

Referentes teóricos de la cibercultura en la formación de pregrado desde el empleo de las Tecnologías

Theoretical references of cyberculture in undergraduate formation using Technologies

*Yuliet Hernández Téllez*¹

*Sonia María Martínez Guerra*²

*Carlos Alberto Suarez Arco*³

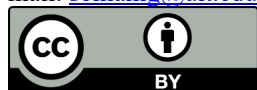
Resumen

Preparar a los futuros profesionales de las ciencias sociales para enfrentar la sociedad red e interactuar con las comunidades virtuales, es tarea para las ciencias de la educación. Estas deben ajustar sus metodologías en correspondencia con la relación de los educandos en las redes digitales y los ecosistemas en que estas quedan establecidas. Encausar la formación solo hacia la accesibilidad y dominio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en lo adelante TIC), se constituye como problema, ya que no garantiza entender cómo navegar por la red o reconocer los mecanismos para interactuar en ella. Fenómeno en cuyo análisis teórico en el presente artículo, se recurre a la Tecnología de la Relación, Información y Comunicación (en lo adelante TRIC). Este acrónimo enfatiza el componente humano, al enfocarse en el uso de la tecnología para crear y fortalecer la interacción; donde la cibercultura se muestra como prácticas, actitudes y valores desarrollados con el ciberespacio. Como objetivo del presente artículo, se explica desde una perspectiva relacional con enfoque filosófico, comunicativo, sociopsicológico

¹Licenciado en Sociología. Máster en Desarrollo Cultural Comunitario. Profesor Auxiliar, Departamento de Comunicación Institucional de Universidad de Las Tunas, Cuba. E-mail: yuliethernandeztellez3@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8423-2674>

² Doctora en Ciencias Pedagógicas. Profesor Titular, Departamento de Tecnología educativa y Educación a Distancia de la Universidad de Las Tunas, Cuba. E-mail: soniamg@ult.edu.cu ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4076-3294>

³ Doctor en Ciencias Filosóficas. Profesor Titular, Observatorio Social de la Universidad de Las Tunas, Cuba. E-mail: soniamg@ult.edu.cu ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4076-3294>



y pedagógico, la cibercultura como cultura de la sociedad digital y su formación en el pregrado, ante la necesaria evolución conceptual de las TIC a las TRIC desde la educación. La dialéctica materialista, funge entonces, como método que responde al vínculo entre la acción social y las estructuras sociales, desde la comprensión holística de la realidad que da paso al enfoque de sistema, donde el proceso formativo se orienta al rediseño dialéctico oportuno.

Palabras clave: cibercultura, tecnología de la información y las comunicaciones, ciberespacio, formación de pregrado

Abstract

Preparing future social science professionals to face the networked society and interact with virtual communities is a task for educational sciences. These sciences must adapt their methodologies to the relationship between learners and the digital networks and the ecosystems in which they are established. Focusing training solely on accessibility and mastery of Information and Communication Technologies (TIC) is problematic, as it does not guarantee understanding of how to navigate the Internet or recognize the mechanisms for interacting with it. This phenomenon, in the theoretical analysis of which this article uses Information and Communication Relationship Technology (TRIC). This acronym emphasizes the human component, focusing on the use of technology to create and strengthen interaction; where cyberculture is presented as practices, attitudes, and values developed within cyberspace. The objective of this article is to explain, from a relational perspective with a philosophical, communicative, sociopsychological, and pedagogical approach, cyberculture as the culture of digital society and its undergraduate training, given the necessary conceptual evolution from ICTs to TRICs in education. Materialist dialectics, then, acts as a method that responds to the link between social action and social structures, from the holistic understanding of reality that

gives way to a systems approach, where the training process is oriented toward the appropriate dialectical redesign.

Keywords: cyberculture, information and communications technology, cyberspace, undergraduate education

Introducción

Las tecnologías se renuevan a un ritmo acelerado. En correspondencia con las necesidades humanas, se requiere la actualización continua de lo que en materia digital hoy son retos. En tal sentido, la educación exige una transformación de los objetivos, métodos y contenidos para conferir mayor centralidad a la cultura digital de los estudiantes, definidos por su tiempo como sujetos “millennials, generación Z y ALPHA”.

Las acciones de los universitarios en el ciberespacio, generan nuevas prácticas, códigos y comportamientos, que atemperan a la cibercultura como el punto de conexión con la sociedad digital. Lo que teóricamente se ha trabajado, referido a la tecnología como recurso, limita los usos de esta en correspondencia con las necesidades de los profesionales de las ciencias sociales desde su formación de pregrado. Por ello resulta válido seguir el curso del análisis teórico desde otras aristas que confluyen en las “humanidades digitales”.

En la presente indagación se connota la dimensión sociocultural y pedagógica para el análisis de los procesos culturales que se objetivan, a través de las TIC, en internet y sus redes digitales. Desde estas aristas se tratan las siguientes teorías para sustentar el análisis: la sociedad red (Castells, 2009); lectores, espectadores e internautas (García, 2007); hipermediaciones, hipertextualidad y comunicación digital (Scolari, 2008); información, tecnologías y conocimiento (Regil, 2014); competencias digitales (Salazar y Lescano 2022); cultura digital en

la sociedad moderna (Riberón, 2016); políticas públicas e inclusión digital (Amado y Gala 2019).

Se tiene en cuenta además lo expuesto por Area (2018) referido a la pedagogía de la escuela digital; así como la modernización de la formación profesional de Sanz (2021). Es recurrente la relación que establece Enrique y Torrez (2021), al analizar la educación en las humanidades digitales. Se incluye, además, el enfoque de aprendizaje desde las ciencias sociales, propuesto por Romero y Suárez (2018). Desde la perspectiva de Huerta y Alonso (2021) se analizan los saberes virales para una nueva educación.

Estos autores atemperan el análisis con base en las teorías clásicas que desde el enfoque pedagógico sustentan la investigación y permiten comprender y explicar el fenómeno en estudio. Se destacan desde la concepción Histórico – Cultural, la perspectiva de Vigotsky (1987) contenida en la teoría del desarrollo histórico-cultural de la psiquis humana y la perspectiva de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Referente a los sistemas de significados y la interacción desde una concepción pedagógico del enfoque histórico-cultural, se connota la teoría de artefacto cultural, expuesta por Cole (2003) y la perspectiva de la educación como apuesta a la cultura de Bruner (1997). Dichos análisis se complementan desde la dialéctica materialista (Engels, 1878).

El sistema teórico conceptual está conformado por las categorías cibercultura, TIC, TRIC, sociedad, formación de pregrado y educación, las que se integran a otras concepciones necesarias para el análisis. La comprensión sistémica de estos conceptos, fue sustentada en la Sociología Cultural y de la Educación como ciencias generales y en la Pedagogía, Psicología, Filosofía, y Comunicación como auxiliares, por la transversalidad del tema en cuestión.

Para ordenar y simplificar los hechos de mayor relevancia y aportar nuevas interpretaciones de la realidad, la autora utiliza los métodos del nivel teórico: histórico-lógico,

inducción–deducción, análisis–síntesis, sistémico–estructural. Revelar los indicadores de la cibercultura como enfoque integrador y sistémico, referente a la utilización de las TRIC como evolución conceptual de las TIC en la formación de pregrado, representa el objetivo fundamental del método sistémico estructural. La novedad científica y posible aporte teórico radica en los indicadores sugeridos para formar en los sujetos implicados una cibercultura desde la perspectiva pedagógica integradora, que condiciona con la formación de pregrado, las prácticas necesarias para transformar la realidad social y cultural desde cualquier contexto.

Desarrollo

La idea de la cibercultura como “dispositivo de formación”, atempera su comprensión teórica al contexto universitario, al partir de lo que se entiende por dispositivo: “implica la noción de un espacio de tensiones y fuerzas en movimiento y posible transformación más que un objeto cerrado, concluido, medio y en consenso” (Uribe, 2016, p.10). El termino en cuestión será analizado desde la perspectiva relacional que aporta el acrónimo TRIC, al ser entendido como espacio relacional y “campo” de acción, según los aportes de Bourdieu (1984) citado por Vargas (2021) al plantea que “pensar en términos de campo es pensar relacionamente” (p. 329).

El sociólogo francés desde su perspectiva caracteriza al campo como esa “red de relaciones entre las posiciones objetivas que hay en un ámbito. Estas relaciones existen con independencia de la conciencia y de la voluntad colectiva” (Bourdieu, 1984, citado por Vargas, 2021 p. 330). La posibilidad y alcance de dichas relaciones, está condicionada por los agentes o actores sociales que la protagonizan, crean y reconfiguran, al pautar interacciones que se basan en la identificación de posiciones al interior de un campo, que no se limita a “espacios, ni sociedad, ni estratificación (...) puede atravesar toda construcción social” (Bourdieu, 1984 citado por Vargas, 2021, p. 330).

La construcción social de la realidad que condiciona la existencia del campo como espacio de interacción, es consecuencia directa de la forma en que la humanidad crea y mantiene su realidad, que, según Berger y Luckmann (2001) es un “producto social que emerge de las prácticas y representaciones colectivas (...) los individuos y la sociedad la construyen y moldean a través de la interacción social y el uso del lenguaje, en lugar de ser objetiva y dada” (p. 22).

Estas interpretaciones, permiten afirmar que la realidad parte de la subjetividad y se objetiva en interacción, lo que implica que se pueda moldear y reconstituir. En dicho proceso, la cultura y la estructura social se patentizan en la individualidad y colectividad. Las prácticas individuales se fraguan, en tanto el proceso de interacción social condiciona “habitus”, que al decir de Bourdieu (1984) son: “sistemático (lo que explicaría la relativa concordancia entre nuestras diferentes prácticas) y transponibles, es decir, puede transponerse de un ámbito de la práctica a otro, de un campo a otro” (p. 159).

Lo anterior le confiere un carácter de asimilación individual y permanencia a los núcleos culturales, que se traducen en modos de ser y hacer, en un contexto identificado como suyo y compartido colectivamente. La necesaria indagación teórica de la construcción social de la realidad, referencia los aportes que, desde la ciencia sociológica, le imprimen relevancia a la cibercultura como campo de acción. Las diversas acepciones acerca de la cultura develan su condición de proceso complejo. El eje central de dichas interpretaciones, a juicio de la autora del presente estudio, reside en dotar a la subjetividad humana de capacidad material, manifiesta en la acción de los sujetos. Taylor (1871) marca un camino importante en la comprensión del término desde la Antropología. Su principal contribución está en imprimirle a la cultura una dimensión humana.

Dotar a la cultura de sentido antropológico es delimitarla según Mariscal (2007) como “un elemento común a todos los seres humanos que es observable a través de prácticas y sentidos que varían según el tiempo y el espacio” (p. 19). Esta dinámica interpretativa se redefine en correspondencia con las posibilidades de sincronización de las interacciones, que no dependen en la llamada Era Digital y la coincidencia en espacio y tiempo. Por lo que el sentido de territorialidad no se atempera a la cibercultura, porque esta tiene tres maneras de entender el territorio:

El ciberespacio como territorio en Lévy (1997), es la vinculación entre el territorio físico y el virtual, la articulación social local-global, Castells y la omnipresencia tecnológica en el territorio físico por las tecnologías ubicuas y la inteligencia aplicada en los entornos reales y virtuales. (Chan, 2019, p. 43)

El “Ciberespacio”, entendido como “la red” para Lévy (1997) “es el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores designa también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan” (p. 386). Representa, en tal sentido, los campos de interacción virtualidad - realidad con resultado en lo que llamó “mutación global de la civilización”.

Los campos ciberespaciales, por su parte, se conectan en lo cibercultural, lo que da paso a una cultura de la sociedad digital contemporánea. Ésta, atemperada al contexto formativo, dinamiza el carácter simbólico del proceso, atempera las realidades virtuales de los actores que en lo analógico son parte de la instrucción y educación, en orientación al desarrollo desde el par dialéctico categorial enseñanza-aprendizaje. Además, configura nuevas formas de universalidad en la construcción de una inteligencia colectiva.

El conocimiento generado en la formación profesional referente a una temática particular, es resultado de momentos, estrategias, métodos, interacciones, objetivos que comparten los actores del proceso, para que el mismo sea efectivo. De esta forma, en la sociedad interconectada, el conocimiento compartido “se traduce en objetos multimedia o artefactos cognitivos que son los conectores entre los habitantes de la red” (Chan, 2019, p. 43).

La cibercultura se entiende entonces, como inteligencia compartida ante los procesos de producción y distribución del conocimiento en las redes. Adquiere, además, la función mediadora del profesor entre el contenido y el alumno. La construcción de conocimiento en el ciberespacio es entendida entonces por Regil (2020), como una nueva “episteme” o “campo epistemológico”, donde se configuran los códigos que organizan las comunicaciones y condicionan las formas de entender e interpretar el mundo, en determinadas épocas.

De este análisis se justifica el posicionamiento teórico del autor referido a la cibercultura como dispositivo de esta nueva episteme (ciberespacio) “por medio del cual configuramos lo real en lo virtual desde su heterogeneidad y su complejidad como un fenómeno socio-comunicativo en donde se crean prácticas, códigos, normas y comportamientos específicos como superestructuras paralelas al mundo real, físico o analógico” (Regil, 2020, 30).

En tal sentido las prácticas académicas realizadas en el ciberespacio establecen sistemas que organizan contenidos desde el espacio de tensiones, referente a los conocimientos provenientes de diferentes áreas. Los recursos y contenidos en dicho campo, al ser articulados con fines académicos “generan un efecto dialéctico (...) por una parte ayudan a los sujetos al logro de determinados objetivos; y por otra, esa intervención crea nuevas redes, con lo cual se modifica el conjunto de elementos que componen la cibercultura” (Regil, 2020, p. 30).

Hasta este punto podemos resumir que la cibercultura como dispositivo de formación, se estructura, organiza y desarrolla en el ciberespacio. Este a su vez puede ser comprendido como un campo de acción cultural y de conocimiento, generador de hábitos en el proceso de enseñanza aprendizaje, como parte de la relación directa con las TIC.

Un tercer aspecto que se considera importante reflejar en el análisis, es la perspectiva de campo TIC referente al ciberespacio, en relación directa con la cibercultura y el grado de culturización de los sujetos. Esta establece dimensiones o categorías conceptuales propuestas por Romo et al., (2014): “a). Acceso a las TIC; b). Uso de las TIC; c). Apropiación tecnológica y social de las TIC; d). Empoderamiento; y e). Innovación social y desarrollo humano” (p. 3). Dichas dimensiones estarían concatenadas y asociadas de manera escalonada, donde la dimensión más básica impulsa el nivel de la dimensión superior (ver anexo A).

Dada la importancia y la necesidad de evaluar los niveles de cibercultura para la caracterización y gestión en la formación de pregrado, las dimensiones presentadas por los autores anteriores sientan las bases para la elaboración de instrumentos de medición que respondan a la indagación científica. Se toma esta perspectiva como la base del análisis de la presente investigación, aspecto que será asumido como punto de partida para el modelo pedagógico desde la perspectiva relacional, que favorecerá la comprensión de la cibercultura como dispositivo de formación de pregrado del Gestor Sociocultural para el Desarrollo.

El grado de culturización como máxima en la escala dimensional de la cibercultura, desde sus estadios de desarrollo, representa el marco ideal para medir su presentación como dispositivo de formación en un campo de acción cultural y epistemológico (ciberespacio). Desde la comprensión pedagógica a la problemática cultural en la sociedad red, el entramado antes expuesto se configura y comprende como premisa ante la dicotomía realidad y/o virtualidad

presente en la llamada Nación Digital defendida por Katz (1917) citado por Regil (2020) como una “nueva clase social”.

Transitar a esta nueva formación y estructura social, implica aludir a la dialéctica materialista: “La dialéctica no es, empero, más que la ciencia de las leyes generales del movimiento y la evolución de la naturaleza, la sociedad humana y el pensamiento” (Engels, 1878, p.131). En su tesis sobre Feuerbach, Marx (1980) plantea: “los hombres son producto de las circunstancias y (...) son los hombres, precisamente, los que hacen que cambien las circunstancias” (p. 2).

La relación de reciprocidad que establece esta idea entre los actores sociales y el entorno en el que se desarrollan, permite comprender la relación indisoluble entre el hombre y el constructo social que lo acoge en el plano físico o virtual. El proceso de interacción que se produce como resultado de la acción social de los individuos, condiciona la construcción y transformación de las estructuras que rigen y controlan esa acción.

La concepción dialéctico materialista que condiciona al hombre como ser social, bajo constructos históricos y reflejo del desarrollo de la cultura que él mismo crea, define el proceso educativo como “(...) la vía esencial de la sociedad para la formación de las nuevas generaciones y que necesariamente responde a las exigencias de la sociedad en cada momento histórico” (García, 2020, p. 209). Formar profesionales que respondan al contexto social en el que viven y evolucionan, en pensamiento y acción, requiere de la respuesta a las interrogantes: ¿en qué mundo vive?, ¿está preparado para comprenderlo, estudiarlo y transformarlo?, ¿tiene herramientas para enfrentar los cambios? Modelar el proceso pedagógico desde las categorías formación – desarrollo, instrucción – educación y enseñanza-aprendizaje, requiere de nutrir los

enfoques tradicionales a la perspectiva relacional de la sociedad del conocimiento, a la que asistimos en el siglo XXI.

Esto se traduce en una educación para la vida desde los valores, en intercambio con el ciberespacio y su posición frente a la construcción social de la realidad física. Conectada, además, con la instrucción en el campo “episteme” presente en la virtualidad, que comparte la idea de que “la escuela ya no es el único lugar legitimado del saber, ni el libro es el centro de la cultura” (Barbero, 2002, p. 43).

Se enfoca además en la formación contenida en la instrucción-educación, orientada al desarrollo general del ser humano como personalidad. Con base en un modelo de aprendizaje entendido como “proceso de construcción y reconstrucción, por parte del sujeto que aprende con conocimientos, habilidades, modos de actuación, actitudes, valores y sentimientos, que se producen en condiciones de interacción social, que lo conducen a su desarrollo personal y profesional” (García, 2020, p. 209).

Para darle sentido a las reflexiones anteriores, se considera necesario conformar un cuadro resumen que ayude a ilustrar la indagación teórica, que, hasta el momento, sustenta la concepción de cibercultura como dispositivo de formación en la sociedad digital (ver anexo B). Parte del ciberespacio como campo hasta revelar sus manifestaciones y constructos teóricos que permiten explicar y comprender la compleja realidad de la educación ante el reto digital.

Conectar las tres perspectivas del ciberespacio como campo, donde actúa el dispositivo cultural en influencia formativa directa, requiere del enfoque de sistema que permita pautar la organización del proceso formativo con acciones dialécticas que den brecha al rediseño oportuno ante nuevas necesidades detectadas. Luhmann (1998) en su teoría de “sistemas autopoiéticos”, aporta aspectos relevantes en relación a la existencia, composición y movimiento del sistema.

El autor defiende la idea de la observación continua y sistemática de todos los componentes. La “auto - observación” y “auto - descripción”, para conocer sus potencialidades, dificultades, aspiraciones y medios para lograr los fines del conjunto. El sistema existe por sus estructuras interactivas, donde los sujetos como parte de su accionar las construyen y modifican, aspecto que genera autonomía, identidad y diferenciación. Los elementos constituyentes están en constante cambio, transformación, movimiento y salida (traslado hacia otros sistemas).

Esto último es comprendido desde la necesidad del vínculo entre lo virtual y analógico. Por ello, la enseñanza debe estar orientada a la zona de desarrollo próximo, principal aporte de Vigotsky (1987) contenido en la teoría del desarrollo histórico-cultural de la psiquis humana. El autor establece una relación dialógica entre el funcionamiento “interpsicológico” e “intrapsicológico” que se produce en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):

No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (Vigotsky, 1987, p. 6)

Desde esta visión el aprendizaje se coloca en dos polos distantes que se conectan por su función desarrolladora: nivel real y nivel potencial. Las nuevas herramientas en red, como sistemas de acción, afianzan la insistencia del autor de que no hay que recurrir a la presencia física para explicar el apoyo en la ZDP. La interacción en el espacio virtual, permite enfocar el desarrollo a la resolución de problemas en redes colaborativas digitales, al acortar las distancias entre lo real y lo potencial.

El concepto, ha de ser tratado como proceso educativo en su dimensión social. El ciberespacio como campo TIC, aporta al modelo conceptual simplificado de cibercultura dado

por Romo et al., (2014) el camino a seguir entre el aprendizaje desarrollador del nivel real al potencial, desde el vínculo del acceso a las TIC y la innovación social y desarrollo humano, respectivamente. En relación a esto, la cibercultura como dispositivo de formación provee las herramientas necesarias para impulsar, desde la dimensión básica: la relación con las TIC, hasta el nivel de desarrollo superior propuesto. Las dimensiones estarán concatenadas y asociadas de manera escalonada, donde la dimensión más básica impulsa el nivel de la dimensión superior.

Dichos análisis se complementan desde el pensamiento relacional con enfoque TRIC, del que emana la capacidad de imbricar las estructuras macro, que controlan el comportamiento social de los actores; y la acción social micro, como creadora y modificadora de esas estructuras. Este aspecto establece una relación de reciprocidad entre los actores sociales y el entorno en el que se desarrollan. El proceso de interacción que se produce como resultado de la acción social de los individuos, condiciona la construcción y transformación de las estructuras que rigen y controlar esa acción.

Desde este análisis se debe destacar la perspectiva multidimensional de Alexander, (2004), en su dicotomía entre Sociología cultural o Sociología de la cultura, propone un programa fuerte para su estudio, en el que se expone la relación que para él debe de existir entre: las instituciones, los elementos simbólicos que la crean y los actores sociales. La génesis de esta triada queda expuesta en las siguientes líneas planteadas por este autor.

Toda institución, independientemente de su naturaleza técnica, coercitiva o aparentemente impersonal, sólo puede ser efectiva si se relaciona con los asideros simbólicos establecidos que hacen posible su realización y una audiencia que la lee de un modo técnico coercitivo e impersonal (p. 101).

Esta idea se conecta con la capacidad que tienen los seres sociales de construir un mundo de significados alrededor de la estructura objetiva creada por ellos mismos, lo que condiciona y moldea su identificación con el sistema social y cultural. El programa fuerte propuesto por dicho autor para el estudio de la cultura, da paso a su perspectiva multidimensional, que relaciona la dimensión social y la cultural, lo que se considera como su principal aporte, y enfoque ajustado a la cibercultura como dispositivo de formación.

Analiza, además, dentro de las propias estructuras sociales, los elementos culturales. Esta generalidad es explicada a partir de tres ideas extraídas de su obra, que dan paso a comprender como los elementos de la estructura (fuerzas materiales) coexisten con los elementos de la acción (fuerzas simbólicas). Según Alexander (2000):

1- Los elementos sociales no se consideran por más tiempo, de un modo naturalista, como cosas que pueden existir, en y por sí mismas, sin la mediación de códigos culturales.

2- Todo objeto social puede analizarse como un objeto cultural, toda estructura social como una estructura cultural.

3- Acontecimientos, actores, roles, grupos e instituciones, como elementos de una sociedad concreta, son parte de un sistema social; sin embargo, son simultáneamente, parte de un sistema cultural (...) ambas siempre se encuentran presentes como la dimensión analítica de la misma unidad empírica (p.168 – 170).

Analizar el ciberespacio como estructuras sociales y culturales presupone desde la visión de este autor, la mediación de códigos como concreción de un conjunto de signos que emanan significados identitarios, y que convierten a los actores sociales en condicionados y condicionantes de su propia realidad. La transición de la sociedad analógica a la digital, requiere del análisis conceptual del proceso que lo fundamenta. Para su comprensión en función con la

cultura y su trasfiguración en cibercultura, es necesario referir lo planteado por Ortiz, (2013), referente al paso de una cultura a otra, donde confluyen conceptos que son expuestos en las siguientes líneas:

Entendemos que el vocablo transculturación expresa mejor las diferentes fases del proceso transitivo de una cultura a otra, porque éste no consiste solamente en adquirir una distinta cultura, que es lo que en rigor indica la voz angloamericana *acculturation*, sino que el proceso implica también necesariamente la pérdida o desarraigo de una cultura precedente, lo que pudiera decirse una parcial desculturación, y, además, significa la consiguiente creación de nuevos fenómenos culturales que pudieran denominarse de neoculturación. (Ortiz, 2013, p. 90)

Los nuevos fenómenos culturales compartidos que se aspiran lograr, en el proceso formativo, se muestran insipientes ante la lucha constante por la aculturación como resultado del desecho de modos de hacer arraigados en los sujetos parte de la sociedad ante las transformaciones digitales en la educación. La constante resistencia a la desculturación parcial que permita la asunción de prácticas sociales y culturales para viabilizar la cultura digital ante la nueva realidad imperante, constituye una limitante que socaba la neoculturación como fin de un proceso que requiere de auto – reconocimiento e identificación en correspondencia con la significación cultural de la realidad objetiva, cada día más informatizada, digitalizada y ciberespacial.

Adaptarse a nuevas circunstancias que requieran respuestas, es un reto que distingue lo heredado y cultivado superpuesto a lo incorporado. No se trata de renunciar a los aspectos que reflejan la “auto - identificación” de los individuos, sino buscar mecanismos que, ante el nuevo contexto, les permitan a los actores asumir comportamientos en correspondencia con lo que es

compartido. Para que ese proceso sea consciente, el trabajo debe ser planificado, organizado y concretado paulatinamente.

Según este orden de ideas, la formación de pregrado del Gestor Sociocultural para el Desarrollo se enfrenta a los desafíos de una transformación cultural que aboga por la neoculturación en correspondencia con la sociedad de la información, el conocimiento y el ciberespacio. Los referentes expuestos, nutren a este objeto de estructura teórica para explicar la cibercultura como centro de las categorías pedagógicas, en garantía al desarrollo efectivo desde el uso de las TRIC (enfoque relacional que supera el tecnicismo de la perspectiva TIC).

De ello parten los siguientes indicadores que aluden a la cibercultura como dispositivo de formación del profesional. Estos son ajustables a cualquier área del conocimiento desde la que se forme, y resumen el andamiaje teórico expuesto hasta el momento que refleja su efectividad en el proceso formativo.

- Accesibilidad: facilidad de obtener la información, recursos y herramientas educativas en línea.
- Recursos: materiales de aprendizaje (variados en temas y formato de presentación)
- Interactividad: trabajo en equipo y en redes profesionales de cooperación
- Herramientas digitales para gestionar el aprendizaje
- Personalización: subjetividad e individualidad
- Competencias digitales: habilidades digitales y de comunicación
- Innovación: enfoques y perspectivas en la resolución de problemas
- Retroalimentación

Estos indicadores pueden utilizarse para caracterizar la cibercultura y establecer sus puntos de ventajas, así como las mejoras y oportunidades que emanan como resultado de su

aplicación. Con base en estos elementos es necesario concretar el tipo de profesional en Gestión Sociocultural para el Desarrollo que se quiere formar. Se defiende la idea de que el papel desde su preparación cibercultural debe ser trabajar no como creador, sino como mediador de la cultura.

Para darle sentido a este aspecto se debe referir lo que se entiende por mediación desde la perspectiva de Barbero (1987) quien las plantea no como conocimiento sino como “reconocimiento” de la realidad social. Representa, además, según el autor, el desplazamiento del análisis a la temporalidad y pluralidad de matrices culturales. Implica transformar desde dentro, el sentido de la convivencia social desde la cultural.

Al observar la cibercultura como dispositivo en el que se generan múltiples tensiones, se asume como quehacer del Gestor Sociocultural, la capacidad de mediar en la esfera cultural transformadora del ser humano, desde el escenario físico-virtual y su correlación. Se enfoca en la promoción de usos diversificados de las tecnologías y de los sistemas de información y comunicación, para propósitos de grupos territoriales y ciber-territoriales. Posibilitar la inteligencia conectiva, constituye un tipo de práctica emergente para dicho profesional.

El estudio de estas tendencias y las pautas para su evolución requiere del rediseño de los procesos de adquisición, almacenamiento, tratamiento y transmisión de conocimiento, con base en una nueva concepción de las humanidades. Las disciplinas tradicionales de este campo investigativo, para enfrentar las cuestiones sociales y culturales más notable de esta época, requieren del papel “puente” de las humanidades digitales. Estas intentan hacer los objetos culturales más accesibles para la enseñanza, la investigación y su divulgación.

La introducción de la tecnología en la vida cotidiana trae aparejada la emergencia de nuevos espacios, formas de participación, y socialización, que marcan la aparición de nuevas

prácticas y la redefinición de las ya existentes. Su esencia según Rio (2018) es dar cuenta de “una manera diferente de generar, representar y acceder al conocimiento y la cultura” (p. 5).

Las humanidades digitales tienen la posibilidad de jugar un papel importante en el análisis de la cibercultura en la formación, al cumplir con la “democratización del conocimiento” que consiste “de un lado, en el conocimiento y difusión de los saberes culturales e intelectuales, y de otro lado, en la orientación pedagógica adecuada en relación con el uso y acceso a los recursos digitales” (Cuartas-Restrepo, 2017, p. 77).

Estos autores delimitan la impronta de las humanidades digitales a la democratización del conocimiento, cuando esta debe incidir la apropiación tecnológica y social de las TIC; el empoderamiento, y la innovación social y desarrollo humano. Estos rasgos representan el resto de las dimensiones del análisis cibercultural, planteadas en el presente epígrafe, las que deben ser atendidas también por las Humanidades Digitales.

Para estar en correspondencia con lo que se ha expuesto en este epígrafe, las universidades deben aprovechar las “posibilidades que se están formando a su alrededor y encarnarlos en una nueva concepción de sí misma y en nuevas prácticas y modalidades de trabajo” según Brunner, 2000, p. 25). El propio autor opina que:

Frente a la transversalidad de saberes, fronteras trastocadas y diversos colectivos trabajando en red, la universidad como institución social no puede sólo contemplar el cambio. Asumirse como redes de intercambio de experiencias, saberes y recursos, ayudará a las universidades a fortalecer la relación de sus estudiantes con la cultura digital en la vía de la democratización del conocimiento. (Regil, 2020, p. 148)

La naturaleza del reto cultural que significa el reconocer la complejidad existente en la relación estudiante universitario y tecnología, es considerada cibercultural. Esta alianza

evidencia las limitaciones del modelo educativo tradicional. Las ideas expuestas nos permiten comprender el fenómeno objeto de estudio de la presente investigación y las manifestaciones del campo, como brecha epistemológica de análisis. La cibercultura, dispositivo de formación, se construye en cotidianeidad y colectividad, en reflejo del conocimiento compartido y de la actuación en el ciberespacio como campo de acción, epistemológico e informacional-comunicativo.

Conclusiones

Fortalecer la cultura en el campo ciberespacial requiere de la construcción social de la realidad con puntos de coincidencia entre lo analógico y lo digital.

La interactividad debe potenciar “habitus” que trasfiguren e interconecten a los usuarios en el entramado de significados culturales que representa la virtualidad.

Enfoca la relación del proceso formativo desde su función cultural con los sistemas de conocimientos, habilidades e interpretaciones que reflejan los estudiantes en su vínculo directo con los dispositivos electrónicos.

Es necesario pasar del acceso TIC a la innovación social y a la relacionalidad en materia de información y comunicación, como modelo efectivo de la espiral cibercultural.

Los profesionales en formación deben atemperar sus habilidades y modelos desarrolladores a los recursos ciberculturales, como herramienta efectiva para enfrentar el reto laboral que impone el mundo digital.

Los docentes deben llevar a sus educandos a construir mecanismos de mediación cultural como herramientas de ejercicio profesional en el ciberespacio.

La formación de pregrado de los profesionales, en la actualidad tiene ante sí los derroteros de la cuarta Revolución Industrial, la educación para la vida debe imponerse, desde la formación de valores y principios morales, con el propósito de mejorar y transformar el mundo.

Debe ser aplicado, entonces, la perspectiva aprender a aprender como máxima de que la formación de pregrado en este contexto responda a las necesidades del educando y su preparación.

Referencias

- Alexander, J. (2000). *Sociología cultural. Formas de clasificación en las sociedades complejas* (1ra ed.). México: Anthoropos.
- Alexander, J. (2004). ¿Sociología cultural o Sociología de la Cultura? Hacia un programa fuerte. En Basail, A. *Sociología de la Cultura* Tomo I. (1ra. ed.), (100 – 105). La Habana: Félix Varela.
- Amado, S. y Gala, R. (2019). Brecha digital, inclusión y apropiación de tecnologías. Un breve recorrido por sus diferentes conceptualizaciones. En: Lago, S.B. (Ed.). *Políticas públicas e inclusión social. Un recorrido por los núcleos de acceso al conocimiento* (pp. 41-64). Instituto de investigación Gino Germani.
- Area, M. (2018). Hacia la Universidad digital ¿Dónde estamos y a dónde vamos? *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 25-28
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331455826002>
- Barbero, J. M. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía* (1da ed.). Editorial Gustavo Gili, S. A.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3674657>

- Barbero, J. M. (2002). “Jóvenes: comunicación identidad”. *Revista de Cultura Pensar Iberoamérica*, (0), 1- 7 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1221288>
- Berger, P. L. y Luckmann, T. (2001). *La construcción social de la realidad* (5ta ed.). Amorrortu editores S. A. Industria Argentina.
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Colección Aprendizaje (3ra ed.). Ed. Visor. Madrid. ISBN, 8477741255, 9788477741251
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial, Madrid
- Cole, M. (2003). *Psicología cultural. Una disciplina del pasado y del futuro* (2da ed.). Madrid: Ediciones Morata S.L. <https://archive.org/details/cole-michel-psicologia-cultural/page/n7/mode/2up>
- Cuartas-Restrepo, J. M. (2017). Humanidades digitales, dejarlas ver. *Revista colombiana de Educación*, 72(1), 65-78 https://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-39162017000100003
- Chan, M. E. (2019). Cibercultura. En Mariscal J. L. y Rucker, U. (Ed.). *Conceptos claves de la gestión cultural. Enfoques desde Latinoamérica*. (1ra. Ed.) (25-52). Ariadna ediciones.
- Enrique, S. C. y Torrez, M. B. (2021). La educación en las humanidades digitales y las humanidades digitales en la educación. Publicaciones de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales. 1(2), 185-195. DIO: <https://doi.org/10.24215/27187470e023>
- Engels, F. (1878). *Herr Eugen Diihring's Revolution in Science*. Progress Publishers Moscow <https://archive.org/details/antiduhring/page/n3/mode/2up>
- García, N. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Editorial Gedisa

- García, R. D. (2020). Aprender a aprender. *Revista Universidad de Ciencias Informáticas*, 8(2), 203-218. <https://orcid.org/000-0001-6074-9222>
- Huerta, R. y Alonso, A. (2021). Humanidades digitales y pedagogías culturales: saberes virales para una nueva educación. *Arte, individuo y sociedad*. Ediciones Complutense reseña 33(4) 1491-1492 <https://dx.doi.org/10.5209/aris.77008>
- Luhmann, N. (1998). *Complejidad y modernidad: De la unidad a la diferencia* (1ra edición). Trotta, Madrid, España
- Lévy, P. (1997). *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet «Nouvelles technologies: coopération cultureUe et communication»*. Éditlons Odile Jacob I Édts. du Conseil de l'Europe. <https://antroporecursos.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>
- Mariscal, J. L. (2007). *Política cultural y modelos de gestión cultural*. Compilador. En políticas culturales. Una revisión desde la gestión cultural, (29-44). Universidad de Guadalajara, sistema de universidad virtual.
- Marx, K. (1980). Tesis sobre Fevuerbach. En Marx, K. *Obras escogidas* Tomo I. Moscú: Progreso. <https://www.marxists.orgespanolm-eoepdfoe3-v1.pdf>
- Ortiz, A. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje ¿Cómo elaborar el modelo pedagógico de la institución educativa? (2da ed.)*. Ediciones de la Users <https://www.researchgate.net/publication/315835198>
- Regil, L. (2014). *Cultura digital universitaria*. [Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona, España]. Repositorio digital de documentos de la Universidad Autónoma de Barcelona. https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2014/hdl_10803_28956/lrv1de1.pdf

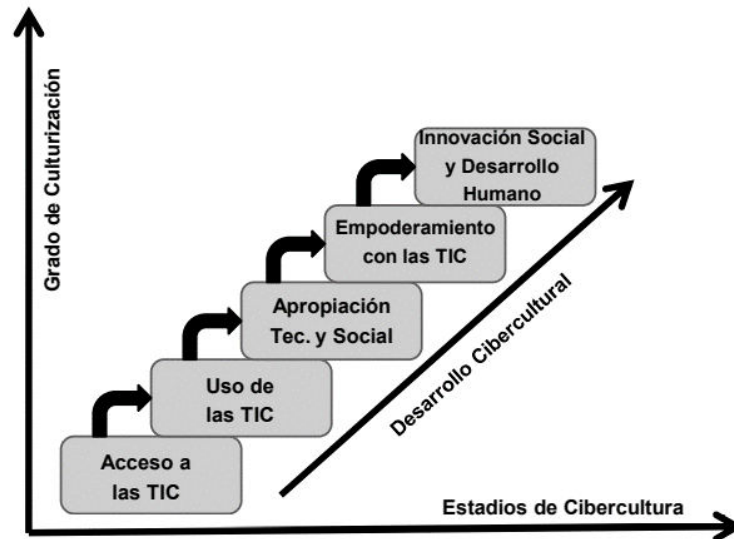
- Regil, I. (2020). *Cultura digital. Paradoja y metamorfosis para participar en su construcción* (1ra ed.). Horizontes educativos, Universidad Pedagógica Nacional.
- Riberón, G. (2016). La cultura digital en la sociedad moderna. *Revista de investigación en tecnología de la información*, 4(8), 1-6 <https://doi.org/10.36825/RITI.04.08.001>
- Rio, J. (2018). *¿De qué hablamos cuando hablamos de Humanidades Digitales?* Instituto de investigación bibliográfica y crítica textual (II BICRIT), CONICET
- Romo, J. R., Tarango, J., Ascencio, G. y Murguía, P. (2014). Medición de la cibercultura estudiantil, confiabilidad y validez de una escala aplicada: caso de la universidad Autónoma de Chihuahua. *Anales de Documentación*, 17(1), 56-68 <https://doi.org/10.6018/analesdoc.17.1.173011>
- Romero, E. y Suárez, C. (2018). Ciencias Sociales y Humanidades Digitales: un enfoque de aprendizaje cooperativo, abierto, publico y experimental. En Galina, I., Peña, M., Priani, E., et.al. *Humanidades Digitales: recepción, institucionalización y crítica* (82-121). Ciudad de México: Bonilla Artiga Editores.
- Salazar, M. R. y Lescano, G. S. (2022). Competencias digitales en docentes universitarios de América Latina: Una revisión sistemática. *Revista de investigación científica y tecnológica Alpha Centauri* 3(2), 1-13 <https://doi.org/10.47422/ac.v3i2.69>
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Editorial Gedisa, S.A.
- Sanz, C. (2021). La transformación de la Formación Profesional para un mundo en cambio. *Cuadernos de pedagogía*, 520, 62-67 ISSN-e 2386-6322
- Taylor, E. (1871). *Primitive Culture*, Londres: J. Murray volume II 471 páginas

- Uribe, R. (2016). Conceptualización de la cultura para la gestión cultural. Multiculturalismo e interculturalismo. *Revista de investigación en gestión cultural* 1(1), 1-14
<https://doi.org/10.32870/cor.a1n1.4969>
- Vargas, G. (2021). Aproximación a los conceptos de campo, habitus, capital, y violencia simbólica de Bourdieu. *PURIQ* 3(2), 1-18 <https://doi.org/10.37073/puriq.3.2.166>
- Vigotsky, L. S. (1987). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Cambridge, Mass, Harvard University Press.

Anexo

Anexo A: Modelo conceptual simplificado de cibercultura

Fuente: (Romo, et.al., 2014. p. 3)



Anexo B: Modelo de ciberespacio y cibercultura como dispositivo de formación

Fuente: elaboración propia

