
LA CULTURA EDUCATIVA QUE SE ESTÁ GENERANDO CON EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE POSGRADO

SARA CATALINA HERNÁNDEZ GALLARDO / JOSÉ TOMÁS HERRERA SANDOVAL

RESUMEN:

El propósito del estudio es hacer una descripción etnográfica de las prácticas de la cultura educativa (de aprendizaje, laborales y de ocio) en ambientes virtuales en línea; el principal criterio de selección de los cinco sujetos participantes en la investigación, fue que tuvieran relación con cursos en línea que imparte la UdeG, algunos hallazgos de la investigación son que los estudiantes en línea están generando nuevas competencias básicas, como el hecho de adquirir otras destrezas para la búsqueda y selección de información significativa; están transformando la socialización entre sus compañeros y su asesor, y que el uso de la tecnología en la educación remite a nuevas formas de manejo del lenguaje, necesarias para construir aprendizaje y conocimiento. Así mismo, que las prácticas laborales y de ocio que requieren del uso de las TIC involucran una serie de habilidades especializadas; a través de la educación virtual se espera que los alumnos de esta modalidad se transformen a sí mismos y al medio que les rodea.

PALABRAS CLAVE: Etnografía virtual multisituada, Prácticas de aprendizaje, Prácticas laborales; Prácticas de ocio, Tecnologías de la información y comunicación.

INTRODUCCIÓN

Esta ponencia es un avance de una investigación más extensa. Para plantear el problema, se requirió la observación previa en campo y explicar las acciones que en distintos momentos se siguieron, para comprender el surgimiento de una nueva cultura educativa basada en usos, prácticas y costumbres que apoyan los procesos educativos. El propósito de la investigación extensa es penetrar en la realidad de lo que sucede en la Universidad de Guadalajara en cuanto al uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

REVISIÓN DE LA LITERATURA

Se divide en tres apartados:

A. Las prácticas del aprendizaje en línea

En el aprendizaje en línea es importante el uso compartido de la información, con el derecho de que todos aprendan de todos, el valor de trabajar juntos y de comprometerse y responsabilizarse con sus aprendizajes y los de los demás, en un ambiente que favorece la cooperación y el liderazgo; todo ello en la realización de un producto colectivo.

Jonassen, (2000), diferencia varios aprendizajes respecto a las computadoras: cuando el alumno aprende *sobre* la computadora, es decir, cuando el contenido se centra en la herramienta; *de* la computadora, cuando el medio está programado para enseñar; o *con* la computadora, cuando los alumnos se ayudan para construir su conocimiento a través de la reflexión y la crítica. Barberà, (2005), añade el de aprender a *hacer*, que consiste en las aplicaciones que ayudan a escribir, calcular y ordenar la información. En resumen, los cuatro usos de las computadoras llevan a los alumnos a aprender *a, con, de y sobre* ella, y se deben utilizar según el objetivo de aprendizaje y el nivel de estudio a que corresponda. De esta manera, la computadora se convierte en una herramienta cognoscitiva que ayuda al estudiante a lograr procesos de aprendizaje más rápidos y eficientes.

Generalmente la base del aprendizaje en línea son las actividades que tienen guías para que el estudiante no se pierda y realice productos que lo conduzcan a la construcción de sus aprendizajes. Estas actividades deben ser preparadas para el aprendizaje independiente en red y estar estructuradas claramente, lo que no significa hacer tareas en exceso, sino en el justo medio para construir el aprendizaje que cada estudiante necesita. Los estudiantes administran sus actividades. Si éstas se encuentran en red es fácil que las socialicen entre ellos.

Según Barberà, (2005), hay métodos instruccionales para la virtualidad, que se adecuan al aprendizaje cognoscitivo, y son: a) *modelado virtual*, consiste en elegir

expertos que modelan las tareas y externalizan sus decisiones en torno a ellas, son ejemplos de ello los videos o la consecución de imágenes; b) *instrucción virtual*, que corresponde a ayudas pedagógicas puntuales cuando el alumno realiza una tarea, por ejemplo preguntas y respuestas progresivas; c) *reflexión*, en que los alumnos explican sus procesos y las decisiones que tomaron para lograr sus aprendizajes y los socializan con sus compañeros.

Jonassen, (2000), diferencia varios tipos de aprendizaje en línea:

- *aprendizaje activo*: los estudiantes aprenden al realizar tareas o actividades significativas;
- *aprendizaje constructivo*: la actividad es indispensable para el estudiante, quien debe relacionar e integrar las nuevas experiencias de aprendizaje de sus esquemas mentales con las que ya tenía;
- *aprendizaje intencional*: el alumno conoce la meta que debe alcanzar;
- *aprendizaje cooperativo*: los alumnos comparten entre ellos.

B. Las prácticas laborales que involucran el uso de la tecnología

La educación abierta y a distancia les permite a los estudiantes insertarse en los procesos productivos de la sociedad cambiante de nuestros días, que tiene como característica la rapidez de los cambios. Se apoya en la eficiencia en la solución de problemas que se adquiere en la escuela, institución que tiene el reto de educar para los cambios que requiere la vida actual.

El trabajo usando las TIC en la empresa virtual tiene como características:

- flexibilidad en el horario;
- evaluación por tareas o productos entregados;
- al trabajar en distintos sitios hay mayor posibilidad de comunicación con la familia;

-
- al evitar los traslados puede haber ahorro de tiempo y una administración diferente del mismo.

No obstante, aún falta desarrollar la normatividad laboral con mayor claridad y precisión, sobre todo del trabajo que realiza el asesor en el aula virtual en línea, ¿a cuántos alumnos se debe atender en el aula virtual? Para que sea un número óptimo, ¿cómo se calcula su salario? Para que sea justo, ¿cómo pueden justificarse los horarios de trabajo?, ¿cómo calcular el tiempo de realización y entrega de un producto?, ¿cómo organizar el entorno laboral? Si el trabajo se realiza en grupos especializados, ¿cómo se distribuye el salario de manera individual?, ¿cuáles son las normas institucionales que debe tener quien trabaja en línea para que no se desvíe su atención a lo laboral? Y que tales restricciones no afecten su trabajo.

El uso de las TIC en el trabajo de los sujetos ha cambiado su perspectiva laboral. La modernización de la tecnología afecta directamente al empleo y para actuar con ella se requiere de una nueva calificación que contemple la preparación permanente en un mercado laboral cambiante. Las TIC transforman el modelo de desarrollo económico. Los cambios cotidianos en la tecnología modifican la estructura organizacional. El uso de las TIC en el trabajo requiere una elevada calificación de los usuarios en el contexto de especialización en que intervienen. No se puede ser bueno en el uso de toda la tecnología porque es sumamente amplia, por lo que se privilegia la especialización en distintas áreas. El desarrollo de la tecnología abre nuevos campos ocupacionales distintos de los esperados, cuando se creía que la tecnología desplazaría la mano del hombre.

El uso de las TIC obliga a las personas a desarrollar conocimientos, habilidades y capacidades Hanna, (2000), con una actuación cada vez más interdisciplinaria en los ambientes laborales. Para demostrar su eficiencia, se destaca la importancia de los procesos y la solución de problemas. Se considera la importancia de recibir educación durante toda la vida, con un aprendizaje más autogestivo, se aprende lo que necesita para aplicarlo en la actividad laboral.

Con su uso se favorece el desarrollo de hábitos y actitudes para seguir aprendiendo de manera permanente.

Las prácticas laborales que se apoyan en el uso de las TIC se debe cuidar:

- Evitar que en la producción de alta tecnología se eliminen puestos de trabajo, porque como resultado aparecen sociedades en donde un mayor número de trabajadores manuales tienen menores oportunidades y, por consiguiente, hay mayor desempleo.
- Que la ética del trabajo con el uso de las TIC se fortalezca y se convierta en el centro organizador de la vida de la sociedad, para pagar salarios justos y se respete el tiempo, la edad y el género.
- Puesto que el dominio de la tecnología especializada requiere de las personas conocimiento tecnológico y científico, éstas deben estar en constante preparación y actualización, por lo que el sistema educativo debe estar preparado para formar a sus estudiantes.

Las prácticas de ocio en los ambientes en línea

Características del juego desde la virtualidad: Una trama; Representación de papeles o de acciones que resolver; Necesidades emocionales, afectivas sociales y colectivas a través de la actuación virtual; Representación de mi cuerpo a través de la manipulación de un *mouse* para interactuar con el *software*; Se interactúa con el juego con base en las representaciones de la realidad; Algunos juegos preparan para la vida o para el trabajo futuro; Reglas que se deben acatar.

La computadora es para los jóvenes la oportunidad de divertirse. La dimensión lúdica debe ser aprovechada por las instituciones educativas, la escuela no está preparada; para que el aprendizaje sea placentero se requieren nuevas formas de pensar y de comprender el mundo tanto de los profesores como de los estudiantes. Los juegos proporcionan diversión, libertad de movimiento en la pantalla, un contexto específico, aventura, placer, distintos niveles de dificultad

y muchas veces creatividad intelectual para encontrar solución a problemas cada vez más rápido. Debemos enseñar a nuestros estudiantes a no utilizar el juego para jugar, sino como herramienta consciente para el aprendizaje.

Algunos profesores y padres de familia no aceptan que existan posibilidades de aprendizaje en los videojuegos; piensan que sus hijos pierden el tiempo con ellos. Son pocos los investigadores, entre ellos Hirumi, (1996), que los consideran de utilidad en el sistema educativo e investigan su potencial. Bartolomé, (2004), emplea el concepto de *edutainment* para referirse a la combinación del aprendizaje con la diversión. Con estas prácticas de ocio: Se reciben estímulos visuales y sonoros; Se despierta la fantasía, y Surge la catarsis como liberación. Estas tres acciones son gratificantes para las personas. El profesor debe considerar que la atención de los alumnos en una clase expositiva es limitada; en cambio, cuando los jóvenes juegan pasan varias horas con la satisfacción que brinda esta actividad.

Si se decide utilizar juegos para lograr aprendizajes es importante recurrir a un método divertido, con intención formal; planteando actividades con propósito de aprendizaje. Jasinski y Thiagarajan, (2000, citados en Salmon, 2004), investigaron el juego en más de 2,500 personas de todo el mundo vía correo electrónico, organizados en marcos y usando plantillas e incluyendo en el proceso lúdico moderadores y participantes; para ello seleccionaron una plantilla y la adaptaron a los distintos contextos investigados. Su procedimiento consiste en invitar a utilizar sus plantillas a cambio de los resultados. Se encuentran en www.thiagi.com.

Estos autores investigan el debate de los tipos de experiencias con un modelo integrado en etapas: ¿Cómo te sientes? Se desahogan. ¿Qué ha sucedido? Comparan y contrastan experiencias. ¿Qué has aprendido? Plantean hipótesis y describen conceptos generales. ¿Cómo te relacionas con el mundo real?; e) ¿Y si...? Comparten ideas. ¿Ahora qué? El plan de acción. En los resultados encontraron que el nivel de profundización corresponde a la naturaleza del juego y a los tipos del mismo.

No resulta factible jugar en la computadora sin concentrarse en dicha actividad. Los juegos esconden el desarrollo de habilidades cognoscitivas y, por más sencillos que parezcan, tienen tareas elevadas de conocimiento de códigos para un buen desempeño en la solución de problemas que presentan. Además, despiertan la fantasía, el interés, el seguimiento de reglas del juego.

MÉTODO

Justificación del método: Dadas las características de la presente investigación, se determina utilizar el método de la etnografía virtual multisituada en ambientes virtuales de aprendizaje en línea, considerada como un conjunto de técnicas de registro de información sobre la vida social de los sujetos que participan en un ambiente virtual. Marcus (1998), propone para analizar el trabajo en línea el uso de este método, el cual permite estudiar los hechos donde se producen. No se limita a una zona geográfica, lo que se sitúa es la unidad de análisis territorialmente delimitada desde varios sitios. Para Hine (1998), en la etnografía *situada* el objeto de estudio no está en el texto escrito de la pantalla ni detrás de la pantalla, se ubica en la *interacción* que mantiene el etnógrafo con los informantes, donde se perciben los vínculos sociales.

Contexto: En este trabajo se utilizan tanto *los sitios* en ambientes virtuales de aprendizaje en línea como los presenciales. Se estudian las prácticas de la cultura educativa que se están generando y se subdividen en prácticas de aprendizaje; laborales, y de ocio. De cinco alumnos de maestría que tienen relación con cursos en línea; las prácticas laborales se estudiaron con los mismos alumnos y su característica es que trabajan en UdeG Virtual.

Pregunta: ¿Cómo son las prácticas de la cultura educativa que se observan en algunos ambientes virtuales de aprendizaje en línea de estudiantes de posgrado de la Universidad de Guadalajara?

Objetivo: Analizar las prácticas de la cultura educativa que se observan en algunos ambientes virtuales de aprendizaje en línea de estudiantes de posgrado de la Universidad de Guadalajara.

Instrumentos

a) **Entrevistas:** Las interacciones son la urdimbre de las relaciones humanas, motivo por el cual se consideró imprescindible la entrevista como instrumento. La entrevista es definida por Altamirano (1994: 67), como un “proceso por medio del cual el investigador busca crear una evidencia histórica a través de la conversación con una persona cuya experiencia de vida es considerada memorable”.

b) **Bitácoras:** La bitácora consistió en el registro de las actividades que realizaron los participantes en la investigación en sus espacios laborales; contiene datos generales de ellos y del contexto, luego aparece una lista de actividades con hora; actividad y notas de campo. Se registró un día de autoobservación en presencia del investigador. La bitácora se consideró para el ordenamiento y la reflexión en torno a las actividades laborales.

c) **Diario de campo:** Durante la observación se buscó que investigador e investigado se vincularan con respeto, destacando la evidencia de las prácticas de la cultura educativa que se analizaron en su contexto, según la gama de actuaciones en su vida social. El registro quedó como evidencia.

RESULTADOS

Con los contenidos de las entrevistas se elaboraron cuadros de doble entrada que contienen dimensiones de la realidad. Las categorías que aparecen en sentido horizontal son: Las acciones, y la su interpretación; y en forma vertical: Prácticas laborales; prácticas de aprendizaje; prácticas de ocio y tiempo libre. Se elaboró un cuadro semejante para cada participante. Véase cuadro 1.

Lo que tienen en común las cinco participantes es que son estudiantes de la Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje (MTA) que trabajan en UdeG Virtual. Inician su trabajo conectándose a Internet para revisar su mensajero instantáneo, el correo personal o el correo del portal; necesitan estar pendientes de quién o quiénes les dejaron mensajes mientras no estuvieron conectadas. Sus computadoras permanecen encendidas aún cuando asisten a reuniones. Con estas acciones se observa cómo al realizar sus prácticas laborales y de aprendizaje interactúan con otros a través de Internet.

También coinciden en que el aprendizaje en línea les permite optimizar los tiempos que dedican al estudio, el trabajo y la familia. Reconocen los beneficios de la plataforma Moodle, que utilizan en la MTA; destacan la flexibilidad en su manejo, su lógica y lectura visual, además del adecuado uso de los foros. Las cinco participantes utilizan las TIC para establecer comunicación social con otras personas. Permanecen varias horas al día en Internet y al llegar a su casa continúan realizando actividades académicas en su computadora. Describen las actividades que realizan en equipos.

CONCLUSIONES

Se está generando una nueva cultura educativa que queda registrada en los cursos en línea. Los estudiantes aceptan el aprendizaje cooperativo porque no se sienten solos y cuentan con el apoyo de compañeros. Los estudiantes realizan sus prácticas de ocio de manera diferente a las generaciones anteriores, algunos juegos en Internet, favorecen el desarrollo de habilidades como el aprender a comunicarse en otros idiomas con sus compañeros de juego. Las prácticas laborales también están cambiando, ahora es posible hacer compras en Internet. El uso de la computadora se ha vuelto una herramienta indispensable para la vida diaria en la administración y organización del trabajo y el estudio.

BIBLIOGRAFÍA

- Altamirano, G. (1994). "Metodología y práctica de la entrevista", en Garay, G. (coord.) *La historia con micrófono. Textos Introductorios a la historia oral*, Instituto Mora, México, 62-78.
- Barberà, E., (2005). *La educación en la red. Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje*, Paidós, México.
- Bartolomé, A., (2004). *Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia*, Graó, Barcelona.
- Hanna, D. (2000). *La enseñanza universitaria en la era digital*, Octaedro-EUB, España.
- Hine, C. (1998). *Virtual Ethnography*, conferencia internacional, UK IRSS'98: Memoria, 25-27 marzo, Bristol. Disponible en: <http://.sosig.ac.uk/iriss/paper16.htm>
- Hirumi, A., (1996). "Strategies for enhancing interactivity and development of learning communities", en *Memorias del V Encuentro Internacional de Educación a Distancia*, UdeG, Guadalajara.
- Jonassen, D. (2000). *Computers as mindtools for schools*, Prentice-Hall, New Jersey.
- Marcus, G. (1998). *Ethnography though tic and thin*, Princeton University Press.
- Salmon, G. (2004). *E-actividades, el factor clave para una formación en línea activa*, Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona.

CUADRO

Cuadro 1. Las acciones y su interpretación, tercera participante

Categoría	Acciones	Interpretación
Prácticas laborales	Esta participante se encarga de las ventas; de 20 o 25 libros y la revista <i>Apertura</i> . Así como un libro electrónico gratuito que se descarga de la computadora. Y Distribución de cuadernillos que se publican como resultado de las investigaciones de UDG Virtual.	La revista <i>Apertura</i> va en su tercera época; es un esfuerzo de UDG Virtual. Se venden a los asistentes al Encuentro Internacional de Educación a Distancia de la FIL
Prácticas de aprendizaje	Quiere investigar métodos para enseñar español y literatura con el apoyo de las TIC	Su tema de tesis se relaciona con la enseñanza del español
Prácticas de ocio y tiempo libre	La clave de ser exitoso es hacer lo que a cada uno le gusta, disfruta cuando chatea en Internet. Estudiar en la noche le sirve para relajarse	Se encuentra motivada por estudiar en línea