

FORMACIÓN EN CULTURA DIGITAL Y TECNOLÓGICA

Las sociedades actuales han modificado las bases sobre las que se construyó la modernidad y, en particular, los principios bajo los cuales se organiza el conocimiento, el mundo del trabajo, las relaciones interpersonales, los mercados, así como los ejes articuladores en los que construye la identidad individual y colectiva y por lo tanto también la construcción de ciudadanía.¹

El complejo entorno tecnológico y su sostenida expansión en especial a través de las TICs, es en gran parte responsable de esta mutación estructural. Los procesos de comunicación y la cultura son cada vez más influenciados por estas tecnologías y sus lógicas de interrelación. La digitalización de la sociedad implica cambios en la connotación de la expresión "tecnología digital". Hace veinte años, la tecnología digital a menudo se entendía como sinónimo de «ordenadores», mientras que hoy en día se extiende el término entre otros a los medios de comunicación, teléfonos móviles, televisores, consolas de videojuegos, MP4, impresoras.

A este fenómeno se suma el de la "convergencia digital" que designa la posibilidad de consultar el mismo contenido multimedia desde diferentes dispositivos y esto gracias a la digitalización de los contenidos (películas, imágenes, música, audio, texto) y al desarrollo de la conectividad. En otro tiempo, cada dispositivo funcionaba independientemente y las redes no estaban unidas entre ellas. Actualmente, las informaciones, también llamados "datos", circulan cada vez más sobre las mismas redes y son almacenadas, leídas, vistas o escuchadas con los mismos dispositivos.

A su vez las redes sociales digitales han introducido una combinación híbrida entre "el yo" e "identidad", lo que Kerchkoves² ha denominado como lo *publívado* (público-privado), nueva configuración de cada uno de nosotros en la Web a partir de la administración de lo privado.

Este es uno de los tantos aspectos que hoy abren numerosos debates vinculados a la relación entre Internet y la identidad –personal, colectiva política, social, cultural,...- dejando en evidencia las complejas relaciones entre identidad, sociedad y tecnología.

¹ Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital - Dussel, Inés

² Internet, Identidad y transición- Dr. García Fanlo.

(3)

Las condiciones de posibilidad, existencia y aceptabilidad de modos de consumir mediadores, potenciados, reorganizados, clasificados y algoritmizados por Internet han determinado que se considere no ya como un medio - en el sentido tradicional del término - sino como una poderosa máquina que ensambra todas las esferas de la vida social en su conjunto.

Es así que a medida que crecen exponencialmente los diversos medios y modos de acceder a la información, los ciudadanos se enfrentan concomitantemente a un doble desafío: actuar como consumidores críticos y responsables de ella y participar en su condición de productores de contenidos y creadores culturales.

Hoy en día muchos expertos coinciden en señalar que la brecha digital se está desplazando en forma creciente desde el acceso hacia el uso, es decir, hacia la capacidad de los usuarios de realizar operaciones complejas, moverse en distintas plataformas y aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la cultura digital. La brecha hoy se produce entre usos más pobres y restringidos, y usos más ricos y relevantes.

Lo expuesto nos lleva a admitir para este nuevo modelo de sociedad con la significativa presencia de las TICs la necesidad de un nuevo modelo de alfabetización: la alfabetización digital para la sociedad digital.

Varios autores coinciden en señalar que el término "digital" no es el más afortunado por su carácter restrictivo vinculado únicamente al manejo de los actuales equipos y tecnologías, pero es el que se ha impuesto con mayor predominancia.

Gutiérrez, A³ propone, para trascender este enfoque meramente instrumental, el término "alfabetización múltiple o multimedia", entendida ésta como la capacidad básica para comprender y expresarse con diferentes lenguajes y medios.

Los objetivos de esta alfabetización multimedial podrían resumirse en:

- Proporcionar:
 - el conocimiento de los lenguajes que conforman los documentos multimedia interactivos y el modo en que se integran
 - el conocimiento y uso de los dispositivos y técnicas más frecuentes de procesamiento de la información
- Propiciar la valoración de las implicaciones sociales y culturales de las nuevas tecnologías multimedia.
- Favorecer la actitud de receptores críticos y emisores responsables en contextos de comunicación democrática.

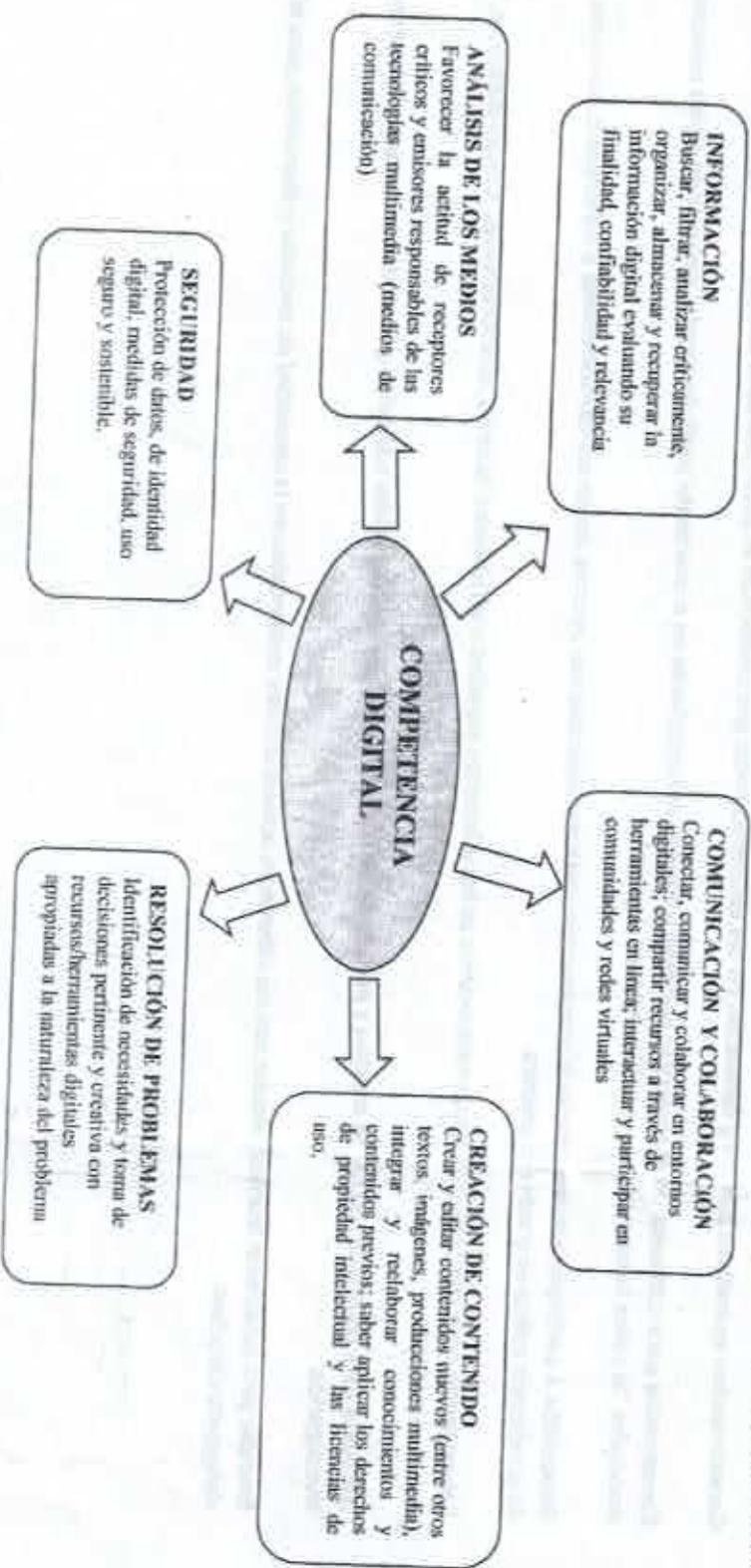
En este sentido se entiende la relevancia de la Educación en asumir la formación en cultura digital y tecnológica entendiendo esta como los procesos, actividades, bienes o servicios que se generan en torno al uso de las TICs, teniendo como objeto apoyar a través de ellas, el acceso a competencias

³ Alfabetización Digital - Un reto de todos - Gutiérrez Martín, Alfonso <http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article1071>

cognitivas e innovadoras en procesos pedagógicos o culturales de aprender aprendiendo o hacer creando, dentro de un proceso de formación y creación continua o permanente.

Desde esta perspectiva se aspira al desarrollo de la competencia digital (CD) entendida como aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. La persona ha de ser capaz de hacer un uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles con el fin de resolver los problemas reales de un modo cada vez más eficiente, así como evaluar y seleccionar fuentes de información e innovaciones tecnológicas en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos.

Para promover la competencia digital en el desarrollo curricular se considerarán seis áreas propuestas en el Proyecto DIGCOMP (Digital Competences) del IPTS (Instituto de Estudios de Prospectiva Tecnológica): a) Información b) Comunicación c) Creación de contenido. d) Seguridad. e) Resolución de problemas f) Análisis de los medios.



4

Las mencionadas áreas de la competencia digital se asocian e integran simultáneamente al desarrollo de competencias clave, entre otras, la competencia comunicativa, matemática, de aprender a aprender, de formación ciudadana y sociales.

El entorno digital-tecnológico aparece como un componente facilitador de los procesos formativos y multiplica las posibilidades de desarrollo de ideas, proyectos e iniciativas en diferentes ámbitos de la realidad en los que se enmarcan los Proyectos de Investigación

Asimismo, la creación de nuevos contenidos digitales / multimedia favorece la integración de conocimientos, fomentando la creatividad y la expresión en diferentes lenguajes.

Perfil Docente

El docente que se desempeña en Formación en Cultura Digital y Tecnológica presentará el siguiente perfil:

Conocimientos operativos básicos y formación en las diferentes áreas que conforman el desarrollo de la competencia digital (Página 3)

Compromiso para colaborar en el desarrollo personal e integral del estudiante en el marco del perfil de egreso, sustentado en los conocimientos necesarios vinculados "al saber hacer para hacer y el hacer para el saber".

Disposición a participar activamente en la construcción curricular colectiva con aportes desde sus conocimientos y experiencia, así como a innovar a través de la reflexión crítica en y sobre la práctica.

Competencia para integrarse al trabajo colaborativo en los diferentes espacios y actividades: tutorías, coordinaciones, salidas didácticas, trabajo en red con la comunidad, etc.

Iniciativa para contribuir en forma creativa y pertinente en el abordaje de problemas reales o desafíos genuinos en el marco de los Proyectos de Investigación.

Empatía para establecer buenos vínculos con los diferentes actores liceales sustentados en la capacidad de escucha y disposición para el diálogo constructivo.

El docente de Formación en Cultura Digital y Tecnológica en el desarrollo curricular de la propuesta.

Conformación de la comunidad de aprendizaje

A partir del Perfil de Egreso planteado para el programa, el colectivo docente tendrá que acordar y elaborar un marco de competencias a desarrollar con la población adulta destinataria de la Propuesta.

En este proceso, el docente de Formación en Cultura Digital y Tecnológica tendrá un rol importante en construir, junto al colectivo docente, una significación compartida en relación a la competencia digital, a partir del análisis de los propósitos de la asignatura.

Se diseñarán actividades que permitan relevar intereses, preocupaciones, experiencias de vida y laborales, acceso y habilidades en el uso de las TICs, así como expectativas socioculturales y personales de los estudiantes. Estas actividades se implementarán en docencia colectiva.

Para algunos estudiantes, esta etapa será un primer acercamiento instrumental a los recursos informáticos. Las intervenciones del docente tendrán que adecuarse a la diversidad de las necesidades formativas que identifique.

Sobre la base de las competencias definidas, las preguntas/problemas identificadas y el acervo/experiencia que cada docente tiene de su campo de conocimiento, el colectivo docente iniciará la construcción curricular.

Los recursos informáticos y tecnológicos podrán colaborar en dichos procesos de co-construcción (docentes-estudiantes) de posibles situaciones problemáticas a abordar.

En este proceso se tendrá en cuenta intereses, expectativas y perfiles cognitivos de los estudiantes, proyecto educativo del Centro, abordaje interdisciplinario con los aportes desde las diferentes asignaturas en directa relación con las preguntas/problemas de los proyectos de investigación. A nivel **énfasis en la construcción curricular**

Realizadas las definiciones vinculadas a la/s situaciones problemáticas en torno a las cuales se desarrollarán los Proyectos, el docente de FCD y T podrá tener un por momentos activamente dicha construcción curricular colectiva, con aportes desde sus conocimientos y experiencia.

En este marco el colectivo docente y los estudiantes analizarán, dentro de la amplia diversidad de recursos digitales y tecnológicos, aquellos que resulten más apropiados, atendiendo a diferentes variables (finalidades formativas, disponibilidad, pertinencia, etc)

En base a las áreas descritas en la competencia digital, a modo de ejemplo en la página N° 7, se presentan una serie de herramientas multimedia que habilitan nuevas formas de interacción con la cultura, de manera participativa y creativa.

La posibilidad de crear contenidos culturales en el marco de las tutorías de esta asignatura potencia a su vez las posibilidades de ampliar el aula, interactuando con otras instituciones, u organizaciones de la comunidad, así como contextos experienciales de estudiantes/docentes.

Seguimiento del desarrollo de la competencia digital

En esta experiencia la evaluación es el componente pedagógico que transversaliza todo proceso de aprendizaje y enseñanza. Se concibe con carácter permanente, formativo y formador.

En el desarrollo del trabajo de aula, ambos procesos aprendizaje y evaluación están profundamente imbricados.

Promover la experiencia curricular integrada a la evaluación implicará:

- Mantener un monitoreo permanente y crítico-analítico de la experiencia curricular
- Sostener un diálogo profesional entre tutores
- Habilitar las visiones de los estudiantes (procesos, propuestas, pensamientos, saberes,...) desde la escucha sensible y la experticia profesional

En este sentido el colectivo docente realizará el monitoreo del desarrollo de la competencia digital, conjuntamente con las otras competencias específicas y generales definidas.

La información generada se registrará con carácter descriptivo en la "Historia de Aprendizaje" entendida como la construcción del proceso personal de desarrollo del estudiante en contexto de formación dentro del marco curricular propuesto por el Programa.

La evolución de la construcción compartida entre estudiantes y docentes que conforma la Historia de Aprendizaje habilitará instancias de auto y co-evaluación con la consiguiente toma de decisiones en procura de la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Capítulo VI del Reglamento de la organización, implementación, evaluación y acreditación de los procesos de aprendizaje en el Programa Uruguay Estudia EMB CES)

