

La identidad virtual en el docente en formación

Édgar Felipe Deceano Estrada

ESTUDIANTE DEL PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO SUPERIOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DEL ESTADO DE MÉXICO
Correo electrónico: edgar.f.deceano@gmail.com



RESUMEN

Se analizan de modo breve algunas realidades en torno del uso de las tecnología de la información y la comunicación (TIC) en la formación de alumnos en educación Normal, así como las competencias de los planes educativos que desde 2012 consideran su uso educativo. Cada grupo de estudiantes que se integra a una licenciatura en educación posee diferentes condiciones previas a su ingreso; con ello, el uso de las TIC se constituye en una herramienta que se ocupa de manera poco clara en los salones de clase, con objetivos que se centran sólo en el uso de programas (*software*) que desarrollan habilidades mecanizadas, las cuales difícilmente usarán en el ejercicio profesional. El documento lleva a la reflexión de la *identidad virtual* del docente en formación y lo que representan los planes de estudio de educación Normal en México.

Palabras clave: TIC, identidad virtual, profesional de la educación.

ABSTRACT

I will briefly analyze certain realities surrounding the Information and Communications Technology (ICT), regarding instruction of "Normal" education students, as well as the competences in educational plans that consider their teaching use since 2012. Each group of Education students has different conditions before the start; with that, the ICT forms a tool used in a rather unclear way when applied in classrooms, having its objective centered in using programs (software) that develop mechanized abilities that will be hardly used in practical situations. This document focuses on the virtual identity teacher students has as well as in what the mexican "Normal" education studying plans represent.

Key words: ICT, virtual identity, professional educator.

Introducción

En la actualidad, los alumnos de educación Normal necesitan participar en un proceso que los lleve a tener presencia en la *sociedad del conocimiento*; deben cumplir con ciertas condiciones para su adaptación, e integrar a su desarrollo académico una *identidad virtual* como licenciado en educación con presencia en diversas redes.

Para lograr esto, los estudiantes de la escuela Normal pueden partir de su experiencia en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), analizar cómo se aplican en la cotidianeidad, y establecer proyectos que permitan incrementar sus habilidades tecnológicas.

La mejora en los espacios educativos se puede alcanzar a partir del diseño de estrategias que re-

cuperen la experiencia en el uso de las TIC de los docentes en formación, el establecimiento de redes de colaboración para enriquecer la experiencia de los que aún no tienen las habilidades necesarias, y promover que los usuarios avanzados se conviertan en apoyo y diseñen en conjunto un trabajo constante, direccionado y centrado en adquirir competencias en torno de una *cultura digital*.

Aunque el trabajo con las TIC en la formación docente está delineado en los planes de estudio de la licenciatura en educación primaria para escuelas Normales, es indispensable analizar si es posible integrarlo a la práctica profesional de los docentes que se desenvuelven en la *sociedad del conocimiento*.

Uso de la virtualidad y sus herramientas

Hay una variedad de productos comerciales, equipos de cómputo, tabletas, teléfonos inteligentes (*smartphones*), *laptops*, televisores inteligentes, entre otros, que se han destacado como herramientas que facilitan el acceso a lo virtual. Su introducción a las escuelas de educación pública en México posibilitaría un mayor acercamiento a la población.

Una aproximación al proceso de integración a lo virtual puede llevarse a cabo al conocer el uso que se da a los equipos con acceso a internet. En el caso de México, es esencial aproximarse a partir de la cantidad de usuarios que existen: en 2013, 43.5% de la población tenía acceso a internet,¹ una cantidad limitada si consideramos que, en el mismo año, 84.6% de la población de Estados Unidos de América podía acceder a dicho servicio. Estas cifras se configuran como un primer indicador del impacto que tiene el acceso a medios virtuales, y permiten comprender qué distancia nos separa de un país económicamente avanzado.

En los últimos veinte años, la tecnología que se ha ligado con internet ha tenido una fuerte presencia y representa un elemento clave para desarrollar actividades como el trabajo, el ocio y las comunicaciones, que conforman una sociedad basada en la virtualidad.

Las TIC pueden considerarse herramientas de *virtualización*, pues es preciso conectarse a internet

para acceder a ellas, deben actualizarse constantemente y utilizarse poco tiempo para que no se vuelvan obsoletas, y los usuarios deben contar con las habilidades necesarias para usarlas.

La virtualización en la sociedad

Las TIC se ubican en un entorno que las reconoce como parte de la cultura, pues modelan nuevas formas de interacción en la vida comunitaria y ofrecen oportunidades de liberación personal y empoderamiento. Sin embargo, también se presentan aspectos negativos limitantes, como la invasión a la privacidad y la adicción a su uso, como la acusación de que promueven una menor interacción cara a cara y la explotación comercial, como la consideración de que acercan a las adicciones y la pornografía. Además, diversas perspectivas consideran un *determinismo tecnológico* que tiende a minimizar la acción de los procesos sociales en su conjunto y las ve como herramientas con sentido meramente positivo o negativo, cuando ni el equipamiento ni la información se desligan de un sentido donde la sociedad y los usuarios intervienen (Buckingham, 2008: 1-24).

Una educación para la virtualización debería considerar que los usuarios tienen que ser capaces de hacer uso de las TIC en los múltiples espacios donde se encuentran. Su inclusión debería diseñarse dependiendo las características del entorno, haciendo posible diferenciar las que se incluyen en la producción de bienes, el entretenimiento casero o los espacios educativos. Estos últimos han incluido programas nacionales en los que se hacen fuertes inversiones con la intención de usarlas de modo cotidiano en la educación en todos los niveles.

La experiencia en México con la educación para la virtualidad incluye los apoyos económicos destinados a la compra de equipos de cómputo y a la habilitación de los docentes de las instituciones educativas; por ejemplo, en el caso de la educación primaria, los programas Enciclopedia, Habilidades Digitales para Todos y MiCompu.MX tienen como propósito central la disminución de la *brecha digital* (que incluye a quienes aún no tienen acceso a internet). Sería recomendable investigar la dinámica

de los tres programas en las aulas para comprender el contexto en el que los estudiantes de las escuelas Normales mexicanas desarrollarán su ejercicio como profesionales de la educación. Tener datos del impacto de dichos programas federales, permitiría reconocer cómo se han aplicado y si su uso ha logrado disminuir la *brecha digital*.

La perspectiva para educar en entornos no virtuales con herramientas de las TIC

Un primer reto para los estudiantes de las licenciaturas en educación impartidas en las escuelas Normales de México es intervenir en un sector de edad llamado *generación digital* (Buckingham, 2008: 1-24). Debido a que en etapas previas de su formación han usado de manera cotidiana las TIC con cierta participación en redes sociales, en buscadores *web*, en telefonía celular o en llamadas en línea, pueden utilizar esta experiencia personal en el ejercicio de su trabajo con grupos de educación básica, pues están en condiciones de diseñar actividades para el uso de las TIC en el aula.

Una limitante de la experiencia virtual puede ser la forma en que se planea su inserción en la clase. Por ejemplo, el programa federal MiCompu.MX considera “la actualización de las formas de enseñanza, el fortalecimiento de los colectivos docentes” (SEP, 2013: 9), pero sólo se refiere a los maestros en grupos de educación básica, sin especificar con claridad cómo se desarrollaría con los estudiantes de escuelas Normales.

En el caso del plan 2011 de educación básica y el plan 2012 de las licenciaturas en educación, se considera que el egresado:

- Emplea las tecnologías de la información y la comunicación.
- Aplica sus habilidades digitales en diversos contextos.
- Usa de manera crítica y segura las tecnologías de información y comunicación.
- Participa en comunidades de trabajo y redes de colaboración a través del uso de la tecnología (DGESPE, 2012: s/p).

En la formación docente existe una estructura basada en la inclusión de los licenciados en educación para que el uso de las TIC sea cotidiano. Las habilidades que requieren para el trabajo en el aula están delimitadas por la noción que se tiene de su uso, ya que la cantidad de información disponible en internet implica visualizar que “la misión de la escuela será desarrollar la facultad de filtrar la información de manera pertinente” (UNESCO, 2005: 55). Es indispensable cuestionar las condiciones en que se da tal adecuación, pues implicarían desarrollar habilidades tecnológicas que incluyen el uso de *software* con costo, equipos de cómputo recientes y conexión a internet. La dificultad de contar con esto lleva a valorar la relevancia de otros tipos de equipamiento.

El esquema que se visualiza en el plan de estudios de la licenciatura en educación primaria tiene tres perspectivas: la primera, la habilitación para el uso de distintos tipos de *software* y equipamiento con base en el uso constante; la segunda, el uso personal cotidiano para la búsqueda de información, recopilación de materiales funcionales en el aula, con impacto en el uso habitual, y la tercera, las características del equipamiento en los espacios de clase para planear las actividades en función de los equipos de cómputo disponibles.

Debe considerarse si un estudiante de escuela Normal ha tenido poco o mucho contacto académico con las TIC antes de su ingreso. Y si ha tenido mucho, visualizar si ha instrumentado el uso de equipos o *software*, y cómo interpreta y aplica la información que consulta, la utilidad del *software* propuesto y la infraestructura de la institución.

Para comprender las habilidades que un licenciado en educación primaria requiere al momento de su egreso, se proponen cinco niveles para la integración y el desarrollo de una *identidad virtual*. El nivel tres alude a altos niveles de *habilidades digitales*:

Nivel sub-cero: Considerando que no todos están interesados en integrarse al uso de las TIC, en este nivel se ubica el segmento que no visualiza beneficio alguno, sea porque la distancia generacional

lo aleja y no lo considera fundamental, porque los esquemas con que construye su identidad no incluyen los espacios virtuales como un requisito, o porque los piensan fuera de su realidad, posibilidades económicas y necesidades. Como toda situación con bases multifactoriales, éstas son algunas opciones para la no adopción de las TIC.

Nivel cero: Aquellas personas cuyas condiciones socioeconómicas y culturales las alejan de su inclusión a las TIC debido a la escasez de recursos o brechas de pobreza. En este nivel, la integración se considera fuera de las necesidades básicas. La diferencia con el nivel sub-cero es que puede existir algún interés, incluso querer adquirirlo, pero no cuentan con las condiciones económicas para hacerlo.

Nivel uno: El equipamiento es básico. En muchas ocasiones, el uso es fuera de la casa, se aprovechan algunos lugares donde se tiene acceso, pero no de manera recurrente. No existe orientación para su inclusión, sólo condiciones de mero reconocimiento, con poco impacto en su desarrollo. A diferencia del nivel cero, existe interés, se usa en espacios distintos a la casa, la oportunidad de acceso es limitada, pero se reconoce que el empleo de las TIC brinda mejores condiciones para el desarrollo de la vida cotidiana.

Nivel dos: En éste se incluye a quienes se integran de modo cotidiano, con condiciones para el uso de las TIC en casa y en algunos otros espacios. Quienes tienen estas condiciones las consideran parte de su vida y aprovechan sus características para facilitar sus actividades diarias. Usan de modo básico el *software* de oficina, participan en redes sociales, utilizan la telefonía celular con múltiples aplicaciones, son capaces de acceder a fuentes en internet para investigar y emplear lo que se ha publicado, entre otras actividades. En este nivel de desarrollo existe el uso habitual, pero es un sector que sólo consume lo ya producido y se lo apropia sin cuestionarlo.

Nivel tres: Este nivel ya considera a quienes producen, recuperan los elementos que existen en los espacios virtuales, son capaces de hacer transacciones económicas en línea, identifican información de modo crítico con enfoques que permiten recuperarla y convertirla en conocimiento aprovechable en su contexto. En este nivel se implican conceptos como *ciudadanía digital* y *alfabetización digital-académica*, con procesos elevados de integración al uso de las TIC, que representan medios para que no se conviertan en meros objetos que por sí mismos resuelven, sino que permitan condiciones que le den al sujeto oportunidades de rebasar los límites de su percepción sensorial inmediata.

Este último podría ser el nivel para el plan de la licenciatura en educación primaria, con la finalidad de desarrollar el proceso de modo crítico desde constructos que impliquen que los egresados de una escuela Normal sean capaces de integrarse a espacios de educación básica, con la posibilidad de establecer su participación democrática como ciudadanos de una sociedad que se mueve hacia la virtualidad. No obstante, las condiciones para su aplicación aún son limitadas.

El planteamiento es interesante como constructo que se visualiza en el papel que debe desempeñar el egresado de educación Normal, pero es esencial ubicar nuevas condiciones para brindar servicios en diferentes espacios educativos, para que se convierta en una perspectiva diseñada por expertos y operada por cualquiera que sepa manejar equipos de cómputo. Es relevante para una sociedad como la mexicana que busca elevar la calidad en la educación y el impacto de los programas de inclusión de las TIC en las aulas, ya que, al adquirir las habilidades, apenas estamos superando el nivel cero de *identidad digital*. Es primordial que sectores de población significativos tengan dichas condiciones; es decir, el reto para los aplicadores de las TIC en los espacios educativos implica superar la noción de mero equipamiento de las aulas y encarar los retos que representan la formación y la práctica profesional de un maestro con *identidad virtual*.

Conclusiones

Este texto señala uno de los retos que existen en los espacios de educación Normal para establecer un proceso de virtualidad adecuado. Desde lo social, se encuentra ligado a las características que tiene la inclusión de las TIC en diversos lugares, como las escuelas, los procesos de producción, el Estado y la familia. Sólo se ha buscado resolver los problemas evidentes; en otras palabras, se entregan equipos a las escuelas pero no hay personal con la habilitación adecuada.

Al no contar con este personal, los profesionales de la educación que deben operar los equipos de cómputo no lo hacen por temor a dañarlos, a extrañarlos o a que se haga mal uso de ellos, convirtiéndolos en factores distractores del centro “verdadero” de la educación, que por tradición es la figura del docente.

Al reconfigurar las aulas y tener como centro de la educación al estudiante, es posible eliminar ciertas responsabilidades al maestro; entre las que destaca la de poseer toda la información, pues en la actualidad, por la cantidad de material disponible en internet, eso no es posible.

El trabajo de las escuelas Normales, sus maestros y alumnos, debe orientarse a condiciones que reconfiguren el posicionamiento tradicional. Cuando se quita al profesor la obligación de ser el dueño del saber, es posible verlos con nuevas perspectivas que promuevan su aprendizaje permanente, y las TIC son herramientas que le permiten desarrollar habilidades y competencias que hace quince años no eran necesarias.

Los maestros que egresarán con el plan 2012 de las licenciaturas en educación, tendrán retos relevantes para convertirse en usuarios constantes de las TIC, ya que se les exigirá adaptarlas a los espacios de clase de educación básica como parte de su ejercicio profesional.

Este artículo considera que se deben recuperar las habilidades previas de los educandos, pues el conocimiento que adquieren en otros espacios puede aprovecharse para reconfigurar los procesos en las clases, donde el acceso a los contenidos corresponda con sus intereses.

El papel del maestro que imparte clases en educación básica ha ido cambiando, desde los esquemas de la enseñanza de las primeras letras, pasando por la tecnología educativa y el desarrollo de competencias. El reto ahora es mantenerse como un referente en la educación, con la capacidad de reinterpretar los esquemas que exige la sociedad con condiciones para que la profesión permanezca y que no sea superada por otras opciones alternativas que rebasen el papel histórico del profesional de la educación.

NOTA

¹ Acorde con datos del Banco Mundial en 2013.

REFERENCIAS

- Buckingham, David. “Introducing identity”. *Youth, Identity, and Digital Media*. Ed. David Buckingham. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008: 1-24.
- Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación (DGESPE). “Perfil de egreso de la educación Normal, licenciatura en educación primaria”. Secretaría de Educación Pública (consulta: 10 de junio de 2014) <http://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepri/plan_de_estudios/perfil_egreso>.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). *Hacia las sociedades del conocimiento. Informe mundial de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. París: Ediciones UNESCO, 2005.
- Secretaría de Educación Pública (SEP). “MiCompu.MX. Dotación de equipos de cómputo portátiles para niños de quinto y sexto grados de escuelas primarias públicas. Documento base”. México: Secretaría de Educación Pública, 2013.

RECOMENDACIONES PARA EL AULA

De manera histórica, el proceso que sigue el maestro en el aula implica que los alumnos sean conducidos al aprendizaje. Un método que se recomienda para el uso de las TIC en espacios educativos se refiere al aprovechamiento de los conocimientos que los estudiantes posean, a cambiar su

percepción como meros receptores para que sean capaces de buscar información fuera de las aulas, con formatos que superen la habilidad que tiene quien conduce las clases. La recomendación es que el docente detecte en sus educandos las habilidades que lo superen, que se reconozca en desventaja y aproveche los conocimientos de sus alumnos.

Para integrar las TIC a los espacios de educación, es primordial la inclusión de los recursos que ya se encuentran en los espacios escolares y los que posean los alumnos, pues es posible diseñar actividades lúdicas recurriendo a los equipos existentes.

La siguiente secuencia con el uso de las TIC, adaptable al nivel académico y edad de los estudiantes, ejemplifica esta propuesta:

1. Se establece un tema y título atractivo para los educandos, como: videojuegos que me gustan.
2. Se diseña una secuencia de actividades que permitan el uso de habilidades digitales, como: ¿qué historia narra el videojuego que me gusta? Esta secuencia debe involucrar la narrativa del juego, con lo cual puede promoverse la participación oral o escrita, o como juego de roles para representar o actuar una parte.
3. Se coordinan las actividades para que todo el grupo pueda acceder a uno de los juegos que se propusieron en colectivo. Algunas opciones para su selección serían el gusto por el juego, la habilidad de los participantes, que sea un juego gratuito o disponible en línea, entre otras. Una de las bases de la selección podría fundamentarse en valores como la convivencia, lo cual permitiría descartar ciertos tipos de videojuegos que no sean adecuados para la edad.
4. Para cerrar con la actividad, cada grupo participante deberá ser capaz de establecer vínculos que le permitan hacer comunidades cada vez más grandes y constituir las como espacios para la colaboración.

El objetivo de este ejemplo es recuperar los conocimientos previos de los educandos y hacer un aprovechamiento integrador de las TIC centrado en que el profesor sugiera estructuras, pero que los alumnos sean los principales involucrados en su construcción.

LECTURAS COMPLEMENTARIAS PARA MAESTROS

- Aguaded, J. Ignacio, y Julio Cabero. *Tecnologías y medios para la educación en la e-Sociedad*. Madrid: Alianza Editorial, 2013.
- Espinoza, Julieta. *El uso de las TIC en las universidades. Espejismos y disimulos*. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos/Miguel Ángel Porrúa, 2013.
- García Aretío, Lorenzo. *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital*. Barcelona: Universidad Nacional de Educación a Distancia/Síntesis, 2014.
- Pablos, Juan de et al. (coords.). *Políticas educativas y buenas prácticas con TIC*. Salamanca: Graó, 2010.
- Paquay, Léopold, Marguerite Altet, Évelyne Charlier y Phillippe Perrenoud (coords.). *La formación profesional del maestro. Estrategias y competencias*. México: Fondo de Cultura Económica, 2005.
- Pérez, Ángel. *Educarse en la era digital*. Madrid: Morata/Colofón, 2012.
- Sacristán, Ana (comp.). *Sociedad del conocimiento, tecnología y educación*. Madrid: Morata, 2013.

Recibido: Noviembre 28, 2014.

Aceptado: Enero 30, 2015.

**suscríbete
ahora**

12 EJEMPLARES AL PRECIO DE 10
RECIBE LA EDICIÓN MENSUAL EN TU PROPIO DOMICILIO

SUSCRIPCIÓN ANUAL

EN MÉXICO
\$400.00

EN EL EXTRANJERO
\$110.00 dólares

Deposita en la cuenta BBVA Bancomer 00446634494 y envía la ficha de depósito con todos tus datos (nombre, dirección completa, teléfono y, en su caso, RFC) al fax (55) 55 50 58 00 y 01 ext. 119; para mayores informes comunícate al (55) 55 50 58 01 ext. 216

reunimex@servidor.unam.mx
www.revistadelainiversidad.unam.mx

REVISTA DE LA
UNIVERSIDAD DE MÉXICO

