplo en la dificultad que se tuvo por parte de los pueblos de lengua hispana cuando el teclado carecía de la letra “ñ”.

En cuanto a la televisión, se critica a este medio a la forma en que genera una pasividad por parte de los telespectadores y se entenderá a la televisión como un medio más de Telépolis y que cumpla las necesidades y funciones del teleciudadano cuando se logre la interacción bidireccional y no con un único canal de transmisión como pasa actualmente.

En tanto que el fenómeno zapping que nos ha servido para tratar de huir del contenido que no deseamos, sobre todo cuando se trata de publicidad, pero en este caso, se irá encaminando este aspecto de la televisión en una continua emisión de imágenes que integran publicidad-programación, sin distinción entre ambas.

La crítica a los medios de comunicación es necesaria y ayudan a conocer el lugar que debe ocupar cada uno de ellos como por ejemplo la prensa escrita, que ahora se ha visto obligada a renovarse, apartando su mayor inversión o centro de la versión en papel, para empezar a promoverse por un medió telemática de forma más inmediata interactiva y plural. Es aún más evidente en las revistas académicas o científicas que renuncian a la edición en papel, pasando directamente a su promoción por versión electrónica.

Ello nos hace cuestionarnos sobre un futuro donde todo funcione con la letra electrónica y que tan válido y suficiente como la letra impresa.

El horizonte de Telépolis se encuentra en la Realidad Virtual, concepto traducible en telepresencia. Este manifiesto de nuestra presencia en la red ya tiene sus medios como son los pagos con tarjetas de crédito, las conferencias telefónicas o un talón. (Karasusan, 1995)

EDUCADORES Y EDUCANDOS EN EL E3.

Alfonso Gutiérrez Martín (1997) proporciona una visión acerca de la Educación Multimedia, pues haciendo uso de las tecnologías, los alumnos obtendrán conocimientos, recursos y actitudes necesarios para comunicarse con distintos lenguajes y medios y desarrollar la anatomía personal y el espíritu crítico para la formación de una sociedad justa y multicultural en la que convivir con las innovaciones tecnológicas, que suponen los fines del uso de las NNTT en el E3.

Se refiere a la educación multimedia como la integración curricular de las NNTT, pues la integración de las NNTT como recursos didácticos es una parte de que corresponde a los educadores en una sociedad multimedia (Martín, Educación multimedia y Nuevas Tecnologías, 1997).

Resulta muy importante la postura que se toma por parte de los profesores a las NNTT. Alfonso Gutiérrez bien indica que los profesores, si no queremos distanciar aún más nuestra visión del mundo y la de los educandos no podemos seguir ignorando la importancia de las NNTT en el procesamiento de la información, pues como Trejo Delarbe expresa que negarse a reconocer la necesidad de los nuevos medios y redes electrónicas de información cibernética sería equivalente a la negación de su existencia.

Una postura irreflexiva por la negación de las NNTT provocaría el alejamiento por parte de los centros educativos y la realidad del educando, lo que supone una irresponsabilidad pues es sabido que una de las funciones más importantes de la escuela es la creación de un entorno socializador que ayude al alumno cuando éste salga de la escuela.

Otra postura posible por parte de los educadores es una postura hipercrítica, lo que supone

ver a las NNTT como una amenaza constante para nuestra cultura, lo que provoca una inoculación de los alumnos ante las NNTT.

Y unas posturas más intermedias sobre el grado de implicación con las NNTT son la pragmática, que supone aprovechar las ventajas de las NNTT pero sin asumir una visión crítica de los documentos multimedia y si las NNTT contribuyen o no a la formación de personas autónomas en una sociedad justa, y en otro caso, una postura crítica, que considera las ventajas de las NNTT como agentes educativos y estudia la presencia de las NNTT en la sociedad de la información para maximizar sus ventajas y minimizar las influencias negativas.

El educador y educando pragmático valorará las NNTT por su aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que supone no aceptar cualquier NNTT por su novedad, serán aceptadas las nuevas tecnologías o métodos si tienen cabida con las teorías del aprendizaje que sustentan la práctica docente.

Se parte del constructivismo del sujeto de Piaget, donde además de la construcción del sujeto, se necesitan materiales y herramientas que faciliten la tarea, y ello parte de unos conocimientos previos.

Es común el uso de NNTT por parte de los profesores sin conocer, previo un estudio profundo de la herramienta, las posibilidades y su potencial a la hora del proceso de enseñanza y aprendizaje, sino como mero medio para la presentación de contenidos en los que los alumnos siguen siendo simples receptores, por ello se ve necesario exigir al educador una postura responsable en el uso de las NNTT, más que su adecuado uso en las clases.

En vistas de encontrar un punto de consenso entre la postura crítica y la pragmática por parte de los educadores, y que sirvan para formar educandos con una visión equitativa del uso de estas novedosas herramientas, la postura crítica nos debe advertir y hacer conscientes de que el uso de las NNTT supere los límites de la escuela y se reflexione en las implicaciones sociales de los nuevos medios y la postura pragmática nos sirva para formar una sociedad más justa y multicultural en la que convivir con las innovaciones y así alejarlo de hacer que

sean aún mayores las diferencias entre países desarrollados y subdesarrollados. (Martín, Educación multimedia y nuevas tecnologías, 1997)

TRANSFORMACIÓN DE LAS NORMAS SOCIALES.

Es ineludible tratar de responder a cuestiones sociológicas que responden a los cambios que sufren los ciudadanos, en este caso teleciudadanos, producidos por las innovaciones. No se debe olvidar que la emergencia de Telépolis supone la creación de un nuevo entorno, en este caso virtual, no sustitutivo del mundo real, sino complementario, y por lo tanto las acciones que se produzcan en este nuevo entorno pueden tener sus consecuencias en el entorno palpable, de ahí que incluso se solicite la revisión de los Derechos Humanos de la ONU para que se incluyan normas sociales que regulen los derechos de los teleciudadanos en este entorno.

Para esta parte del estudio se necesita conocer el término Infoética.

La Infoética sería en este caso la ética propia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), pues ya adelanto que las TIC juegan un papel importante en el E3.

Dentro de la Infoética podemos encontrar dos variantes, una Ética de la Computación y otra, que es la más completa con respecto a solucionar las problemáticas sociales que ofrece el uso de las NNTT que sería la Ética del Ciberespacio, ética en la que centraremos esta necesidad por la transformación de las normas sociales.

Javier Echevarría (2007) designa esta Ética del Ciberespacio como la ética del Tercer entorno o Telépolis. El entorno del ciberespacio es bisensorial, al contrario de los E1 y E2, que son multisensoriales.

Hamelink (2003) ha planteado la necesidad de una Ética del Ciberespacio desde la ética social de los derechos humanos. Hamelink afirma que los problemas del ciberespacio engloban las actividades sociales que se desarrollan mediante la información digital y las tecnologías de la información.

Para asentar las bases de la Ética del Ciberespacio, Hamelink postula que se debe evitar dos

tendencias, por un lado, la Ciberanarquía, defendida por John Perry Barlow, donde la no gobernanza es la mejor de las gobernanzas, es decir, ausencia de un gobierno que rija el ciberespacio y, por otro lado, la que él llamo la Ciberpolicía, que consiste en un control gubernamental de la red.

Hamelink postula desde dos interesantes propuestas, una reflexión sobre la gobernanza del ciberespacio. La primera propuesta corresponde a un llamamiento a la responsabilidad cívica en la aplicación de la tecnología, propuesta que señala la clave de la gobernanza global precisa de unas activas intervenciones de movimientos cívicos tradicionales, los ciudadanos son quienes deben decidir.

Otra alternativa está en la introducción de los derechos humanos como referencia ética, orientación y guía del ciberespacio, planteando una sociedad decente en el ciberespacio, lo que supone el planteamiento de un problema moral sobre cómo entender la decencia digital. No supone limitarse a los individuos o a la sociedad civil, la autoridad de los estados es necesaria, así como la movilización de la sociedad. Este planteamiento evita la reducción de la ética del ciberespacio aun control preventivo de las administraciones y de un autocontrol por parte de ciberexpertos/ciberciudadanos.

La problemática de la Ética del Ciberespacio pone en juicio una ética social global que cuente con la naturaleza de los individuos y cultural de los ciberciudadanos. La Infoética cuestiona la relación entre el derecho público y privado, debido a la vulnerabilidad de las personas y la necesidad de regular su derecho a disponer de su información frente a administraciones, gobiernos o la propia red. La noción de espacio, vida, opinión, espacios y ética de carácter público deben ser repensados. De esta transformación radica el modo de entender lo que planteamos como democracia deliberativa.

Es un cambio epistemológico, pero también de las bases ontológicas que condicionan lo que los individuos hacen, la forma en que construyen su identidad y se autointerpretan ante contextos o tradiciones.

La Infoética nos puede situar ante una segunda transformación radicada de la Bioética

perteneciente al ser humano y usuario del E3. El avance supone que, a través de los cuatro principios formulados para organizar la Bioética, se empleara la misma fórmula para la consecución de la Infoética, debate presente en la UNESCO, y siguiendo este camino se cuestiona la posibilidad de una transformación en la Declaración Universal de los derechos humanos, con el objetivo de lograr una cuarta generación de los derechos humanos.

Hamelink ve necesaria la revisión de los derechos humanos, idea que el profesor Bustamante extrae para la hipotética creación de la cuarta generación de derechos humanos.

En esta cuarta generación de los derechos humanos se plantea un alineamiento de los derechos humanos con las innovaciones de la sociedad de la información.

Es una idea cuestionable puesto que se debate ante la creación de una cuarta generación de los derechos humanos o quizás baste con una revisión de la declaración actual con la inclusión de algunos derechos para erradicar la brecha digital.

En la redacción de los derechos humanos, si se realizara hoy día, se debería tomar en cuenta lo que supone jurídicamente la revolución de internet para la libertad de expresión, la seguridad informática, la homogeneización cultural o la desaparición de fronteras, algo inimaginable en 1948.

Bustamante emplea una serie de argumentos para la promoción de esta cuarta posible generación de derechos humanos, trabajando en la línea de González (1999).

Sitúa la necesidad de creación de una cuarta generación de derechos humanos por unos nuevos derechos que garanticen el acceso universal a formas de ciudadanía y civilidad, libertad y calidad de vida, por una aparente inmaterialidad e invisibilidad de ataques a la dignidad humana, por la libertad de expresión, dado que la interactividad y la participación han transformado la relación comunicativa, siendo el alcance, el anonimato, la interactividad y la reproductibilidad nuevas características del medio, por un incremento en las posibilidades de democracia, por ser un nuevo elemento que define a la ciudadanía y por aproximar los derechos humanos a la calidad de vida.

Para estos argumentos se apoya en la propuesta de R. B. Gelman (1997) y su elaboración de una Declaración de los derechos humanos en el ciberespacio, puesto que esta declaración trata de hacer del entorno virtual un espacio para la promoción noble del pensamiento y los ideales humanos que supongan un nuevo tipo de ciudadanía para la consecución de una ética solidaria. (Martínez-Villalba, 2014)

Se debate por la generación de estos nuevos derechos humanos pues se cuestiona que los argumentos planteados sean suficientes para su consecución cuando aún existen necesidades económicas, sociales, políticas y culturales más urgentes. Por ello se habla que realizar una renovación de los derechos humanos actuales, más que nuevos derechos.

Se exige por parte de los promotores de la cuarta generación de los derechos humanos, la consideración ética de la información como bien personal y comunitario intrínseco a la condición humana, cuando ésta se transforma en conocimiento. Apartarlo de un uso para el poder político y tecnológico, que lo convierte en mercancía. Por ello se habla de que sea más necesaria la ética global de la responsabilidad y no de unos nuevos derechos humanos.

La novedad que la Infoética brinda para la reinterpretación de los derechos humanos está en las transformaciones antropológicas, axiológicas y ontológicas que genera una información para su transformación en conocimiento. Se modifica la autocomprensión, la jerarquía de valores y nuestro futuro como especie, lo que cuestiona cómo fundamentábamos los derechos humanos y su puesta en práctica. Limitarse a la reclamación de una carta generación de derechos humanos, negando la información como un bien universal en conocimiento restringe la ética global a una dimensión jurídica y administrativa. (Moratalla, 2009)

RIESGOS Y PROBLEMAS EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DE TELÉPOLIS.

Son múltiples los riesgos y problemas que surgen en Telépolis y por tanto para una educación próspera en el E3.

Dotar a los edificios de infraestructuras para que se puedan crear puertas y ventanas que

conecten las casas al E3, actuar de cara a las nuevas generaciones con la creación de puertas y ventanas interactivas desde casas y teleescuelas dotándolas de instrumentos docentes y lúdicos, posibilitar el desarrollo de interrelaciones privadas a través del E3, sin que puedan ser interferidas salvo en caso de delito. Al contrario de lo que se piensa, el desarrollo y consolidación del E3 depende de su capacidad para ofrecer relaciones interpersonales, fomentar la participación activa de los teleciudadanos desde sus casas, impedir formas de explotación en ámbitos domésticos, por la posible conversión de dichos ámbitos en unidades de producción y no sólo de consumo y diferenciar los ámbitos domésticos según sus niveles de conexión y acceso a la Telépolis. Partiendo de cada habitación donde los niños tendrán sus propias ventanas y puertas a Telépolis, donde hay que graduar esas vías de acceso y conexión en función de las edades y niveles educativos, evitando el predominio de la educación infantil no reglada en Telépolis.

Telépolis está lejos de ser una estructura democrática, sino que se caracteriza por una telesociedad neofeudal, dominada por señores del aire que tratan de controlar las redes y plataformas. Toma mayor importancia que los ciudadanos vayan influenciando las decisiones a la hora de construir Telépolis. Instituyendo redes locales que funcionen según criterios previamente apuntados para lograr que la Telépolis sea una ciudad democrática. (Ezponda, 1997)

Para esta ampliación del sistema educativo los problemas surgen en cascada.

En primer lugar, el problema del agente educativo, el cual deberá promover, organizar y desarrollar el conjunto esbozado ¿Quién deberá ser el agente social del tercer entorno? Hoy día muchas empresas desarrollan programas de teleformación. Universidades como Princeton o La Oberta de Catalunya están creando campus virtuales. Este tipo de iniciativas proliferarán, así como otros agentes sociales, pero lo harán en función de sus propios criterios, intereses, valores... por lo que no es previsible que algún agente infosocial vaya a proclamar el derecho a la educación en el tercer entorno. La visión es pesimista por diversas razones:

1. Por ser el tercer entorno transnacional, desborda fronteras y jurisdicciones. No existe un sistema educativo internacional.
2. Considerar el derecho a la educación en un marco global, donde las redes telemáticas fueran de ámbito global. Lo importante es que las redes telemáticas estuvieran interconectadas entre sí y hubiera una regulación específica, distinta a la de la Telépolis. Esto no implicaría un derecho a la educación por la ausencia de una autoridad que garantizara ese derecho, pero sería un camino. El problema reside en la dependencia de las RET's respecto de las instituciones y corporaciones de segundo entorno.
3. Los sistemas educativos del tercer entorno deberían ser reticulares, plurales. No se trata de reproducir el modelo de los sistemas educativos en los Estados-Nación, porque el tercer entorno debe tener una estructura reticular, distal, transnacional y global.
4. El tercer entorno permite pensar en una sociedad global, pero en términos de interdependencia y ayuntamiento de redes. Partiendo de ese fundamento se irían produciendo fusiones entre RETs según criterios lingüísticos, culturales, profesionales... La importancia reside en la creación de RETs, respetando su interconexión y transferencia de conocimientos/experiencias entre sí.
5. En los últimos años, la lucha que se ha desarrollado por el dominio del tercer entorno por grandes empresas ha sido dura por los que llamamos Señores el Aire. La creación de RETs por parte de estas empresas, no da pie a pensar en un derecho a la formación sino en una posibilidad para teleasallos del correspondiente señor. (Echeverría, Educación y tecnologías telemáticas, 2000)

En un estudio realizado por María Luengo de la Torre (2012), centrado en el uso del teléfono móvil y smartphone, se derivan una serie de riesgos que son extrapolables a los riesgos que puedan recaer en el uso de NNTT en el E3 y para la educación en Telépolis.

Riesgo de adicción y dependencia, pues el uso de las nuevas tecnologías puede generar ansiedad, no es rara la sensación de pérdida o desconexión que se sufre al perder un móvil, por ejemplo.

La privacidad es otro riesgo, pues el uso de NNTT en espacios públicos puede permitir que la información sea conocida cuando realmente se procura la privacidad de su contenido.

Las NNTT presentan otro riesgo como es el ruido o la iluminación, pues el tecleo, las revoluciones del ventilador de un ordenador o la iluminación de una pantalla acarrea problemas, pues pueden molestar a los ciudadanos que se encuentren cerca y problemas de salud por las radiofrecuencias emitidas

Las interferencias generadas por las NNTT entre dos o más sistemas que pueden colapsar las comunicaciones e incluso generar un problema en la transferencia de información en la interacción. Se ha llegado a determinar que un mal uso de las NNTT puede generar un movimiento antisocial.

Otro riesgo suscitado por el uso de las NNTT es la mala circulación de los usuarios por la calle o carretera por un uso indebido de estas NNTT pues generan distracción. (Torre, 2012)

PROPUESTAS PARA UNA EDUCACIÓN EN TELÉPOLIS.

Si las NTIT generan un nuevo espacio social las consecuencias son varias. Siempre nos hemos educado en el primer entorno a través de la familia y la tribu, mediante la lengua materna como instrumento principal del E1 y la tradición oral como instrumento de la memoria, los juegos...Multitud de culturas humanas han subsistido con procesos educativos del E1 y aún subsisten.

La aparición de las ciudades y con ello, de las escuelas, amplió los procesos educativos e introdujo algunos nuevos para el E2, es decir, para actuar en los ámbitos urbanos. Se trataría de transmitir a los alumnos, conocimientos que permitan a los alumnos actuar de forma eficiente en escenarios urbanos y así ganarse la vida con un oficio. En el E2, la escritura es el nuevo gran instrumento, pero sin olvidar que hay que asimilar juegos y diversiones de la ciudad y modificar procesos perceptivos que dependen de códigos simbólicos que estructuran la vida urbana. Se inició este tipo de educación para las clases pudientes, pero pasó a ser derecho universal desde la Revolución francesa, siendo el Estado quien se responsabiliza de organizar y mantener los sistemas educativos, salvo las instituciones

privadas. El agente educativo principal es el estado que promulga desarrolla el principio constitucional del derecho a la educación.

La calle es el otro gran agente educativo del E2. Muchos han aprendido en las calles que en casa o la escuela. El principal objetivo del derecho estatal a una educación reglada es el de sacar a los niños de sus casas y las calles y así pasar tiempo en escenarios diseñados para desarrollar los procesos educativos. Acción ilustrada por excelencia que desarrolla el derecho a una educación base en igualdad, siendo incluso considerado delito que las familias no lleven a sus hijos a la escuela, por tanto, la educación también es obligación.

Con la emergencia del E3 surge la telenaturaleza, las telecalles, los videojuegos...escenarios en los que se aprenden muchas cosas y por ello los jóvenes les dedican tiempo. Los alumnos vagan libremente por este nuevo entorno y las escuelas están tardando en adaptarse a este nuevo espacio social y los estados no lo controlan, aun siendo su crecimiento vertiginoso. Hoy día, pocos estados son los que han empezado a diseñar planes educativos para el tercer entorno, aún no operativos, por lo que los jóvenes son autodidactas en estas plazas y calles telemáticas del E3.

Aparte de crear escenarios telemáticos educativos también es necesario realizar una formación en maestros y profesores debido a que la gran mayoría son analfabetos funcionales del nuevo espacio social y la didáctica del E3 tampoco se ha desarrollado. Las tareas a realizar son muchas y el orden en el que se realicen estas tareas es relevante como también lo es aclarar quién educa en E3 y para E3.

La emergencia del E3 es una expansión de la realidad dado que el tercer entorno crea nuevos escenarios y posibilidades reales por su impacto en la sociedad aun siendo un medio electrónico y representacional. Debemos expandir el derecho a la educación hacia el tercer entorno.

Para una educación en el Tercer entorno cabe diferenciar escenarios para el estudio, la investigación, la docencia, la interrelación y la diversión, puesto que son ambientes presentes en la escuela y estos escenarios deben ser cubiertos en el E3.

Escenarios para el estudio

En el tercer entorno son la pantalla del ordenador y la consola con sus aparatos periféricos. Lo podemos denominar telepupitre, el cual puede ser portátil y estar conectado a una red telemática educativa. Accesible desde cualquier sitio y siempre está abierta, sin intervalo temporal rígido. Los materiales pasan a ser la pantalla, el ratón, el teclado...en el E3. Los niños deberán aprender a manejar estos nuevos instrumentos y los creadores de materiales han de saber plasmar el conocimiento y las destrezas en los nuevos soportes.

Se estudiará ante la pantalla del ordenador y con el CDI de física o matemáticas. Con la telenaturaliza se logrará un tipo de minuciosidad antes desconocida. Las bibliotecas o museos pasarán a formar parte de las ciudades virtuales y en las mochilas deberán caber ordenadores, CDI's y deberíamos disponer de ordenadores que se pudieran conectar a la red telemática educativa pero no a todo Internet.

Escenarios para la docencia

Las aulas y campus virtuales son los escenarios a los que se accede a través de la red telemática educativa. Ahora son aulas distales, pero además son recintos sin fronteras. Ahora el teletutor puede proponer problemas a distancia, controlar lo que hacen los alumnos en su telepupitre, siendo lo más difícil, la propuesta de trabajos grupales.

La aparición del VRML, el nuevo lenguaje de Internet permite generar escenarios donde interactúan avatares controlados por personas, lo que sería interesante utilizar en las aulas de E3 para intercambiar mensajes, archivos o información, mejor incluso que realizar una videoconferencia. Así alumnos y maestros pueden relacionarse a través de sus telecuerpos y aprender a moverse/comportarse en el E3.

Escenarios para la interrelación

Al igual que los jóvenes se reúnen para relacionarse en pasillos, rincones, patios... las escuelas del E3 tendrán que construir escenarios electrónicos para para la relación entre ellos, ya que los procesos de socialización también pueden desarrollarse en el E3. Enseñarles

a diseñar su propia imagen digital, moverse, dirigirse a otras personas... pasan a ser objetivos de la acción educativa. Son escenarios distales, reticulares, multicrónicos, es decir, poseen algunas o todas las propiedades del E3.

Algunas universidades han comenzado a desarrollar sistemas de telenseñanza, centrados en la transmisión de conocimientos o estudio, complementarios los E1 y E2, pero aquellos escenarios electrónicos en los que se pudiera desarrollar una vida universitaria en sus múltiples facetas, como la relación entre iguales, tendrán más éxito.

Escenarios para el juego y el entretenimiento

Debemos ser conscientes de que en la enseñanza primaria cabe recalcar la importancia de otros escenarios que denominaremos patio de colegio, donde se juega a diversas cosas, ya sea organizadas o improvisadas, donde los niños se divierten. Crear estos escenarios en el tercer entorno es indispensable si se quiere crear un sistema educativo y no una simple academia a distancia. Es probable que la creación de estos escenarios lúdicos sea más importantes que la construcción de campus virtuales. La adaptación al tercer entorno de las actividades lúdicas tiene tanta o más importancia que la creación de aulas electrónicas. Este telepatio de colegio deberá ser diseñado con sumo cuidado, porque parte de la socialización y la adaptación al nuevo espacio telemático tendrá lugar en estos escenarios y por lo que deberán ser interactivos propiciando la invención y la creatividad.

Como resumen hemos de decir que se trata de transferir los diferentes escenarios del tercer entorno sin entender por ello que se produzca la desaparición de los escenarios educativos clásicos. Se trata de expandir la escuela al espacio telemático y virtual, no de erradicar la actual. (Echeverría, Educación y tecnologías telemáticas, 2000)

Javier Echeverría (1999) realiza una serie de propuestas para una política educativa efectiva en el tercer entorno. Son 15 los puntos o propuestas que expone.

1. La educación en el tercer entorno implica la construcción de infraestructuras telemáticas con fines educativos, tanto en escuelas como en hogares.

2. la RET es una unidad básica del sistema con unidades locales, regionales, nacionales o globales, pero con autonomía cada una de ellas.
3. se debe actuar en sectores diferenciados por la edad (ancianos, adultos y niños) para la adaptación al E3 y mejorar la formación de cada sector, pero siempre en consecuencia a su edad.
4. una formación previa de los agentes educativos que intervendrán en las redes, la creación de instrumentos pedagógicos de calidad, tanto en la forma como en el contenido
5. La formación es realizada por parte de profesores, padres y agentes educativos, para que éstos puedan participar en las actividades tele-escolares.
6. Diseñar y construir nuevos espacios educativos en E3 con la creación de centros piloto, intercambio de experiencias y tecnologías por las RET, pero con escenarios específicos de cada sector educativo, adaptados a la cultura de la red, con su homologación y testados por CET.
7. La facilidad de uso para cualquier usuario es básico para la selección de artefactos que serán usados como instrumentos educativos, con su adecuación cultural, de la lengua y personal.
8. Para el primer sector, el de los niños, que es el que nos incumbe, además de los contenidos enseñados, se ha de prestar atención de los juegos entretenimientos desarrollados en la RET's, deben aprender a intervenir de forma competente en el E3, más allá de absorber conocimientos teóricos. Aulas distales concebidas para actividades prácticas.
9. La educación en el E3 debe ser una formación continua por su ritmo veloz de innovación que vuelve muchos instrumentos y conocimientos obsoletos.
10. Unos agentes educativos bien formados son necesarios para su intervención en todos los niveles, para la creación de interfaces amables. También es necesario crear

espacios para la interrelación informal entre educandos como cafeterías virtuales o chats, para que se puedan intercambiar experiencias.

11. El tiempo y la flexibilidad del mismo en Telépolis para que cada usuario pueda cubrir el tiempo que requiera para cada ciclo según sus necesidades, sin verse perjudicado el tiempo empleado de forma sincrónica por sesiones presenciales.
12. La implantación de estas RET's no debe generar la desaparición de los recintos actuales, sino que facilitan la flexibilidad horaria. La educación en el tercer entorno debe ser concebida como una actividad complementaria. La armonización de los sistemas y las experiencias de cada entorno es un meta por lograr.
13. Los objetivos de las RET's son la alfabetización, formación y capacitación para el tercer entorno y por otro lado la discapacitación en el E3 será un impedimento mayor que el analfabetismo en el E2, por lo que la disminución del porcentaje del analfabetismo en el E3 es otro de los objetivos a conseguir.
14. Las RET's son espacios de carácter público o privado gestionados, mantenidos o renovados por iniciativas de misma índole. Por ello es necesario potenciar la intimidad y privacidad de las personas en el E3.
15. La política educativa aquí mostrada ha de ser promovida primero en los lugares más adaptados al E3, sin olvidarse del resto. La transferencia de conocimientos, tecnologías y experiencias educativas telemáticas adaptadas a la cultura es un aspecto a tener en cuenta donde la UNESCO jugará un papel importante. (Echeverría, 2000)

OBJETIVOS

Los objetivos marcados para dar sentido a este análisis documental de la educación en el entorno virtual son:

En primer lugar, estudiar teóricamente en concepto de ciudad virtual (Telépolis), por otro lado, analizar las implicaciones educativas de la evolución de Telépolis. Por último, indagar y ofrecer posibles escenarios futuros que tuvieran efectos a nivel educativo

METODOLOGÍA

La metodología empleada para la elaboración de este estudio es el análisis documental.

Esta metodología es una operación fundamental en la cadena documental. Se emplea con el objetivo de lograr una visión sintetizada y clarificadora sobre el tema que se trata.

Con ello, en base a otros documentos, se obtiene uno nuevo del que disponer para recoger información en el futuro que ayude en la investigación, innovación y continuación del estudio, en este caso, de Telépolis.

En base a lo expuesto, es de suponer que, la primera tarea a realizar es la recogida de información, documentación e ideas que se pueden extraer acerca del tema central, así como de las ideas que la fundamentan, en este caso y como ya se ha tratado, Karl Popper y sus tres mundos del conocimiento.

Para lograr que ello se realice de forma efectiva se deben tomar unas palabras clave como referencia para realizar las búsquedas de documentos, siempre certificados, ya sea libros, revistas de investigación, conferencias o vídeos. Todas las informaciones recogidas deberán tener una fuente que haya sido contrastada y esta deberá ser manifestada en algún momento antes de su presentación oficial ante un organismo, por no caer en el plagio.

En el análisis documental, la función del autor, aparte de la de desarrollar dicho trabajo, es la de realizar un proceso de interpretación y análisis de información de los documentos, así como su sintetización,

El análisis documental consta de tres procesos:

Un proceso de comunicación, por posibilidad de transmitir información

Un proceso de transformación, por la generación de un segundo documento de un acceso más

fácil, así como su difusión, en base a unos documentos anteriores.

Y un proceso analítico-sintético, debido al estudio, interpretación y sintetización de los documentos para ofrecer uno nuevo más abreviado.

Las características que diferencian a los análisis documentales es que son una representación sintética de los originales, no una suplantación, contienen información concentrada y pueden ser consultados más fácilmente ofreciendo unas primeras ideas de los documentos originales.

Otra característica de los análisis documentales, dentro de su sintetización, es que ofrecen un texto que no necesita de la explicación y la justificación de todos los resultados que se obtienen a lo largo del estudio primario u original, sino que posibilitan la sintetización de todo este proceso ofreciendo contrastados resultados de los resultados, porque estos ya han sido verificados con anterioridad.

El desglose de un análisis documental pudiera repartirse en:

1. Descripción física o análisis formal que consiste en una descripción bibliográfica del documento, siendo una descripción de un documento que permite su identificación y además permite localizar la fuente del documento del que se obtiene la información.
2. Análisis de contenidos, donde se opera sobre el contenido y permite obtener una representación de la información tratada, lo cual lo divide en una indización, lo que significa que se realicen índices que ofrezcan una división de los contenidos. Ello exige además la selección de unas palabras clave, que son términos seleccionados para la indización y así designar temas diferenciados.

Estas palabras clave pudieran lograrse por extracción/derivación, por lo que los términos se obtienen del texto, o por asignación, que supone una elección, así como atribución de términos que no son extraídos del texto, pero sí lo representan y se pueden obtener por fuentes externas como un diccionario de sinónimos.

Para la indización se puede recurrir también a descriptores que son términos normalizados, formalizados y homologados para así representar conceptos tratados en los documentos sin ambigüedad y pueden ser simples o compuestos, con el

objetivo de resolver problemas de lingüística.

3. Un resumen, que como bien dice el término, se emplea para presentar un análisis abreviado de los contenidos que concentren la información desarrollada en el análisis documental y pueden ser de carácter:

- Indicativo/descriptivo, donde se indica el tipo de documento, sus temas y la forma en que son tratados. Empleado sobre todo para el resumen de estudios generales.
- Informativo/analítico, para obtener un resumen que disponga de la mayor información posible. Utilizado para trabajos dedicados a un solo tema.
- Selectivo, un tipo de resumen que ofrece información tan sólo de las partes esenciales y para unos usuarios tipo.
- Estructurados, para realizar resúmenes que recogieran el propósito, los métodos y los resultados con vocabulario y formato normalizado, sobre todo empleado en resúmenes de artículos de revistas clínicas.
- De conclusiones, que resulta de una segunda exposición de los resultados principales y las conclusiones. Se utiliza para completar la orientación de lector y colocado al final de los artículos.

El resumen puede ser de tipo mixto que refleje partes indicativas y otras informativas.

Los objetivos del resumen son informar del contenido de forma precisa, usarlo para su recuperación automatizada, conocer la existencia y tema de una investigación y decidir si su traducción es conveniente para según qué lenguas y para que, a través de la lectura del resumen, éste resulte suficiente para marginar el tema del que precisa el lector.

El resumen además es la única posibilidad de presentar un tema en documentos no escritos.

4. Una clasificación documental que consiste en un proceso de análisis y sintetización de un documento por clases y así lograr centrar y aislar el tema principal.

Esta parte del análisis documental facilita el agrupamiento de materias genéricas para así organizarlas, almacenar y recuperar la información.

La clasificación permite realizar subdivisiones de temas más amplios, delimitar el punto de vista en la búsqueda documental y estas clasificaciones se diferencian por estructuras jerárquicas inductivas. (Castillo, 2004-2005)

MARCO TEÓRICO

Una vez revisado y explicado el E3 se centra el foco en el ámbito educativo.

No podemos dejar a un lado el uso de las TICs en la educación, si nuestro objeto de estudio es la Educación en el E3, ya sea de manera distal, fuera de la escuela, o dentro de un aula, pues las TICs son los portales que usamos para entrar en la red telemática y específicamente en las RETs.

Por la irrupción las nuevas tecnologías y más específicamente de las TICs en el mundo actual, los espacios educativos han sufrido una transformación constante convirtiéndose en centros virtuales de aprendizaje.

Nos movemos en el ciberespacio, de una cibersociedad con una cibercultura y con dinero electrónico y entendemos esta vida gracias, en gran parte, a los centros virtuales, que son las nuevas estancias educativas.

Se debe pensar en el uso de las TIC como un medio y no como la solución a las problemáticas educativas. Es un medio más a utilizar para obtener recursos con los que desarrollar la actividad escolar diaria, y a razón de ser unos medios distales, podremos desarrollar parte de estas actividades con nuestros alumnos desde casa o desde cualquier sitio que nos permita tener acceso a la red telemática.

Para poder configurar los nuevos escenarios educativos, tanto docentes como discentes necesitan una formación para la generación de metodologías,

transformación de estructuras organizativas y dinámicas motivacionales mediante el uso crítico, didáctico y siempre pedagógico de las nuevas tecnologías pero debemos ser conscientes de que las tecnologías surgieron fuera del ámbito educativo para seguidamente incorporarse a este y que por otro lado, la tecnología ha ido por delante de la resolución de problema, dicho de otra forma, primero se ha pensado en la evolución tecnológica y luego se ha elaborado el problema que se pudiera resolver con su uso. De hecho, este factor en ocasiones ha forzado más la integración de una tecnología por necesidad que por validez educativa.

Las TIC no son la solución a un problema educativo, sino medios y recursos didácticos que el profesor pueda emplear para crear entornos propicios para el aprendizaje, es más, un uso equivocado de estas tecnologías puede incrementar un problema de aprendizaje que pudiera resolverse con papel y lápiz.

Según Julio Cabero Almenara (2007): “La solución de los problemas educativos, no va a venir por la aplicación de la tecnología, sino de la pedagogía”.

Además, no se debe pensar que la calidad depende de factores económicos o por la adquisición de equipos, sino por la formación y perfeccionamiento del profesorado, por las metodologías empleadas, las estructuras organizativas e incluso por las dinámicas que impulsen la motivación del uso de las TICs.

Las ventajas más importantes que nos ofrecen las TICs son la ampliación de la oferta informativa, la posibilidad de creación de entornos para el aprendizaje más flexibles, eliminar barreras espacio temporales entre profesor-alumno, incrementar modalidades comunicativas, potenciar escenarios interactivos, facilitar el aprendizaje individual, colectivo y grupal, romper con los escenarios clásicos formativos, oferta de nuevas posibilidades orientativas de los estudiantes y un formación permanente.

Las TICs permiten al estudiante disponer de una gran amplitud de información, pero no debemos confundirlo con la adquisición de un conocimiento, puesto que para que para que la exposición a una información suponga la generación de un conocimiento debe estar incorporada en una acción formativa, con su estructuración, organización y

participación constructiva del sujeto. También se ha de evidenciar que tener acceso a más información no significa estar más informado. (Almenara, 2007)

JUSTIFICACIÓN

Se puede justificar que este trabajo ha debido ser realizado por diferentes razones. Por mi parte hay una clara evidencia social y educativa.

Entre las competencias que se han desarrollado a lo largo del Grado de Educación Primaria existían, la competencia digital, y la competencia matemática y competencias básicas de ciencia y tecnología. Podrían considerarse las competencias centrales que justificaran la elaboración de este trabajo, pero ello lo simplificaría en exceso. Bien es sabido que todas las competencias mantienen una relación entre sí a la hora de un proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier entorno. Hoy día ya no se leen libros, tenemos ebooks o descargamos libros o revistas en cualquier dispositivo, adquirimos competencias sociales y cívicas través de aplicaciones virtuales; la crítica que nos permita evitar la homogenización cultural ayudará a lograr la competencia a la conciencia y expresiones culturales, y la competencia a la iniciativa y el sentido emprendedor junto con la competencia de aprender a aprender van de la mano para formar teleciudadanos y sobretodo docentes/discentes autónomos y competentes para la vida y educación en Telépolis.

Se ha de comprender que un estudio acerca de este entorno virtual en educación tiene sentido y está justificado puesto que permite un mayor alcance a recursos para lograr una enseñanza personalizada del alumno, objetivo común a cualquier asignatura de Educación Primaria. El uso de ordenadores, de escuelas virtuales, la digitalización de contenidos, TIC's y recursos ejecutados a través de la red telemática es una realidad hoy día.

Por último, y me parece la mayor justificación posible, se debe recordar que la escuela es un microentorno que trata de preparar al alumnado para que sea un ciudadano competente en la calle. Por eso mismo no se debe olvidar que Telépolis es una realidad permanente en la vida de todos. No debemos alejarnos del objetivo de la educación: formar a los alumnos para que estén preparados en la vida y Telépolis forma parte de la vida actual.

CONCLUSIONES

Una vez acabado el análisis acerca de la realidad de Telépolis y la realidad educativa sobre la que se centra el estudio podemos establecer una serie de conclusiones.

Para empezar, debemos establecer una conclusión general y no es más que el hecho de que Telépolis es una realidad, una nueva ciudad virtual y que por su consideración de ciudad debe satisfacer los diferentes aspectos de la vida terrenal.

Telépolis es un mundo mucho más grande y amplio que el mundo terrenal por carecer de límites físicos. De radica gran parte de su riqueza, porque nos permite conocer otros lugares, así como sucesos que se producen sin la necesidad de desplazarnos, es un entorno de carácter distal, puesto que nos permite estar en un sitio e interactuar con el mismo en ocasiones sin la necesidad de nuestra presencia sino con una simple representación de nuestra persona.

La creación del E3 genera cambios en el E1 y el E2, pero no los sustituye, sino que a través de los cambios producidos por la necesidad de generar las diversas telecasas, telecalles, teleplazas...que permiten la libre circulación en la red telemática, complementa a los dos primeros entornos.

Telépolis es responsabilidad de todos y eso exige o demanda una implicación o participación activa por cada uno de los habitantes de esta nueva ciudad, para evitar que el poder recaiga en unos pocos que condicionen la creación, así como el objetivo de esta ciudad según intereses propios, ya sean culturales, económicos o políticos, por parte de empresas o gobiernos.

El E3 es un mundo al alcance de todos si se dispone de los medios necesarios para su acceso, desde las infraestructuras hasta los dispositivos que actúan como portales de entrada, por ello obliga a disponer de medios tecnológicos y telemáticos, a la par que una alfabetización digital de la sociedad.

Al ser Telépolis un entorno sin fronteras y accesible a todos debería tener unas leyes comunes ante las que respondieran los teleciudadanos. Ello exige una revisión de los

derechos humanos, adaptarlos a este tiempo y a esta sociedad digital, así como una revisión de las políticas y de las leyes que rigen cada país. Con ello lo que se pretende lograr es una ciudad virtual igualitaria y al alcance de todos que permita el respeto a la vida personal de cada usuario en la red telemática, usuario que ejercerá como representación de cada teleciudadano para ofrecer una imagen virtual de nuestra presencia en el mundo y que se pueda mantener sin ser invadida.

Con respecto a los aspectos educativos en Telépolis, se debería satisfacer la necesidad de las teleescuelas, escuelas distales y virtuales que estarían en funcionamiento las 24 horas sin horarios restrictivos para la enseñanza.

Con ello no sólo se refiere a la educación en Telépolis como una simple organización de contenidos e impartir unas clases sin encontrarnos en un espacio físico. Se habla de la creación de una teleescuela en todos los sentidos, donde se logren escenarios, de los que ya se ha hablado, para que puedan satisfacer todas las relaciones y actividades llevadas a cabo en la escuela tradicional.

REFERENCIAS

- Almenara, J. C. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgo y necesidades. *Tecnología y Comunicación Educativas Año 21*.
- Buxarrais, M. R. (2011). Los medios de comunicación y la educación en valores. *Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*.
- Castillo, L. (2004-2005). <https://www.uv.es/macass/T5.pdf>. Obtenido de <https://www.uv.es/macass/T5.pdf>: <https://www.uv.es/macass/T5.pdf>
- Cordero, J. M. (1994). *Semiosfera*. Obtenido de file:///C:/Users/Jonathan/Desktop/TFG/Semiosfera_1994_2_Corriente.pdf
- Echeverría, J. (2000). Educación y tecnologías telemáticas. *Revista Iberoamericana*.
- Echeverría, J. (2001). Educación y nuevas tecnologías: El plan europeo e-learning. *Revista de educación*, 201-210. Obtenido de <https://www.mecd.gob.es>: <https://www.mecd.gob.es/dctm/revista-de-educacion/articulosre2001/re20011510351.pdf?documentId=0901e72b8125dd6b>

- Echeverría, J. (2009). Tecno-educación en Telépolis. *Transatlántica de educación*, 7-20.
- Echeverría, J. (2011). De la metáfora a la comprensión de la realidad. *Razón y Palabra*.
- Echeverría, J. (2000). Quince propuestas para un política educativa en el tercer entorno. En J. Echeverría, *Quince propuestas para un política educativa en el tercer entorno*.
- Estrada, M. R. (1996). Los medios de comunicación y a educación en valores. *Pensamiento educativo*.
- Ezponda, J. E. (1997). 21 tesis sobre el Tercer Entorno, Telépolis y la vida cotidiana. Obtenido de file:///C:/Users/Jonathan/Desktop/TFG/Telepolis%20tesis.pdf:
file:///C:/Users/Jonathan/Desktop/TFG/Telepolis%20tesis.pdf
- García, F. V. (2002). Del tiempo en Telépolis y la atemporalidad del Tercer Mundo. *El Catoblepas*, 5.
- Karasusan, A. A. (1995). Telépolis, ciudad abierta. *Revista de Filosofía*, 147-160.
- Martín, A. G. (1997). *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. Obtenido de [http://bscw.ual.es/pub/bscw.cgi/d213140/Art%C3%ADculo%20GUTI%C3%89RREZ%20MART%C3%8DN%20\(1997\).pdf](http://bscw.ual.es/pub/bscw.cgi/d213140/Art%C3%ADculo%20GUTI%C3%89RREZ%20MART%C3%8DN%20(1997).pdf)
- Martín, A. G. (1997). *Educación multimedia y Nuevas Tecnologías*.
- Martínez-Villalba, J. C. (2014). La cuarta ola de derechos humanos: Los derecho digitales. *Revista Latinoamericana de Derechos Humanos*.
- Moratalla, A. D. (2009). Infoética y derechos humanos. Posibilidades de la ciudadanía digital. *Revista de Fomento Social*.
- Platón. (380 a. C.). *La República*.
- Popper, K. R. (1994). *El cuerpo y la mente*.
- Suárez-Íñiguez, E. (1997). La concepción educativa de Karl Popper. Obtenido de file:///C:/Users/Jonathan/Desktop/TFG/37146-91615-1-PB.pdf
- Torre, M. L. (2012). Una aproximación al concepto de Sociedad Móvil. El Smartphone: su expansión, funciones, usos, límites y riesgos . *Derecom*.
- Veloza, I. P. (2014). El conocimiento objetivo como base para la educación según Karl Popper. *Civilizar*. Obtenido de file:///C:/Users/Jonathan/Desktop/TFG/v14n26a12.pdf