Enseñar y aprender en la cibercultura.

Se considera la cultura como la acción y el efecto de producir complejos sistemas de signos que organizan, modelan y dan sentido a las prácticas sociales dentro de un contexto histórico especifico. Con el desarrollo, auge y expansión masiva de las tecnologías de la comunicación y la información por un lado, se han creado otras formas de producción cultural, que no son ni mejores ni peores sino diferentes y, por otro, se han transformado, en gran medida, las ya existentes.

Como menciona Rocío Martin-Laborda[[1]](#footnote-1), se ha llevado a cabo una Revolución Digital que *“ha conseguido que los cambios y las transformaciones derivados de lo que hoy se llaman “Tecnologías de la Información y las Comunicaciones” se hayan producido muy rápidamente en todos los ámbitos de la sociedad”*.

La diferencia radica en el escenario propuesto por las NTIC para la interacción y la socialización: el ciberespacio. Éste propicia la construcción de una gran diversidad cultural dentro de lo que podríamos llamar cultura tradicional o general de una sociedad. Dicha diversificación cultural es auspiciada por la gran cantidad de contenidos, informaciones, conocimientos, producciones, ideas, etc. de rápida circulación y fácil acceso, cuestión antes no pensada.

Podemos decir que la tecnología produjo cambios en dos sentidos, cuantitativos y cualitativos, siendo los jóvenes los que más rápidamente se han apropiado de las nuevas herramientas. En el primer sentido, tal como señala Luciano Sanguinetti[[2]](#footnote-2), *la cibercultura fue paulatinamente extendiéndose a medida que avanzaba la informatización de la sociedad y caló hondo principalmente en los jóvenes*. Movimientos juveniles se erigen como espacios de socialización, de formación de identidades y establecen su interacción con los demás a través de las redes sociales y de instrumentos tecnológicos de última generación. Este aspecto cuantitativo produjo una ruptura en relación al lugar tradicional de los jóvenes en el engranaje social: ya no se busca la construcción de la identidad para diferenciarse de la autoridad tradicional: el adulto, sino que se busca conformar una identidad que los diferencie dentro del grupo de pares generacionales. En este sentido, el concepto cuantitativo está estrechamente relacionado con el concepto de heterogeneidad: floggers, rollingas, alternativos, chetos y gossip girls, geeks, turros, cumbieros, darks, youtubers, millennials, hippies, it girls, reguetoneros, skaters, metaleros, punk, ricoteros, etc. En el segundo sentido, podemos decir que las características de las relaciones entre miembros de la sociedad han sido modificadas debido a la informatización de los grandes sistemas tradicionales que abarcan a lo laboral, al entretenimiento, a la educación y que exigen cierto cambio de costumbres y modos de vida de toda la población, sin límite de edad (cobrar el sueldo por cajero, pagar las cuentas por la computadora, ver a un familiar que está lejos mediante video llamadas, vivir los espectáculos mundiales en simultaneo, etc.). En este sentido, cobra sentido la idea de presentar al “Homoinformaticus” ya que las NTIC están modificando nuestras vidas en el plano físico, intelectual y emocional. Esto es corroborado por Salvat[[3]](#footnote-3) quien afirma que la digitalización se ha extendido en todos los ámbitos: en los medios de comunicación, en el mundo laboral, incluso en el reducto más íntimo de nuestro espacio cotidiano. Todo esto nos lleva a reflexionar sobre el surgimiento de nuevas subjetividades que nos plantean la necesidad de resignificar las visiones tradicionales sobre la construcción de productos culturales.

Centrándonos en la educación, las características más relevantes para tener en cuenta sobre la cibercultura son:

* *La necesidad de una reconfiguración en la visión sobre la realidad social y cultural modificada por la cibercultura*: esto implica asumir la naturalidad con que los jóvenes interactúan con las NTIC y transmitir las potencialidades y los peligros que las mismas implican. Desde el ámbito educativo resulta fundamental propiciar espacios de construcción de conocimientos estableciendo un equilibrio entre las posturas que consideran a la tecnología como totalmente positiva y las que la consideran como la encarnación del mal.
* *Aprovechar el proceso de transmisión de conocimientos que permite la cibercultura* el cual no implica seguir una estructura lineal sino que permite un mayor enriquecimiento por la gran cantidad de puntos de vista y opciones sobre determinada temática que podemos rescatar, además de la variedad de soportes que podemos utilizar y producir.
* *Considerar las características principales de la cibercultura: interactividad, hipertextualidad y conectividad.* Estos pilares deben considerarse si aceptamos la cibercultura como una nueva forma de producción y circulación de elementos culturales. Lo enriquecedor radica en aprovechar el potencial de estas características en el momento y situación que lo permitan, es decir, evitar el uso inconsciente de los mismos, no todos los contenidos o actividades son pertinentes para hacer uso de la tecnología, quizás leer un cuento en formato papel al aire libre y luego realizar un intercambio de ideas posibilita un abordaje exitoso. Lo principal radica en la integración que se hace de la cibercultura y sus elementos con lo tradicional.

Como se viene mencionando, la educación, como uno de los elementos principales del engranaje social, no debe quedar al margen de los cambios producidos en los modos de interacción y socialización de las personas con el auge de las NTIC. El pensar que la cibercultura constituye un escenario aparte del sistema educativo nos lleva a configurar una práctica educativa obsoleta. En tal sentido es importante destacar que la tecnología no debe ponderarse, como la solución a los problemas educativos ni condenarla como productoras de conflictos. El impacto se produjo, la tecnología está cada día en las aulas, en las escuelas en muchos sentidos (administrativos, pedagógicos, etc.) es por esto que la pregunta se debe trasladar desde ¿Utilizar o no tecnología en las escuelas? Hasta ¿Cómo utilizar tecnología en las escuelas? Así, es fundamental combinar los dos criterios de utilización de las NTIC: instrumental y como contexto de interacción y construcción. Esta combinación debe ser ejercida por el docente que, de acuerdo a las características de sus alumnos, determinará qué es lo más propicio a realizar y si es necesario recurrir a instrumentos y estrategias más tradicionales; acondicionará el contexto. El impacto de la cibercultura en la educación nos exige reflexionar sobre el despliegue de estrategias pedagógicas para incorporar elementos tecnológicos y no sobre el hacer uso de instrumentos tecnológicos para configurar estrategias pedagógicas. Lo fundamental es partir desde el convencimiento de que la cibercultura es un espacio nuevo, que cada día gana más terreno, evoluciona y abarca más elementos de la vida diaria y a más personas, que los alumnos nacen y crecen en un contexto informatizado, en este sentido, quitarles lugar, a los componentes de la cibercultura, del ámbito educativo implica negar una parte importante de la realidad.

La construcción de identidades y las formas de interacción constituyen los ejes de la cibercultura. Ambos aspectos fueron los primeros y principales afectados por esta transformación. Si hacemos un recorrido, nos acordamos del chat que propició la comunicación e interacción de las personas (en general desconocidas) en espacios diferentes por escrito y por medio audiovisual, esta interacción, propició la conformación de grupos de acuerdo a los gustos, intereses, ideas, etc. o la identificación de las personas dentro de un abanico de posibilidades, en los adolescentes tuvo mucha repercusión el fotolog (entre otros espacios). Actualmente nos encontramos en la etapa de interacción en un mismo espacio, donde no hay barreras de edad para interactuar y donde se permite la comunicación entre personas que comparten los gustos o ideas pero también permite el intercambio con personas que sienten o piensan diferente, por ejemplo Facebook o Instangram.

Básicamente, la cibercultura impactó en la interacción de las personas y, en consecuencia, en la conformación de las identidades. Posteriormente, visto su potencial facilitador de acciones, inmediatez, etc. fue abarcando otros aspectos como el laboral o educativo. A modo de ejemplo, siempre en el ámbito educativo, resultaba complejo llevar el equipo de audio de la escuela al patio o a algún lugar distinto para ensayos o dictado de clases, etc., hoy con el wifi, el pen drive y las netbook se hace mucho más fácil el trabajo en ese sentido, eso es la cibercultura. Lógicamente hay que contar con determinados recursos por eso es importante planificar de acuerdo al contexto para que la potencialidad de la cibercultura no se desvíe hacia una visión negativa.

CINCO OPORTUNIDADES PEDAGÓGICAS QUE POSIBILITAN LOS NUEVOS CONTEXTOS DE LA CIBERCULTURA

1. Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

Permiten el desarrollo de nuevas estrategias, tanto en los profesores como en los alumnos, para interactuar. Esto implica reconfigurar el funcionamiento de la clásica tríada (alumnos – docentes –contenidos) incluyendo un nuevo elemento como es la tecnología. Este nuevo elemento modifica las formas de interacción y requiere la creación de contextos que faciliten y promuevan las condiciones para que el profesor pueda ofrecer un andamiaje al alumno que debe constituirse como sujeto constructor de su propio aprendizaje. Esto significa que los entornos virtuales exigen un diseño que va más allá de la mera transmisión de contenidos para elaborar formas de organización de una actividad conjunta que los protagonistas deben desarrollar pasando de ser receptores/transmisores a usuarios/diseñadores de prácticas educativas.

1. Construcción de blogs o páginas.

Como uno de los pilares de la cibercultura es la forma de interacción y comunicación resultaría interesante incorporar la elaboración de páginas o blogs donde los alumnos se expresen y compartan diferentes elementos. Podría tratarse de temas como, el mundial de fútbol, películas, música, temas de actualidad, etc. (componentes significativos para los alumnos) o bien temáticas curriculares (estudios sobre el universo, la alimentación, la conformación de la identidad nacional). Lo fundamental es aprovechar estos espacios para desarrollar la comunicación, que los alumnos trabajen con los diferentes tipos de discursos e identifiquen la importancia del contexto cuando se trata de transmitir algo: ¿Qué quiero decir? ¿Por qué? ¿Cómo lo voy a decir? ¿Qué posibilidades tengo para transmitir algo? Imagen, audiovisual, audio, escrito… ¿Cómo se puede interpretar lo que quiero decir? ¿A quién se lo quiero decir?

Es muy importante hoy en día trabajar análisis de discurso ya que nos encontramos en un mundo donde la información abunda y nos abunda.

1. Investigación académica.

A la hora de trabajar un tema curricular se puede recurrir al uso de las computadoras de conectar igualdad (siempre que la infraestructura lo permita). En primer lugar el profesor debe asumir que es una tarea ardua porque se requiere de una organización minuciosa y un apoyo y andamiaje constantes. Es fundamental comenzar con un diagnóstico del manejo técnico que tienen los alumnos: la mayoría de los chicos manejan las redes sociales pero no son competentes a la hora de investigar en internet o de elaborar informes en los procesadores de textos. Para esto, se podrían tener en cuenta los siguientes lineamientos para realizar un informe sencillo sobre, por ejemplo, el día de la tradición. Un informe sencillo que conste de introducción, desarrollo, ilustraciones y anexo.

* Seleccionar tres o cuatro páginas pertinentes para que los alumnos recorran y extraigan información que consideren relevante sobre el tema en cuestión.
* Trasladar la información cortando y pegando a un archivo de Word para luego acomodarla y armar el informe. Aquí se requiere de un espacio de escritura, de manejo de vocabulario y redacción, de ortografía.
* Considerar que elementos podrían ir al anexo (reseñas de películas, de obras literarias, imágenes, etc.).

En esta actividad propiciamos por un lado, el desarrollo de la comprensión lectora y, por otro, la escritura bajo la estrategia de reformulación a partir de diferentes textos. A su vez incorporamos el uso de procesador de texto que muchas veces resulta más fácil, operativo y motivador para los alumnos que el lápiz y el papel. Por otra parte, el hecho de que el docente seleccione las páginas que se deben explorar permite reducir la divagación por la red con el consecuente de copiar textos o fragmentos sin sentido.

1. Tertulias literarias.

Lectura de un libro o texto por parte de los/as alumnos/as para luego compartir las valoraciones y reflexiones que van surgiendo, también se trasladan las reflexiones a la vida cotidiana de cada uno, con el objetivo de repensar el lugar que ocupa cada uno en la sociedad y volvernos objeto de reflexión nosotros mismos. Posteriormente al intercambio de ideas, se podría plantear la realización de un audiovisual que puede ser desde un power point hasta un archivo realizado con programas más complejos, también se puede llegar a la creación de un grupo en Facebook o un blog donde se comparta lo vivenciado en las tertulias. La idea es la posibilidad de expresión de cuestiones que tienen que ver con lo subjetivo, como señala Michele Petit[[4]](#footnote-4) *“la lectura puede ser, justamente, en todas las edades un camino privilegiado para construirse uno mismo, para pensarse, para darle un sentido a la propia experiencia, un sentido a la propia vida, para darle voz a su sufrimiento, forma a los deseos, a los sueños propios”.*

1. El videojuego y páginas interactivas.

Los videojuegos influyen indiscutiblemente en la motivación de los alumnos, la cual constituye un elemento sin el cual es imposible el desarrollo del aprendizaje. En este sentido, es fundamental para el docente investigar, buscar, seleccionar los juegos y las páginas pertinentes para compartir con los alumnos. Esto no implica tener que adecuar la página a algún contenido curricular, sino que implica tomarse la libertad, de brindar al alumno un espacio de entretenimiento pero que a su vez refuerce cuestiones básicas como lecto escritura (mundoprimaria.com), cálculos (aplicaciones.info), idiomas (duolingo) etc. Sin lugar a dudas, las posibilidades que se tienen son muchas y se requiere que cada profesor busque y seleccione las que considera pertinentes para su nivel y su grupo.

1. Martín-Laborda Rocío. Cuadernos / Sociedad de la Información, 2005 Fundación Auna.- [↑](#footnote-ref-1)
2. Sanguinetti Luciano. Diario Página 12. Medios y comunicación. Cibercultura. 16/02/2011. [↑](#footnote-ref-2)
3. Guiomar Salvat, *La experiencia digital en presente continuo* (2000), [↑](#footnote-ref-3)
4. Petit Michele. *Nuevos acercamientos a los jóvenes y la lectura.* [↑](#footnote-ref-4)