

La contribución de la Cibercultura a la educación en línea.

The Ciberculture's contribution to online education.

Artículo recibido: Septiembre 29 de 2011.

Artículo aceptado: Octubre 25 de 2011.

Autora: Lucila Pesce

Doctorado en Educación Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo, Brasil.

Pos-doctorado en Filosofía e Historia de la Educación – Universidad Estadual de Campinas (UNICAMP), Brasil.

Profesora Universidad Federal de Sao Paulo (UNIFESP), Brasil.

Sao Paulo, Brasil.

Correo electrónico: lucila.pesce@unifesp.br



El presente ensayo investiga la contribución de la Cibercultura a la educación en línea. Basado en teóricos de Educación y Cibercultura, presenta la idea de que la Cibercultura tras vastas posibilidades para los educadores pensarán la educación en línea con una óptica distinta de las históricas prácticas hegemónicas. El ensayo inicia con una breve mirada histórica de los principales artefactos de los medios utilizados en la educación a distancia, en el contexto brasileño. Prosigue con consideraciones sobre la Cibercultura, con el objetivo de destacar su contribución para la elaboración de diseños didácticos de programas en línea más dialógicos, colaborativos y

emancipadores.

Palabras claves: Cibercultura; Educación en línea; Dialogismo.

ABSTRACT

The present paper investigates the Cyberculture's contribution to online education. Anchored on theoretical ideas about Education and Cyberculture, the paper emphasizes the potential of Cyberculture to rethinking online education under a different view of the historical hegemonic practices. The essay begins with a brief resumption of the major historical artifacts from the media used in distance education in the Brazilian context. It continues with considerations of Cyberculture, with the objective of highlighting their contribution to the development of instructional design of online programs more dialogic, collaborative, and emancipatory.

Keywords: Cyberculture; online Education; Dialogism.

INTRODUCCIÓN

En los tiempos contemporáneos, en los cuales la sociedad se organiza cada vez más con el apoyo de los medios de información y comunicación, la educación ha incorporado estos medios a acciones presenciales y virtuales de formación inicial y continuada de los sujetos sociales.

Todavía, la incorporación de las tecnologías de

información y comunicación (las llamadas TIC) no son necesariamente incorporadas con calidad, porque la fuerza de la economía de costos se presenta en muchas prácticas de formación. Es oportuno esclarecer que las TIC pueden ser incorporadas en las relaciones sociales, tanto para modificarlas como para cristalizar el status quo.

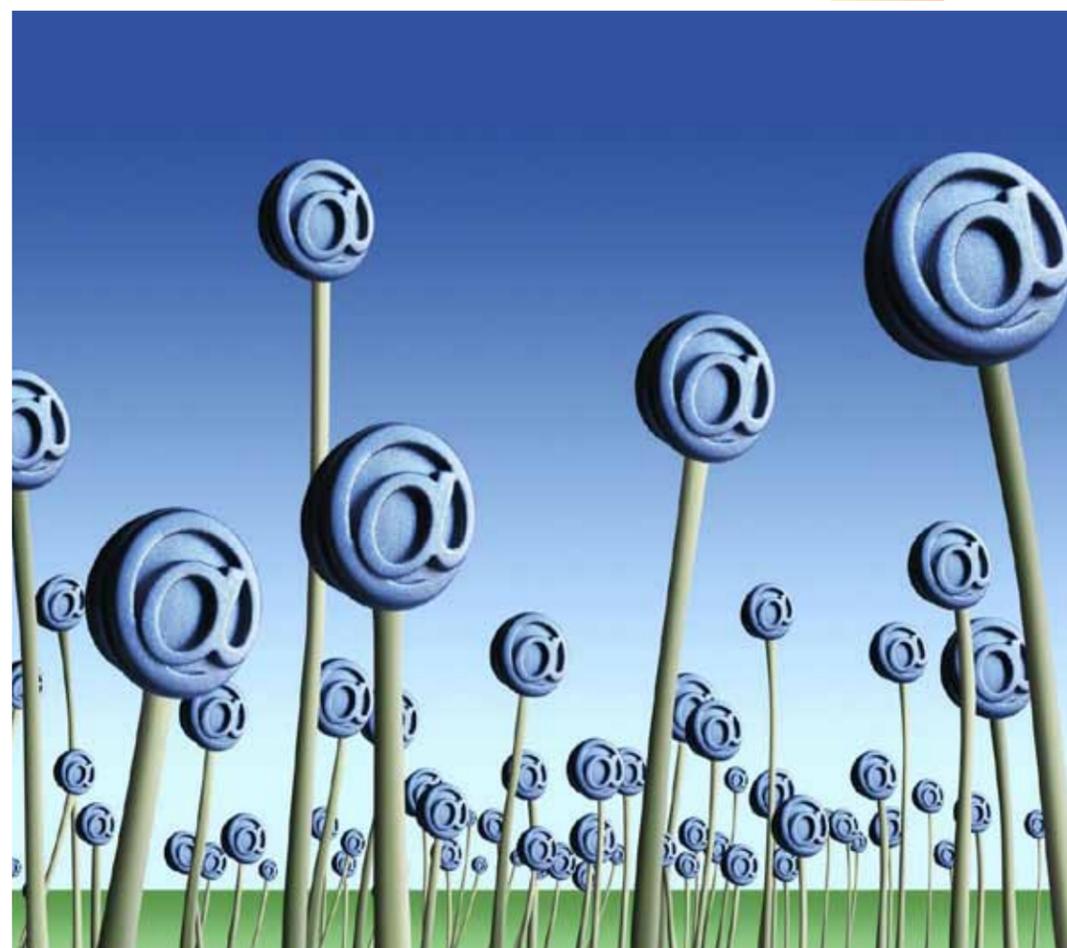
Basado en Pesce (2010b; 2011), el presente ensayo tiene el objetivo de refutar las hegemónicas prácticas de educación – atentas exclusivamente a la economía de costos – y defender el deseo político por la calidad educacional, por medio de las prácticas construidas bajo una racionalidad dialógica, fundamental a la elaboración de programas colaborativos y favorables a la emancipación de los sujetos sociales en formación.

DESARROLLO DEL TEMA

Estudios sobre la historia de la educación a distancia (EAD) en el contexto brasileño (Barros, 1994; Giusta, 2002; Bruno y Lemgruber, 2010) anuncian que esa modalidad de educación tuvo inicio a mediados de la década de 1940. La Fundação do Instituto Rádio –Monitor, lo (el) Instituto Universal Brasileiro y el Projeto Minerva son marcos históricos de aquella época.

Guiada mayoritariamente en la enseñanza por correspondencia por medio del material impreso, la primera generación de la EAD en el contexto brasileño cumplió los principales objetivos a que se destinaba: promover acceso al conocimiento socialmente legitimado a estratos sociales económicamente menos favorecidos, mediante acciones de educación formal y no formal. En este contexto, también la radio se situó como importante difusor de los cursos ofrecidos en la modalidad a distancia de aquella época.

En los años de 1970 (la 2ª generación de la EAD), la TV, las cintas y video cassettes se agregaran a los medios utilizados, en el contexto de la educación a distancia,



con materiales instruccionales que también hacían uso de estos medios, en complemento a la radio y al material impreso.

A pesar de la llegada de estos dispositivos, la lógica de los medios masivos predominaba en los cursos desarrollados en EAD, porque ellos eran pensados en una lógica instruccional. En esta lógica, el alumno seguía su camino de formación, con el soporte de los materiales auto-instruccionales y podía contar con una interacción con los formadores, por teléfono.

Solamente con la llegada de la Internet, característica de la 3ª generación de la EAD, fue posible pensar en diseños didácticos con procesos interactivos entre formando y formadores, por medio de los fóruns y listas de discusión. Todavía, la 1ª generación de la Internet no permitía la vivencia plena de la dialogía digital y de la mediación compartida (Pesce y Bruno, 2007) entre profesores y alumnos, porque a los alumnos se debía ajustar las informaciones del curso y, en el mejor de los casos, interactuar con el profesor y con sus colegas



asíncronamente, por medio de los fórums y listas de discusión. La vivencia del concepto de coautoría no se pronunciaba en aquella época.

Con la 2ª generación de la Internet, la llamada Web 2.0, la Cibercultura (la cultura desarrollada en el ciberespacio) se consolida y, con ella, la arquitectura intertextual, dialógica y co-autoral de la Cibercultura fue pensada con más propiedad, en el ámbito de la educación.

En la Web 2.0, el internauta es productor y desarrollador de contenidos y no solamente un receptor de medios y contenidos de aprendizaje enviado por otras personas. La Cibercultura, por conjugar texto, audio, imagen, animación y vídeo, asume una naturaleza de hipermedia, que potencializa los modos de publicación compartida y organización de informaciones y amplía los espacios de interacción (Primo, 2008).

Para Pierre Lévy (1997), en analogía a la escritura y la prensa, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) traen consigo un nuevo modo de pensar el mundo y de concebir las relaciones con el conocimiento. En este escenario, la simulación puede ser concebida como

modo de conocimiento particular de la Cibercultura. Los games y ambientes de inmersión, como Second Life, confirman la observación de Lévy y deben ser considerados, en la elaboración de los diseños didácticos de los cursos desarrollados en educación en línea.

Lucia Santaella (2004) señala que la interacción está en la medula de los procesos cognitivos, en los ambientes de redes. Destacando que el dialogismo trae nueva luz para así comprender la interactividad y su papel en el desenvolvimiento del perfil cognitivo del lector inmerso, Santaella declara: "... así como las operaciones realizadas en el ciberespacio externalizan las operaciones de la mente, las interactividades en las redes externalizan la esencia más profunda del dialogismo..." (Santaella, 2004, p. 172 – traducción de la autora del presente ensayo).

Lenguajes líquidos es un termo utilizado por Santaella (2007), referente a los lenguajes desarrollados en el Ciberespacio, en mencione a la "Modernidad Líquida", de Zigmunt Bauman (2001). En el contexto de autoría conjunta y creativa de los lenguajes líquidos de la Cibercultura se forman las redes sociales: fenómeno que tanto impacto están causando a las actuales organizaciones de la sociedad y a objetar a la industria cultural (Adornao y Horkheimer, 1985).

Para Antoun (2008), contra la media irradiada, las redes sociales de la Cibercultura promueven comunidades de actividad o interés, gracias a la democratización, no solamente del acceso a la información, sino que también de la publicación de producciones y de la vigilancia participativa: término designado por el autor, en mención al conjunto de las expresiones de opinión enviadas como comentarios, en los ambientes virtuales. Costa (2008) señala el sentimiento de confianza mutua como uno de los aspectos más importantes de la consolidación de las redes sociales en la Cibercultura. En concordancia con Lévy (2002), el investigador destaca la importancia de las redes sociales, gracias a la capacidad de acción y potencialidad cooperativa. En

nuestro entendimiento, estos atributos se materializan, por ejemplo, cuando ciudadanos de estados totalitarios utilizan los dispositivos de la Cibercultura para enfrentar la censura y mostrar a todas las personas del mundo los despotismos de su país. El estudioso finaliza, advirtiendo que el fenómeno social de la Web 2.0 invita a las personas a pensar acerca de otras formas de organización comunitarias. Parafraseando a Costa (ibíd.), destacamos: la Cibercultura demanda de la educación nuevos modos de organización.

Pensar la educación en línea a partir del advenimiento de la Cibercultura requiere pensar en las ideas de Valente (1999), que distingue 3 modelos de aprendizaje en esta modalidad educacional. En el aprendizaje broadcast, el profesor transmite la información por medio de dispositivos tecnológicos, en fina sintonía con la concepción instruccionalista. Este modelo se consagra por la fuerza económica, por la posibilidad de promover cursos más baratos. En la “virtualización de la sala de aula presencial”, el profesor transfiere para el espacio virtual la misma dinámica de la clase presencial. Este modelo es muy usual, por la tendencia de los profesores en transportar la dinámica de los cursos presenciales para el contexto digital, sin las debidas readecuaciones. El modelo “estar junto virtual” contempla la dinámica comunicacional, con privilegio de la mediación del profesor junto al alumno, por medio de la tecnología, para realizar el ciclo constructorista “descripción-ejecución-reflexión-depuración-descripción”. Este modelo es de fundamental importancia para los programas desarrollados en educación en línea, con búsqueda de calidad.

De acuerdo con Bruno y Lemgruber (2010), la educación en línea, en la etapa de la Web 2.0, presenta algunas características:

- Sistemas de enseñanza y aprendizaje mixtos o integrados.
- Distintas oportunidades de formación organizadas

con flexibilidad, de acuerdo con las posibilidades del alumno.

- Actividades presenciales y en línea, en una característica de ubicuidad.
- Uso intensivo de tecnologías distintas en el contexto de la enseñanza y del aprendizaje.
- Interacción e interactividad en la mediación pedagógica.
- Trabajo en equipos de colaboraciones.
- Necesidad cada vez mayor de alumnos con autonomía en su aprendizaje.

Las características destacadas por Bruno e Lemgruber (2010) son de fundamental importancia a los diseños didácticos de programas desarrollados en educación en línea, porque listan una serie de premisas educacionales fundamentales al desarrollo de programas de formación en línea de calidad.

Las características destacadas por Bruno e Lemgruber (2010) son de fundamental importancia a los diseños didácticos de programas desarrollados en educación en línea.

Es importante señalar las ideas de Santos (2011). Para la autora, la Cibercultura es intrínseca a la cultura de la contemporaneidad y abarca las redes digitales, en sus espacios distintos (espacios de las ciudades y espacios virtuales, los llamados ciberespacios). Santos asevera que estas esferas son redes educativas, porque son campos legítimos de investigación y de formación. Santos (2011) también asevera que la Cibercultura puede traer un currículo multi referencial, con otros tiempos y otros espacios para la educación en línea. Para ella, las redes digitales son redes sociales: espacios

culturales donde la Cibercultura se desarrolla. Según la autora, en el abordaje multi referencial, todos los sujetos se forman en situaciones plurales de trabajo y de aprendizaje. Atenta a las contradicciones de la educación en línea, la estudiosa señala que la utilización de los dispositivos comunicacionales, por sí solamente, no es capaz de construir un currículo en red, pero que puede potencializarlo. Las consideraciones de la autora trazan aspectos fundamentales a los diseños didácticos de cursos desarrollados en la educación en línea.

Para Santaella (2010), la movilidad, que incluye la portabilidad y el acceso a la información, alteran las relaciones entre la información y el mundo. La autora asevera que ellos tienen directa relación con nuestras habilidades cognitivas, influenciando nuestra percepción y nuestra atención. En este contexto, los dispositivos móviles tornarán el ciberespacio omnipresente.

Otra cuestión que la autora señala (Santaella, 2010) es el fenómeno de la convergencia de los medios, gracias a las generaciones de la Web (la Web 2.0, con sus características co-autorales y la Web 3.0, también llamada Web Semántica), la movilidad, la computación ubicua y la cloud computing. La convergencia dice respecto a la incorporación de los distintos medios, de modo interactivo y es un fenómeno inseparable de la movilidad. Según la autora, la convergencia de los medios se mezcla con la convergencia de los tiempos y de los espacios de los seres humanos contemporáneos. Estas consideraciones no pueden ser ignoradas, en el momento de la elaboración de diseños didácticos de programas en línea, si el objetivo es la búsqueda de la calidad educativa.

CONCLUSIONES

Técnicamente, los dispositivos de la Cibercultura amplían la posibilidad de programas en línea más dialógicos. Todavía, para que eso ocurra es necesario un deseo político, revelado, por ejemplo, en la concepción

de cursos más caros, que apuestan en el concepto de interactividad, con una relación más proporcional entre profesor y alumnos (cerca de 1 para 30), en concordancia con la formación dialógica (Pesce, 2008). En este punto incide el deseo político de primar por la calidad educativa, lo mismo que las posibilidades tecnológicas tienden a promover programas de formación en gran escala.

Técnicamente, los dispositivos de la Cibercultura amplían la posibilidad de programas en línea más dialógicos.

A partir de los aspectos destacados en este ensayo sintetizamos nuestra reflexión acerca de la contribución de la Cibercultura para la educación en línea:

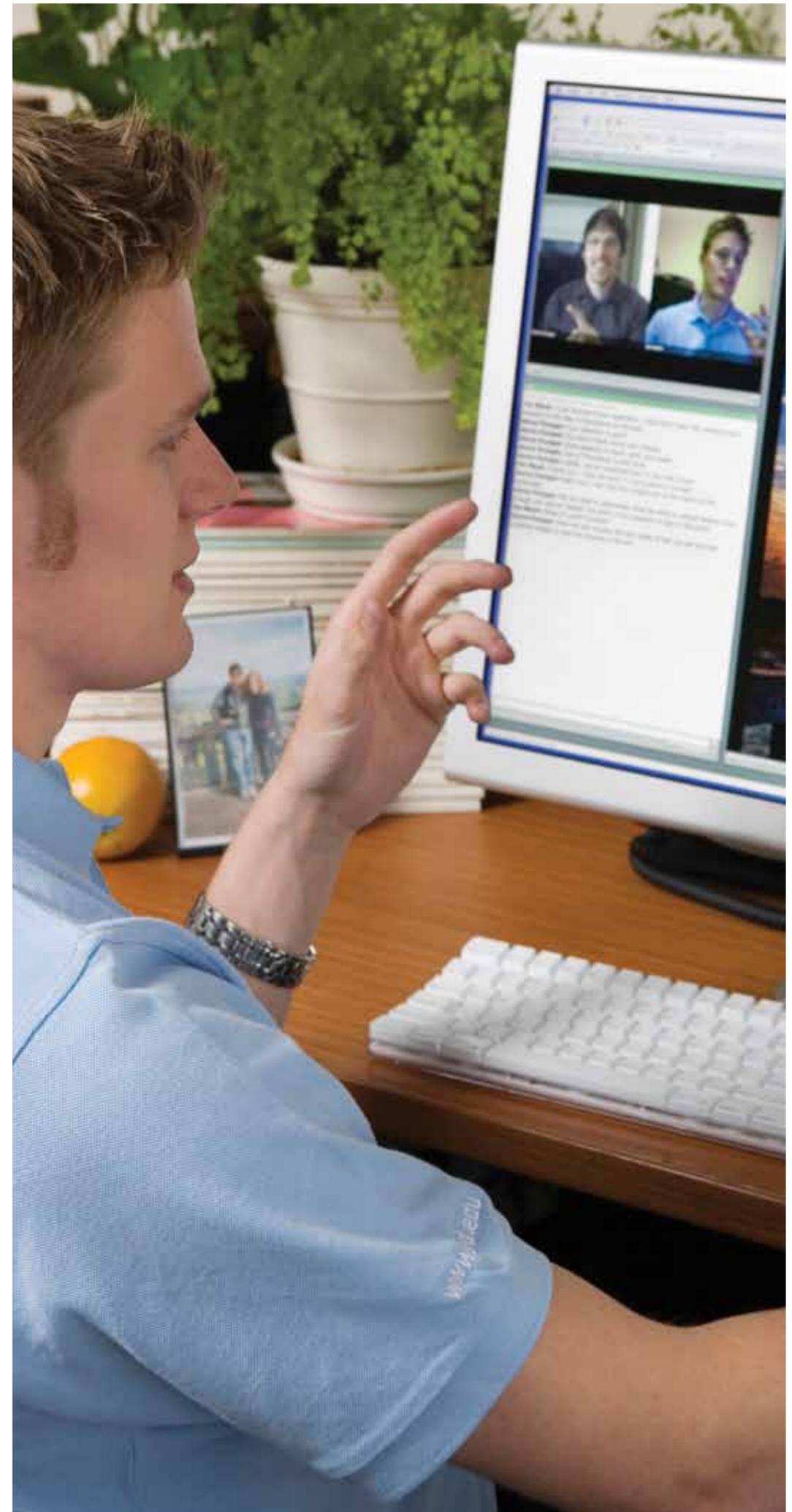
- La Cibercultura, con su movilidad y convergencia de los medios, posibilita la ampliación de la perspectiva de alteridad, porque promueve vínculos entre sujetos sociales de distintas culturas, que viven circunstancias semejantes (por ejemplo: vínculos entre profesores de la Educación Básica de distintos países). Esta condición es fructífera al enfrentamiento esclarecido de los desafíos que se presentan en lo cotidiano de los profesionales de la educación.
- Las redes sociales de la Cibercultura se configuran como elemento importante para alterar el status quo (como ejemplo, en la Primavera Árabe, la utilización de la Cibercultura por algunos ciudadanos del Oriente Medio para el enfrentamiento de los regímenes dictatoriales).
- La Cibercultura ofrece la posibilidad de trabajo y investigación con distintas dimensiones del lenguaje (texto, imagen, audio...), respecto a los distintos estilos de aprendizaje.

- El registro de las interacciones en el contexto de la Cibercultura tras una importante contribución para la reflexión del alumno, del profesor y del grupo.
- Las características coautorales de los dispositivos de la Cibercultura aproximan la mediación compartida: elementos fundamentales para la formación de comunidades de aprendizaje. De este modo se extrapolan los tiempos y los espacios de la sala de aula presencial.
- La Cibercultura trae la posibilidad de desarrollar un currículo en red y multi referencial. En este contexto, la Cibercultura trae una lógica distinta para la educación en línea, que no es consistente con la usual lógica instrumental, pragmática y prescriptiva.

Para que la Cibercultura traiga grandes posibilidades para los educadores y piensen las prácticas de educación en línea en otra perspectiva es necesario el deseo político para imprimir una racionalidad más dialógica (no instrumental), como contribución cualitativa para esta modalidad educacional. Deseo político que se refleje en una educación que no se vuelva, solamente, a la economía de costos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Adorno, Theodor y Horkheimer, Max. 1985. Dialéctica do esclarecimento: fragmentos filosóficos. Trad. G. A. de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
2. Antoun, Henrique. 2008. Perspectiva histórica – de uma teia à outra: a explosão do comum e o surgimento da vigilância participativa. En Antoun, Henrique. (Ed.). Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída (pp. 11-28). Rio de Janeiro: Mauad X.
3. Barros, Ivonio. 1994. Noções de educação a distância. Revista Educação a Distância nrs. 4/5, Dez./93-Abr/94 Brasília, Instituto Nacional de Educação a Distância, 7-25.
4. Bauman, Zigmunt. 2001. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.



5. Bruno, Adriana y Lemgruber, Marcio. 2010. Docência na educação online: professorar e (ou) tutorar: En Bruno, Adriana y otros. (Eds.). Tem professor na rede (pp. 67-84). Juiz de Fora: Editora UFJF.
6. Costa, Rogério da. 2008. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. En Antoun, Henrique. (Ed.). Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída (pp. 29-48). Rio de Janeiro: Mauad X.
7. Giusta, Agneta. 2002. Educação a distância: contexto histórico e situação atual. En Giusta, Agneta y FRANCO, Lara. (Eds.). Educação à distância: uma articulação entre a teoria e a prática (pp. 17-42). Belo Horizonte/ PUC Minas: PUC Minas Virtual.
8. LÉVY, Pierre. 1997. Cyberculture. Paris: Éditions Odile Jacob.
9. LÉVY, Pierre. 2002. Cyberdémocratie. Paris: Éditions Odile Jacob.
10. PESCE, Lucila. 2008. Desenhos didáticos de cursos online: um enfoque dialógico. Ponencia presentada en el XIV Encontro Nacional de Didática e Prática do Ensino (ENDIPE): trajetórias e processos de ensinar e aprender - lugares, memórias e culturas. Porto Alegre. Brasil.
11. PESCE, Lucila. 2010a. Formação online de educadores sob enfoque dialógico: da racionalidade instrumental à racionalidade comunicativa. Revista Quaestio, 12, p. 25-61.
12. PESCE, Lucila. 2010b. Contribuições da Web 2.0 à formação de educadores sob enfoque dialógico. En Dalben, Angela., Diniz, Julio., Santos, Luciola. (Eds.). Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente (pp. 251-278). Belo Horizonte: Autêntica. Coleção Didática e Prática de Ensino.
13. PESCE, Lucila. 2011. EAD: antes e depois da Cibercultura. Texto elaborado para el "Programa Salto para o Futuro", TV Escola: o canal da educação. Ano XXI, boletim 3, abril. Cibercultura: o que muda na educação (pp. 10-15). Rio de Janeiro: TV Brasil.
14. Pesce, Lucila y Bruno, Adriana. 2007. Dialogia digital e mediação partilhada na educação on-line: possibilidades para formação de educadores na contemporaneidade. En Nascimento, Antonio Dias; Fialho, Nádia Haje; Hetkowski, Tania. (Eds.). Desenvolvimento sustentável e tecnologias da informação e comunicação (pp. 243-260). Salvador: EDUFBA.
15. Primo, Alex. 2008. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. En Antoun, Henrique. (Ed.). Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída (pp. 101-122). Rio de Janeiro: Mauad X.
16. Santaella, Lucia. 2004. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus.
17. Santaella, Lucia. 2007. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus.
18. Santaella, Lucia. 2010. A ecología pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus.
19. Santos, Edméa. 2011. O currículo multirreferencial: outros espaços/tempos para a educação online. Texto elaborado para el "Programa Salto para o Futuro", TV Escola: o canal da educação. Ano XXI, boletim 3, abril. Cibercultura: o que muda na educação (pp. 24-31). Rio de Janeiro: TV Brasil.
20. Valente, José Armando. 1999. Diferentes abordagens na educação a distância. Coleção Série Informática na educação. Série TVE Educativa. Fuente: <http://www.proinfo.gov.br> (Consultado el: 25-09-11). 

PROGRAMA VESPERTINO TRABAJADORES

TECNOLOGO EN ADMINISTRACION DE PERSONAL

Ingreso
Primer Semestre
de 2012

*Tu primer título,
tu primer grado*

www.tap.usach.cl

Fono contacto: 7180533

