

## CIBERCULTURA Y PRÁCTICA DOCENTE: RETOS Y OBSTÁCULOS EN UNA ESCUELA NORMAL EN XALAPA, VERACRUZ

RAFAEL DE LA GARZA TALAVERA

Centro Educativo SXXI Las Ánimas, S.C

**RESUMEN:** Los grandes cambios experimentados en las sociedades contemporáneas no se han limitado a la estructura económica o política sino que se han manifestado en todo el ámbito de la vida social. La educación ha sido un espacio de debate que para muchos es de vital importancia para lograr una mejor adaptación a los cambios. La discusión teórica con respecto a la relación entre educación y sociedad representa así un campo central en la discusión pedagógica.

Para ello se ofrece aquí una propuesta, materializada en el primer seminario de estudios sobre la docencia en la Escuela Normal CES XXI, localizada en Xalapa, Ver. y participan la mayoría de los profesores de la escuela durante los espacios de los trabajos colegiado general. Tiene el propósito de concientizar a los participantes de la importancia de observar sistemáticamente la propia práctica docente con la finalidad de fortalecerla. Es necesario desarrollar las habilidades indispensables para aumentar

la productividad, utilizando la tecnología disponible no sólo como fuente de información y comunicación sino también de creación de conocimiento. El docente que asume el liderazgo en el aula necesita concentrarse en la producción de conocimiento y en su difusión, no sólo en su reproducción o clasificación.

La dinámica, propuesta en tres etapas está pretende contribuir a alcanzar los estándares de competencias de las TIC's para docentes de la UNESCO. Se funda en la convicción de que los docentes, frente a los retos que impone el proceso educativo, son un actor central en el desarrollo de las sociedades contemporáneas toda vez que son los que promueven entre sus estudiantes la importancia de dejar de ser consumidores pasivos de información para constituirse en productores de saber que les permita enfrentar problemas nuevos. La pregunta general de la investigación es ¿Cuáles son los problemas que enfrentan los docentes para incorporar la cibercultura a su práctica profesional?

**PALABRAS CLAVE:** Cibercultura, TIC's, Sociedad del conocimiento, Docencia, Investigación Educativa.

## Introducción

Los grandes cambios experimentados en las sociedades contemporáneas no se han limitado a la estructura económica o política sino que se han manifestado en todo el ámbito de la vida social. La educación ha sido un espacio de debate que para muchos es de vital importancia para lograr una mejor adaptación a los cambios. La discusión teórica con respecto a la relación entre educación y sociedad representa así un campo central en la discusión pedagógica, que condensa buena parte de la crítica a las relaciones sociales contemporáneas.

En el contexto de la educación impulsada desde las instituciones formadoras de docentes, la presente ponencia tiene la finalidad de compartir una propuesta dirigida a fortalecer las habilidades para la investigación y la divulgación en el marco de la cibercultura, entendida como proceso dirigido a facilitar la sistematización de la experiencia educativa. La propuesta tiene la finalidad de iniciar un seminario de Estudios sobre la Docencia en el Centro Educativa SXXI, Las Ánimas, S. C. con los docentes de las licenciaturas en Educación Primaria y Educación Preescolar.

El Seminario tendría el objetivo de concientizar a los participantes de la importancia de observar sistemáticamente la propia práctica docente con la finalidad de fortalecerla y servir de base para conocer los problemas que enfrentan los docentes para incorporarse a la investigación como actividad cotidiana y apoyada en las TIC's. Para ello es necesario desarrollar las habilidades indispensables para aumentar la productividad, utilizando la tecnología disponible no sólo como fuente de información y comunicación sino también de creación de conocimiento. El docente que asume el liderazgo en el aula necesita concentrarse en la producción de conocimiento y en su difusión, no sólo en su reproducción. La autonomía como capacidad, promovida desde la educación, debe partir de la práctica cotidiana del docente evaluar su desempeño y nivel de productividad.

## Contenido

En este sentido será necesario hacer un recorrido de las relaciones básicas entre educación y sociedad, distinguiendo a la Cibercultura como “una zona de interés teórica y práctica de la vida social” (1) que conjuga “...tres dimensiones sistémicas, la de la

información, la de la comunicación y la del conocimiento. Cada una tiene aspectos específicos y particulares, y se incluyen e integran en un todo en la acción reflexivo-constructiva general. (2)

Si bien se puede afirmar que las tres dimensiones mencionadas ha existido a lo largo de buena parte de la historia de la humanidad, la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) ha planteado un enorme reto para todos los campos de la vida social pero en particular al campo educativo. En la medida en que los procesos educativos incorporen las nuevas tecnologías a la práctica docente, las posibilidades de desarrollo de una sociedad determinada crecerán exponencialmente y hará posible una visión de mundo abierta a los cambios, siempre dispuesta a innovar y potencia la creatividad de sus miembros. Es por ello que integrar las tres dimensiones en un proceso continuo y fluido, en el cual el vector unificador sean las TIC's, resulta de fundamental importancia para responder a los retos del mundo contemporáneo y futuro.

De acuerdo con los estándares de competencias en TIC's para docentes de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), uno de los objetivos medulares consiste en ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades necesarias para que obtengan las ventajas para las TIC's para lograr ser

1. Competentes para utilizar tecnologías de la información
2. Buscadores, analizadores y evaluadores de información
3. Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones
4. Usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad
5. Comunicadores, colaboradores, publicadores y productores
6. Ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir positivamente al desarrollo social

Las consecuencias de promover los estándares arriba mencionados entre los docentes ensancharían los alcances de varios factores que componen el campo educativo. En la gráfica 1 se puede apreciar cómo las TIC's influyen para dar un salto cualitativo desde las nociones básicas de tecnología y la profundización del conocimiento hacia la generación de conocimiento, misión por excelencia del proceso educativo. De este modo el docente deja de ser una simple correa de transmisión para convertirse en un generador de conocimiento a partir de su práctica cotidiana.

El Seminario que nos ocupa está dirigido precisamente a contribuir a alcanzar los estándares de competencias de las TIC's para docentes de la UNESCO. Se funda en la convicción de que los docentes, frente a los retos que impone el proceso educativo, son un actor central en el desarrollo de las sociedades contemporáneas toda vez que son los que promueven entre sus estudiantes la importancia de dejar de ser consumidores pasivos de información para constituirse en productores de saber que les permita enfrentar problemas nuevos, para los cuales no existen respuestas adecuadas. Las fases del taller se describen brevemente a continuación.

#### Primera fase:

El alumno conocerá los planteamientos teóricos básicos que le permitirán comprender el concepto de cibercultura y su relación con la información, el conocimiento y la comunicación. A continuación conocerá la manera de articular un problema práctico, una pregunta de investigación y un problema de investigación, que constituyen el núcleo básico para abordar la construcción de conocimiento. Se asume que el conocimiento es una construcción social a partir de la definición de problemas desde la perspectiva del sujeto social.

Será necesario que el estudiante identifique un problema y que lo acompañe de una justificación en términos de su importancia para la vida social. Con ejemplos, el profesor describirá la manera de convertir un problema en una pregunta de investigación que realice la misma operación a partir del problema elegido. Acto seguido se preguntará qué necesita saber para responder satisfactoriamente a la pregunta.

Para cerrar esta etapa, el estudiante elaborará un esquema de trabajo que le servirá como estructura para clasificar la información recabada y redactar sus informes parciales

#### Segunda fase:

Una vez definida la pregunta, se deberá construir un sistema de información que sirva para clasificar y almacenar la información con programas de la paquetería básica de Windows, en particular Excel y Word. Asimismo se pondrán en práctica algunas técnicas para agilizar la búsqueda de información en Internet y para localizar redes especializadas que estén produciendo conocimiento acerca del problema planteado en la primera etapa, como fuente alternativa de recopilación de datos. La construcción de un sistema de

información resulta de vital importancia para maximizar esfuerzos y evitar acumular información no relevante para responder a la pregunta central. El tipo y volumen de la información definirá las características del sistema, pero es de vital importancia reconocer la necesidad de que el estudiante utilice programas que ya conoce, evitando así que el taller se convierta en un curso de computación.

#### Tercera fase:

Al mismo tiempo que recopila, clasifica y analiza la información, el estudiante redactará, de acuerdo con el esquema inicial de la investigación, reportes parciales que se 'subirán' al ciberespacio para someterlo a consideración de sus pares y del profesor, quienes a su vez lo retroalimentarán con sugerencias y críticas. Se pueden elegir diversas plataformas como un blog, facebook, página web, google+ o cualquiera que ya conozca y utilice el estudiante o que le interese manejar. Lo importante es que el estudiante pueda tener interactividad con los demás estudiantes y con el profesor. En este caso se está utilizando un blog al que todos tienen acceso por medio de la cuenta de correo; cada uno puede así publicar cuando pueda y desde donde pueda.

A lo largo de todo el proceso es necesario subrayar la importancia de concebirlo como un proceso integral y no como la suma mecánica de partes. El vector tecnológico será el punto de encuentro de las tres etapas, más como un medio que como un fin en sí mismo. El taller tiene la misión de hacerle ver al estudiante este hecho para evitar la confusión entre fines y medios, tan común en algunos ámbitos educativos. El manejo y capacidad para moverse en el ciberespacio está subordinado a la generación y comunicación del conocimiento. La tecnología al servicio de la humanidad y no la humanidad al servicio de la tecnología.

En total se establecieron seis sesiones de dos horas cada una más ocho horas de trabajo independiente para diseñar la investigación y poder iniciar una segunda parte con características similares pero para iniciar la recopilación, organización y comunicación de la información. En este momento se está por culminar el diseño por parte de los docentes de las licenciaturas mencionadas, y buena parte de ellos ha postado sus propuestas a partir de la definición del problema práctico y la pregunta de investigación. Los comentarios a las entradas en el blog han aumentado en frecuencia pero aun carece de regularidad y algunas entradas no han generado comentarios.

Ha sido necesario insistir en el seminario de la importancia de los comentarios, para fortalecer la interactividad de los participantes en la plataforma. Que no se reduzca a subir su propuesta sino a reflejar la de otros por medio de comentarios a las entradas.

Debido a que la investigación no ha concluido resulta difícil ofrecer resultados definitivos pero se observan tendencias claras que apuntan a identificar al participante promedio con un nivel de usuario que se limita a consumir información y comunicarse a través de correo electrónico o por Facebook y en menor medida de Twitter. La amplia mayoría de los participantes, con un perfil de licenciados en educación, no utilizan un blog para publicar su trabajo en las aulas y subutilizan herramientas como google, pues no conocen todas sus posibilidades y menos las utilizan.

Fue interesante observar cierta renuencia a utilizar la cuenta de un blog por temor pero a las que les resultó relativamente sencillo publicar una entrada, incluso con imágenes y etiquetas. Es un poco más complicado en el caso de los comentarios.

A reserva de contar con los resultados en fecha próxima, la mayor parte de los docentes ha logrado interactuar en la plataforma del blog y experimentado sus posibilidades. La producción de conocimiento así como su comunicación representan espacios aprovechables para realizar una investigación que considere de manera integral a la cibercultura y sus vectores.

## Conclusiones

Los procesos de investigación que se llevaran a cabo con los participantes del seminario tiene la finalidad de desarrollar las habilidades del docente para mejorar cualitativamente su trabajo en el aula pero también la de producir información para responder a preguntas como:

¿Cuál es el nivel de usuario de Internet de los participantes?

Si utilizan las TIC's en el aula. ¿Cómo y por qué lo hacen?

¿Cuáles obstáculos enfrentan los docentes para construir cibercultura?

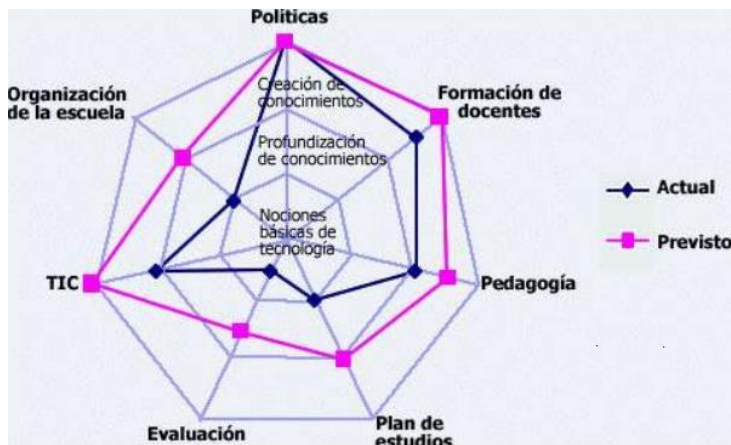
Estas y otras preguntas podrían mejorar las posibilidades de que los docentes utilicen cada vez de manera más eficiente las TIC's para conocer y mejorar su práctica

profesional. Al mismo tiempo los docentes contarán con más herramientas para producir conocimiento significativo a favor de su actividad profesional y de la investigación educativa en general.

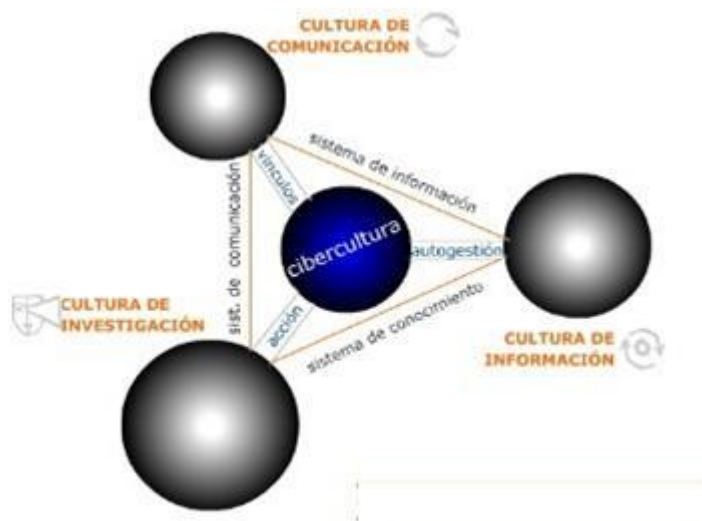
Así como los participantes observan su propia práctica, el coordinador del seminario observa sus actitudes y habilidades mostradas a lo largo de las sesiones procurando fortalecer sus habilidades como usuario competente para explotar todas las posibilidades que ofrece el ciberespacio en la obtención de información, de su organización para estar disponible y para comunicar resultados y compartir preguntas. La integración efectiva de estas tres esferas de la cibercultura modificarán cualitativamente la forma en que el docente enfrentará retos e identificará los obstáculos en su actividad profesional.

Por último, resulta fundamental que el proceso impulse la autonomía y la disposición a enfrentar problemas para los que no existen respuestas estandarizadas; el sujeto está obligado así a seleccionar las acciones a seguir de acuerdo con las condiciones y para problemas muchas veces desconocidos o ignorados. Si bien es necesario insistir en la interacción por medio de la plataforma, no hay que olvidar la necesaria reflexión acerca de la producción de conocimiento, la sistematización de la mirada sobre su actividad, para tener una visión más amplia y profunda de su labor en el aula y del contexto en que se desarrollan. Ojalá el próximo encuentro se pueda trabajar en lagunas inferencias a partir de la información producida.

## Tablas y figuras



GRAFICA 1



## Referencias

González, Jorge A. (2003), *Cultura(s) y Ciber\_cultur@s. Incursiones no lineales entre la Complejidad y la Comunicación*. México, Universidad Iberoamericana. p. 13

Galindo Cáceres, Luis Jesús, (2003), *Cibercultura en la investigación. Intersubjetividad y producción de conocimiento.*, Revista TEXTOS de la CiberSociedad, 3. Temática Variada.



p. 2