

Artigo

Pensar en el profesor de educación en línea en tiempos de cibercultura

Pensar o professor de educação online em tempos de cibercultura

Thinking about online education teacher in times of cyberculture

Pensez ou professeur d'éducation en ligne à l'heure de la cyberculture

Maria Cristina Lima Paniago
Universidade Católica Dom Bosco, Brasil
Joaquim Sérgio Borgato
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Brasil
Erla Mariela Morales-Morgado
Universidad de Salamanca, España

Recebido em: 16/04/2020

Aceito em: 13/07/2020

Resumen

Este artículo es un extracto de una tesis doctoral con un enfoque en el humano/profesional/profesor insertado en la educación en línea, con vistas a las cuestiones de la formación de los profesores en la apropiación de tecnologías digitales de información y comunicación (TDIC), desde la perspectiva de la postmodernidad en medio de la era de la cibercultura. Discutimos teóricamente el profesor de educación en línea que proviene de la enseñanza tradicional, que se encuentra desafiado en su práctica de enseñanza y aprendizaje y siente los impactos de las lagunas en su formación, haciendo un llamado a todos los involucrados en este proceso para repensar nuevas prácticas de formación, considerando la reflexión, el sentido crítico y el humanismo.

Palabras clave: Educación en Línea. Cultura Digital. Formación Docente. Prácticas Docentes. Tecnología Educativa.

Resumo

Este artigo é um recorte de uma tese de doutoramento em educação com foco no ser humano/profissional/professor inserido na Educação online, com vistas às questões da formação de professores na apropriação de novas tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), na perspectiva da pós-modernidade em plena era da cibercultura. Buscamos discutir teoricamente o professor da educação online advindo do ensino tradicional, o qual se vê desafiado na sua prática de ensino-aprendizagem e sente os impactos das lacunas em sua formação, conclamando todos envolvidos nesse processo a repensar novas práticas formativas, considerando a reflexão, o senso crítico e o humanismo.

Palavras-chave: Educação Online. Cultura Digital. Formação de Professores. Práticas Docentes. Tecnologia Educacional.

Abstract

This article is an excerpt from my doctoral thesis in education with a focus on the human / professional / teacher inserted in Online Education, with a view to the issues of the formation of teachers in the appropriation of new digital information and communication technologies (TDIC), in the perspective of postmodernity in the middle of cyberculture. We seek to theoretically discuss the teacher of online education from traditional teaching, who is challenged in his teaching-learning practice and feels the impacts of the gaps in his education, calling on everyone involved in this process to rethink new training practices that he takes into account, reflection, critical sense and humanism.

Keywords: Online Education. Digital Culture. Teacher Training. Teaching Practices. Educational Technology.

Résumé

Cet article est un extrait de une thèse de doctorat en éducation, en mettant l'accent sur l'humain / professionnel / enseignant inséré dans l'éducation en ligne, en vue des questions de la formation de les enseignants dans l'appropriation des technologies digitales de l'information et de la communication (TDIC), dans la perspective de la postmodernité au cœur de

la cyberculture. Nous cherchons à discuter théoriquement de l'enseignant de l'enseignement en ligne, qui est mis au défi dans sa pratique d'enseignement-apprentissage et ressent les impacts des lacunes de son éducation, en appelant toutes les personnes impliquées dans ce processus à repenser les nouvelles pratiques de formation, considérant réflexion, sens critique et humanisme.

Mots-clés: Éducation en Ligne. Culture Digitale. Formation des Enseignants. Pratiques Pédagogiques. Technologie Educative.

Incorporación de la TDIC en la educación: complejidades en la época contemporánea

Vivimos un período histórico marcado por grandes desafíos en relación con la incorporación de las TDIC (Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación) en la vida cotidiana de los seres humanos y sus consecuencias en las relaciones que se establecen presencial y virtualmente. La interacción hombre-máquina con la convergencia de los medios de comunicación en un dispositivo móvil, el teléfono celular, ha causado varios cambios en el comportamiento humano y las relaciones sociales. En la modalidad de educación en línea, el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleva a cabo a través de la mediación del TDIC, es una relación de interacción hombre-máquina que, según Santaella (2010), como segunda naturaleza, y para ello, es necesario avanzar en las discusiones que esta nueva realidad conlleva en su abultamiento. En el discurso de Santaella (2010, p. 33) destacamos el siguiente pasaje: "La historia, la economía, la política, la cultura, la percepción, la memoria, la identidad y la experiencia están hoy en día mediadas por las tecnologías digitales". El profesor, la escuela, los estudiantes, la administración de la escuela, todo está siendo afectado por el TDIC que convergen en el ciberespacio donde se establece la cibercultura.

La sociedad contemporánea está atravesando un momento desafiante y revelador de múltiples posibilidades a seguir en la construcción de una nueva arquitectura social donde hay riesgos e incertidumbres en juego. Vivimos un período que pone de relieve el acelerado proceso de formación tecnológica que nos lleva a nuevas reflexiones, readaptaciones y resignificaciones. Según Castells (2009), la tecnología de la información comenzó a reestructurar rápidamente la base material de la sociedad.

Son tantos los cambios que se terminan creando nuevos términos para satisfacer las exigencias del momento actual, por ejemplo, el prefijo, "ciber", comenzó a ser utilizado con frecuencia por varios autores para distinguir las cosas que ocurren en el ciberespacio: cibercultura, ciberciudadanía, cibereducación, entre otras.

La palabra y la definición fueron propuestas por primera vez por el matemático americano Norbert Wiener en su libro *Cybernetics* de 1948. La palabra "cibernética" viene del griego *Kibernos*, "control". La palabra "gobierno", por cierto, viene de una traducción latina algo oblicua de *Kibernos*. La cibernética es el área de conocimiento que se dedica a estudiar las relaciones entre la información y el control en un sistema. (Martinho, 2005, p.10) (Nuestra traducción).

Se trata de una forma de distinción lingüística de la que se han apropiado otros autores como Lévy (2010), Lemos (2015), Silva (2010), Castells (2009), que han seguido utilizando el término con el prefijo "ciber" en portugués para distinguir los acontecimientos que ocurren en el mundo digital y virtual. En el escenario de la cibercultura, la educación es instigada y provocada para mantener el ritmo de las innovaciones tecnológicas y la apropiación de nuevos conocimientos, contenidos y conceptos, pero es prudente tener en perspectiva actitudes reflexivas y críticas.

El propio Lévy (2010) añade que es muy difícil separar a los seres humanos de su entorno. Esta estrecha relación hombre-máquina nos acompaña

diariamente a todos los lugares mediante dispositivos móviles interconectados en una red telemática de tal manera que ya no distinguimos lo que es memoria natural y artificial, y Lévy (2010) añade además, aunque existen tres entidades: técnica, cultural y social, en lugar de centrarnos en el impacto de las tecnologías, debemos considerar las tecnologías como productos de una sociedad y cultura. Es importante destacar que todas las tecnologías inventadas y utilizadas por el hombre a lo largo de la historia se han incorporado a su vida cotidiana hasta el punto de no pensar en ellas cuando las utilizamos, por ejemplo, cuando pienso en escribir un determinado texto, no pienso en el lápiz, el bolígrafo/bolígrafo o el papel, pienso en el texto en el contenido, el papel, el lápiz/bolígrafo o el ordenador con programa de texto, ya están a mi disposición (sólo en ausencia de ellos pensaré en su importancia). La memoria natural y artificial permite al hombre seleccionar lo que queda en cada una de ellas y así, si es posible, evitar una sobrecarga de información en nuestro cerebro.

La experiencia con la TDIC abre espacios en nuestra memoria para nuevas preocupaciones, nuevas experiencias, y en el caso más reciente de la TDIC desarrollada en el ciberespacio, esta cuestión adquiere mayor relevancia porque reúne todos los idiomas y medios de comunicación (pasado, presente y futuro en un solo espacio).

La complejidad del momento en que vivimos promueve la reflexión constante en todos los ámbitos de la sociedad y la educación no pasa indemne a esta situación. Y cuando hablamos de educación en línea, las cuestiones pedagógicas toman direcciones que permiten nuevos enfoques capaces de actualizar las nuevas demandas que surgen de la apropiación de la TDIC.

Para Habowski y Conte (2018), pensar en tecnologías en educación es complejo, ya que va del modo de acción tradicional a otros modos de acción. Por lo tanto, según los autores, existen implicaciones para las prácticas pedagógicas, que requieren cambios para establecer otras relaciones, dinámicas y modelos educativos. Los modos de aprendizaje y relación cambian, lo que refleja una crisis en la educación tradicional.

Para bien o para mal, el ciberespacio es el lugar donde las relaciones humanas toman nuevos contornos a través de Internet. Lemos (2015), en consonancia con la perspectiva de Lévy sobre la cibercultura (2010), hace el siguiente análisis en Internet: un espacio de comunicación que encarna la presencia de la humanidad misma, ya que entrelaza culturas, disciplinas y pasiones, conectando al hombre con su propia esencia, a la libertad.

Podemos ver que el ser humano está en el centro de todo el proceso. Es el creador, productor y mediador de técnicas, tecnologías y mensajes.

Relaciones entre lo real y lo virtual: otras formas de interactuar

La relación entre el mundo real y el mundo virtual es una fuente de placer para las nuevas generaciones de jóvenes y en el sentido opuesto de desagrado. ¿Cómo hacer que el estudio sea seductor para las nuevas generaciones que reciben una enorme cantidad de estímulos visuales y sonoros por diversos medios síncronos y asíncronos concentrados en un único dispositivo de interacción e interactividad, el teléfono inteligente, tales como; fotografías, vídeos, juegos electrónicos, textos donde se mezclan fácilmente; información, comunicación y entretenimiento? Este es el gran desafío para los educadores en la era de la cibercultura. Desafíos en cómo

conquistar la concentración, la disciplina y la reflexión crítica de los jóvenes estudiantes en medio de tantos estímulos. Para avanzar en este debate, Kenski (2003, p. 67) destaca que:

Los estudiantes y los profesores se convierten en desencarnados en las escuelas virtuales. Sus presencias deben ser recuperadas a través de nuevos lenguajes, que los representen y los identifiquen ante todos los demás. Lenguajes que armonizan las propuestas disciplinarias, reincorporan virtualmente a sus autores y crean un clima de comunicación, sintonía y agregación entre los participantes de un mismo curso. (Nuestra traducción).

Observamos en las palabras de Kenski (2003) que en el centro del proceso de relaciones virtuales se encuentran los nuevos lenguajes capaces de representar y identificar a los sujetos involucrados en el proceso. Un proceso que ocurre en medio de la era de la cibercultura.

Los desafíos para la construcción del conocimiento en la educación en línea, por ejemplo, en la era de la cibercultura, surgen de cuestiones como: nuevas posturas y formas de interactividad entre profesores y estudiantes en el entorno de aprendizaje virtual capaces de trascender los roles tradicionales de profesor y estudiante.

Los seres humanos necesitan estar cara a cara con su interlocutor para sentirse más seguros. La comunicación no verbal es la menos utilizada en la educación en línea. También existe la prevalencia sobre la comunicación verbal a través de libros, folletos, chats, foros etc. Sin embargo, la comunicación no verbal puede ampliar los vínculos de afectividad (empatía) entre los interlocutores y el vídeo didáctico (mediado sincrónica o asincrónicamente) puede facilitar este proceso de comunicación al asociar el lenguaje verbal y no verbal, propio del lenguaje audiovisual. Al visualizar al profesor a través de imágenes estáticas o en movimiento, los estudiantes

y los profesores pueden establecer una relación de mayor proximidad y afectividad relativa.

Vídeos y juegos: otras posibilidades de colaboración

El video didáctico como mediación en la Educación en Línea va más allá de las consideraciones pedagógicas del contenido programático de cada asignatura, el video didáctico tiene también la función de aproximación y empatía entre profesores y alumnos. El estudiante tiene en el video, como mediación pedagógica, la oportunidad de conocer las características físicas, gestuales y sonoras de los profesores que le ayudan a componer una imagen empática o no.

La educación en línea sigue la lógica de la cibercultura o sigue vinculada a la tradición de una educación vertical al insistir en una comunicación predominantemente unidireccional (depósito de contenidos, evaluaciones tradicionales y contenidos basados principalmente en la comunicación verbal).

La nueva generación de jóvenes nacidos en la era de la cibercultura está acostumbrada a los juegos electrónicos que permiten diversas posibilidades de acción e intervención, crea personajes, cambia escenarios, interviene en la historia y juega en red con personas que a menudo no conocen personalmente y no llegarán a conocer. Es una nueva relación que se establece donde lo que menos importa es la presencia, pero la participación, la cooperación para lograr sus objetivos. En estos juegos hay un punto de partida y un punto de llegada, pero los caminos son muchos y

desafían a la inteligencia para encontrar soluciones a cada obstáculo que se encuentre en el camino.

El profesor ya no es sólo el emisor (poseedor del conocimiento) del mensaje y los estudiantes son meros receptores pasivos (seres incultos) del mensaje y luego se les cobra por el contenido en pruebas que privilegian el aspecto conmemorativo. En una educación en línea mediada por TDIC, el lenguaje de comunicación en los hipervínculos es el que debe dictar las acciones pedagógicas.

La educación en la posmodernidad: diferentes contextos en la cibercultura

En la cibercultura, la educación tiene el potencial de desarrollarse más allá de las normas lineales y verticales de la modernidad. Veamos lo que dice Silva (2000, pp. 111-112) al respecto de la educación: “[...] tal como la conocemos hoy en día, es una institución moderna por excelencia cuyo objetivo es transmitir el conocimiento científico para formar un ser humano supuestamente racional y autónomo y para formar al ciudadano de la democracia representativa moderna”. Más adelante, Silva (2000) profundiza en esta discusión al afirmar que el posmodernismo tiene una relativa desconfianza en las ideas totalizadoras del modernismo, donde predomina el pensamiento de las grandes narrativas que indican el deseo de dominación y control de los modernistas. En la posmodernidad, el sujeto está fundamentalmente fragmentado y dividido, siguiendo las teorías de Lacan y Freud, en este caso el sujeto no es el centro de la acción social. Silva (2000, pp. 113-114) resume a continuación: "No piensa, habla y

produce: se piensa, se habla y se produce". Está dirigido desde fuera: por estructuras, por instituciones, por discurso".

Con estas líneas, pensar el hombre contemporáneo inserto en el proceso de la cibercultura se convierte en un reto de gran complejidad, tanto es así que Morin (2004, pp. 19-20) edita su tesis llamada la teoría de la complejidad para comprender este momento que vivimos y nos señala varias reflexiones, veamos algunas:

Todo conocimiento conlleva el riesgo de error e ilusión. [...] La educación debe mostrar que no hay conocimiento que no esté, en algún grado, amenazado por el error y la ilusión. [...] El conocimiento no es un espejo de las cosas y del mundo exterior. Todas las percepciones son al mismo tiempo traducciones y reconstrucciones cerebrales basadas en estímulos o señales captadas y codificadas por los sentidos. (Nuestra traducción)

El hombre del siglo XXI que se incluye en el mundo digital navega por las redes telemáticas con gran facilidad: intercambiando, informando, creando, criticando, exponiéndose en las redes sociales de una forma nunca vista. Estas redes neuronales naturales y artificiales implican, como señala Morin (2004), en nuevas reconstrucciones cerebrales captadas y codificadas por los sentidos. Los retos a los que nos enfrentamos hoy en día para intentar explicar el ser humano contemporáneo interconectado con el mundo de la TDIC nos hacen reflexionar sobre los límites del cuerpo humano y las extensiones que nos proporcionan los medios telemáticos, como ya lo comentó Marshall MacLuhan en los años 50 y 60 al tratar las extensiones de nuestros sentidos por medio de las tecnologías.

Lemos (2015, p. 31) señala en su pensamiento sobre la evolución del hombre cuando afirma que "La evolución de la especie humana es el fruto de este movimiento perpetuo e interminable, siendo la técnica responsable de la

creación de la segunda naturaleza -la cultura- en un proceso de desnaturalización del hombre".

Es un hombre conectado, desterritorializado e inmerso en el universo virtual. Lemos (2015, p. 31) continúa su evaluación de los objetos técnicos y señala que "los objetos técnicos forman una especie de ecosistema cultural, en el que la naturalización de los artificios modifica el entorno natural, de la misma manera que el entorno natural impone límites a la actividad técnica humana".

El ser humano contemporáneo vive en un ambiente líquido, diáfano y efímero. Esta situación de incertidumbre y liquidez que a menudo se desea es al mismo tiempo aterradora. Bauman (2001), al tratar de interpretar la sociedad actual, utiliza la metáfora de la propiedad del agua (liquidez), adoptando el término, vida líquida, modernidad líquida, entre otros, para demostrar la inestabilidad e incertidumbre que nos rodea cuando nos enfrentamos a la realidad de una cultura que se establece en el mundo virtual de la cibercultura. Uno de los temores del ser humano es perderse en la inmensidad de posibilidades y por consiguiente en su propia identidad, como si esto fuera posible. La sociedad contemporánea de la cibercultura nos invita a múltiples experiencias en nuestras vidas; como cambiar de compañía, de relaciones, de profesión muy fácilmente. Si por un lado tenemos más libertad de elección, por otro lado nuestra responsabilidad personal aumenta y como consecuencia surge la angustia de las incertidumbres. Vivimos en esta constante dicotomía entre querer una libertad plena, pero aterradora, y la comodidad de una vida con reglas fijas, pero que nos pide renunciar a parte de nuestra libertad. Bauman (2001), al analizar la sociedad utilizando la metáfora de la fluidez, trata de demostrar que las transformaciones que se han producido en los últimos tiempos en relación con la TDIC merecen la atención de la sociedad, ya

¹¹ **Linhas Críticas**, Brasília, DF, v. 26 (2020) - *Ahead of print*, p. 11-24.

que repercuten de manera diferente en los individuos al observar cuestiones como las condiciones sociales, económicas, políticas, culturales y educativas.

Las desigualdades siempre han existido, pero durante varios siglos se ha creído que la educación puede restablecer la igualdad de oportunidades. Ahora, el 51% de los jóvenes graduados están desempleados y los que trabajan tienen empleos muy por debajo de sus calificaciones. Los grandes cambios en la historia nunca han venido de los pobres, sino de la frustración de personas con grandes expectativas que nunca se han cumplido. (Bauman, 2001, p. 44) (Nuestra traducción).

Bauman (2001) señala en gran parte de su literatura las contradicciones de una sociedad basada en la producción y el consumo, donde al mismo tiempo cada vez más máquinas robotizadas pueden producir a gran escala utilizando cada vez menos mano de obra, lo que reduce cada vez más las expectativas de los jóvenes para entrar en el mercado laboral.

Innovaciones tecnológicas - ¿Cuáles? ¿Cómo? ¿Para qué? ¿Por qué?

En el contexto del universo de la cibercultura, Castells y Cardoso (2005), al tratar el mismo tema, utilizan la terminología "sociedad de redes", y se plantean algunas cuestiones al analizar las transformaciones sociales y políticas que se han producido desde los años sesenta con el creciente desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones y señalan (Castells & Cardoso, 2005, p. 17) que

Sabemos que la tecnología no determina la sociedad: es la sociedad. Es la sociedad la que da forma a la tecnología de acuerdo con las necesidades, valores e intereses de las personas que la utilizan. Además, las tecnologías de la comunicación y la información

son particularmente sensibles a los efectos de los usos sociales de la propia tecnología. (Nuestra traducción).

Solemos asociar el uso de la TDIC como algo innovador, capaz de revolucionar todas las dimensiones de la vida humana, pero necesitamos reflejar las contradicciones que las propias innovaciones tecnológicas traen en su propio cuenco.

Uno de los retos actuales de la política pública en la esfera de la educación en el Brasil es replantearse la capacitación de los maestros para la educación en línea en la era de la cibercultura. Al mirar más de cerca al profesor teniendo en cuenta su trayectoria vital, Almeida (2002) refuerza la idea de invertir en la formación de los profesores teniendo en cuenta sus antecedentes y sus anhelos de nuevos aprendizajes.

Para Lopes (2009, p. 4), las prácticas deben ser "[...] bien trabajadas, reflejadas e incluso vividas por los maestros. Pero cuando sacamos a la superficie la problemática de la formación de los profesores nos preguntamos: ¿quién forma al profesor que actúa a distancia? ¿Qué particularidades se requieren para esta práctica?". Otro autor que plantea esta pregunta es Silva (2010, p. 38), que habla de la formación de los maestros para el siglo XXI, y afirma:

La formación de los profesores para la enseñanza presencial o en línea tendrá que contemplar la cibercultura. La contribución de la educación a la inclusión del alumno en la cibercultura requiere un aprendizaje previo por parte del profesor. Dado que no basta con invitar a un sitio para promover la inclusión en la cibercultura, tendrá que ser consciente de al menos cuatro demandas de la cibercultura que son oportunamente favorables a la educación ciudadana. (Nuestra traducción).

Los cuatro requisitos señalados por Silva (2010) son: 1) El profesor deberá darse cuenta de que pasamos de los medios clásicos a los medios en línea;

2) El profesor deberá darse cuenta del hipertexto, propio de la tecnología digital; 3) El profesor deberá darse cuenta de que la interactividad es un cambio fundamental en el esquema clásico de la comunicación; 4) El profesor deberá darse cuenta de que puede mejorar la comunicación y el aprendizaje utilizando las interfaces de Internet.

Podemos inferir que el cambio de paradigma para el profesor que viene de una formación educativa tradicional a una educación en línea requiere las mismas preguntas variadas y pide los mismos cambios paradigmáticos (capacidad de interactuar con los medios en línea), el desarrollo de nuevas habilidades y competencias para el uso del hipertexto (comunicación no lineal), teniendo en cuenta que la interactividad no se produce sólo a través de la presencia física (espacio/tiempo diferente) y, finalmente, según Silva (2010), que ya ha adquirido un potencial que sumado a lo nuevo puede ejercer una práctica de aprendizaje utilizando las interfaces de la Internet. Sabemos que los cambios que se requieren de los maestros para las prácticas pedagógicas en la educación en línea requieren cierta urgencia y compromiso por su parte, pero no siempre encuentran apoyo para subvencionarlos a la hora de pensar nuevas prácticas pedagógicas.

La educación en línea que tiene lugar en el ciberespacio en la era de la cibercultura proporciona a los profesores y estudiantes una mayor interactividad a través de medios síncronos y asíncronos que permiten tanto una práctica de colaboración como de cooperación. Para ello, es necesario romper el paradigma de la educación tradicional, donde el profesor es el poseedor de la verdad y el estudiante es un mero receptor de conocimientos. En la educación en línea, el papel del profesor, ante todo, es el de un mediador, alguien que dialoga con sus alumnos en la posición más horizontal posible, respetando y promoviendo la acción del

conocimiento en un proceso de co-autoría.

Otras pedagogías en la cibercultura: reflexiones y desafíos

Los principios de la cibercultura nos permiten repensar la pedagogía que tiene en cuenta la interactividad en su verdadero sentido de la palabra. Podemos decir que la cibercultura se hace en hipervínculos. Se basa en el intercambio de conocimientos, de experiencias vividas por los participantes, sin olvidar el papel del profesor. Silva (2001) sigue reforzando que la interactividad es un concepto de comunicación y no de tecnología de la información.

La poca o ninguna relación directa entre profesor y alumno ha causado cierta incomodidad en profesores y alumnos. La relación mediada por la TDIC exige de ambas partes una nueva postura epistemológica capaz de superar la aparente barrera en la forma de comunicarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el caso de la educación en línea, las clases se sustituyen por medio de la interactividad como hemos visto antes, el chat, las conferencias web, el foro, los vídeos etc. La webconferencia y/o videoconferencia es la forma que más se aproxima al clima de un aula en persona, donde en un extremo (en la sede) el profesor se conecta con los estudiantes (en el poste), a través de Internet, utilizando en la mayoría de los casos, Skype (aplicación de la conversación con video a través de Internet).

El mundo virtual ha hecho posible la expansión de los espacios de aprendizaje que van más allá de las aulas de las instituciones tradicionales, al permitir nuevas experiencias de intercambio de información que pueden transformarse en conocimiento. Nuevos lugares, nuevas relaciones, nuevas

posibilidades de producir y compartir son parte del mundo de la cibercultura.

En la educación en línea no hay ruptura con los modelos tradicionales en el uso de materiales didácticos, libros impresos, folletos impresos, pizarra y tiza, pizarra digital y vídeos, lo que sí hay es otra posibilidad de acercamiento en la realización y práctica de algunos de estos materiales, como el vídeo didáctico.

El papel del educador en la era de la cibercultura debe pasar por reflexiones que tengan en cuenta cuestiones como: tutorías presenciales o a distancia, materiales didácticos digitales, mentor, facilitador, mediador, entre otros. La complejidad de sus prácticas pedagógicas en la educación en línea requiere una formación inicial y continua completamente nueva, como afirma Belloni (1998, n.d) al preguntarse cómo formar al maestro del futuro, y señala que "Las respuestas a esta pregunta crucial son muchas y distan mucho de ser unánimes, pero parecen indicar una tendencia a agruparse en torno a la idea de la reflexión. Los retos de la educación en línea en el contexto actual presuponen la evaluación del potencial de los TDIC disponibles y, por lo tanto, trabajar para capacitar a los profesores para que reflejen, decodifiquen y se apropien de los TDIC en el contexto educativo.

Sobre el maestro del futuro, también podemos traer a Silva (2018), que cita el texto *Mestres de Amanhã* de Anísio Teixeira¹. Según Silva (2018, p. 30), "[...] Esta preocupación puede hacerse explícita de la siguiente manera: la educación para todos no puede permanecer ajena a la revolución de las ciencias y los medios de comunicación de masas [...]". Y continúa: "[...] la

¹ TEIXEIRA, Anísio. Amos del mañana. Capturado el 20 de febrero de 2003. Disponible: <http://www.prossiga.br/anisio Teixeira/artigos/mestres.html>.

formación de los maestros del mañana tendría que romper con el embarazo de lo tradicional, comprometiéndose en la confrontación de la falacia de la cultura tecnológica y consumista y en la apropiación del pensamiento científico [...]" Silva afirma que aún estamos lejos de la formación prevista por Teixeira y más aún en el contexto de Internet, la posmodernidad y la educación en la cibercultura.

El ciberespacio en el que se produce y desarrolla la educación en línea requiere de los educadores, según Moraes (2002), nuevas metodologías con el uso de entornos interactivos en sus potencialidades en un proceso de descubrimientos individuales y colectivos. Para Silva (2006), el maestro debe ser un constructor de redes y no de rutas. Moran (2003) señala cuestiones como: las múltiples funciones del profesor en línea que requieren la misma mayor capacidad de adaptación y creatividad ante las nuevas situaciones propias de la cultura sociotécnica. Belloni (1998, n.d), al reflexionar sobre la autoestima del profesor contemporáneo que se ve desafiado por la complejidad de las exigencias del momento actual, dice que:

[...] hay que recordar que sin una formación adecuada no se puede esperar que el maestro resuelva por sí mismo un problema cuya complejidad le supera. Por el contrario, el uso adecuado del increíble potencial que ofrecen esos medios representaría para el profesor una liberación de las tareas de "repetidor" que ocupan la mayor parte de su tiempo, dejándole libre para desempeñar múltiples papeles más creativos y más interesantes (y, por supuesto, más adecuados a los tiempos). (Nuestra traducción).

La "reflexión" como punto en común entre los autores presentados, sin dejar de lado las demás cuestiones propias de la educación, nos lleva a pensar en el papel del "profesor reflexivo", teoría que inicialmente se remonta a Dewey (1979), en Estados Unidos, cuando propuso el paradigma denominado "formación de profesores reflexivos". Más adelante, Schön (1995) en los años 80, da un paso adelante rompiendo con las teorías

imperantes de la enseñanza centrada en el comportamentalismo, donde el profesor es un mero aplicador de técnicas de terceros y desarrolla su tesis basada en tres principios: el conocimiento en la acción, la reflexión en la acción y la reflexión en la acción. Schön (1995) fue criticado por varios autores porque sus principios tenían en cuenta una práctica de "reflexión individualista", pero Alarcão (2007) y Pimenta (2006) invocan la importancia de valorar el trabajo colectivo de los actores que participan en el proceso de sus propias instituciones de enseñanza. Contreras (2002) avanza en esta discusión al proponer la necesidad de una referencia crítica-emancipatoria a la teoría del "profesor reflexivo", al considerar el reconocimiento de que las prácticas pedagógicas se ven afectadas no sólo por factores internos de la institución, sino también por factores externos a ella. Giroux (1992), trae a este contexto la idea de la transformación intelectual, proponiendo una correspondencia entre la función social del trabajo intelectual y sus relaciones específicas con las perspectivas de los cambios en la sociedad. Observamos en este caso una fuerte aproximación a las teorías marxistas. Para diferenciar la propuesta de Schön (1995) de un profesor reflexivo, Pimenta (2006) la llama "prácticas docentes críticas-reflexivas", una práctica vinculada a la transformación.

Algunas consideraciones: repensar las formaciones de enseñanza

Podemos inferir de las teorías presentadas para la formación de maestros la necesidad de poner en práctica cambios sustanciales tanto en la formación inicial como en la formación continua porque vemos que la teoría y la práctica son inseparables para la formación de maestros. Nos acercamos a los autores Dewey (1979), Schön (1995), Contreras (2002),

Pimenta (2006) y Giroux (1992) como referencia histórica para ayudarnos a rescatar la línea de tiempo que nos lleva a repensar lo que es la "reflexión" en la modernidad y la posmodernidad. Silva (2000, p. 111) señala que mientras que en la modernidad el "sujeto es racional, autónomo y democrático que se puede alcanzar el ideal moderno de una sociedad racional, progresista y democrática", en la postmodernidad el mismo autor (2000, p. 112) dice que "la postmodernidad se reserva uno de sus ataques más fulminantes al sujeto racional, libre, autónomo, centrado y soberano de la modernidad".

Y para corroborar el enfoque epistemológico que hemos elegido para repensar la formación de profesores para la educación en línea, nos dirigimos a Bauman (2013) y a su tesis de que vivimos momentos líquidos en una sociedad de relaciones líquidas, donde las incertidumbres nos rodean todo el tiempo. En sus reflexiones, Bauman (2013, p. 30) señala las cuestiones emergentes en la sociedad contemporánea y dice:

[...] la capacidad omnívora de los mercados de consumo, su fantástica habilidad para aprovechar todos y cada uno de los problemas humanos, la ansiedad, la aprehensión, el dolor y el sufrimiento - su capacidad para transformar cada protesta y cada impacto de la "fuerza contraria" en beneficio y ganancia. (Nuestra traducción).

Bauman (2013) nos pide que reflejemos este momento en el que los mercados tienen el control total de los canales de representación, difusión y comunicación. Si pensamos en lo mucho que nos involucra la cibercultura y todos los dispositivos que nos encantan y nos invitan a aislarnos cada vez en el mundo virtual, podemos comprender la importancia que tiene la educación en la formación de las generaciones futuras. Bauman (2013, p. 31) señala a continuación las esperanzas en esta sociedad distópica en la que vivimos:

Nada menos que una "revolución cultural" puede funcionar. Aunque los poderes del sistema educativo actual parecen limitados, y él mismo está cada vez más sujeto al juego consumista, todavía tiene suficientes poderes de transformación para ser considerado uno de los factores prometedores de esta revolución. (Nuestra traducción).

Si no debemos negar la propiedad de la TDIC en la educación, al menos tenemos la capacidad de reflejar críticamente esta propiedad. Comprender el tema postmoderno es una estrategia que puede mostrarnos maneras de construir una educación que tenga sentido para todos los involucrados. Tadeu Silva (2000, pp. 113-114), al hacer sus consideraciones sobre la posmodernidad, señala que:

Para la perspectiva posmodernista, inspirada en las ideas postestructuralistas, el sujeto no es el centro de la acción social. No piensa, habla y produce; es pensado, hablado y producido. Está dirigido desde el exterior, por estructuras, por instituciones, por el discurso. (Nuestra traducción).

De este análisis postmoderno presentado por Silva (2000), podemos deducir más que nunca que la sociedad actual, mediatizada como nunca antes en la historia de la humanidad, ha producido seres humanos cada vez más dirigidos desde el exterior, por estructuras, instituciones y discurso. El TDIC potencia los discursos, que son muchos, y en gran parte con fuertes trazas de intereses ideológicos y de marketing, este tema por sí solo generaría varias tesis de orden filosófico, sociológico, antropológico, entre otros.

En este sentido, la experiencia vivida en las prácticas supervisadas en el extranjero, realizadas en la Universidad de Salamanca (USAL), durante un período de seis meses con una beca CAPES/PDSE, nos hizo reflexionar juntos, orientando, guiando y supervisando varios temas que nos acercan y alejan en relación con la Educación en línea y los materiales didácticos digitales empleados y fomentan el debate sobre una formación docente más

cualitativa.

Además de las diferencias en las tecnologías utilizadas, en los cursos que utiliza la EAD, en los modelos a veces más tradicionales o a veces más perturbadores, la educación en línea también es vista con reservas por quienes están fuera de ella y por quienes forman parte de ella. La concepción es que aún no han entendido cómo insertarse en ella de manera adecuada y competente. Carecen de la formación adecuada para trabajar en la educación en línea y piden más formación continua que esta demanda. Buscan la ayuda mutua de sus compañeros para superar las nuevas barreras de la educación en línea. Buscan escuchar a sus estudiantes en su afán de comprenderlos y buscar soluciones más creativas e innovadoras, pero no se sienten suficientemente preparados para tal misión.

La complejidad de la educación en línea en la era de la cibercultura requiere de todos los involucrados en la educación, y de la sociedad en general, una mirada atenta a los cambios que se han venido produciendo de manera muy rápida e inexorable, anunciados por Santaella (2003; 2004; 2005; 2007), Castells (2009), Castells y Cardoso (2005), Lévy (2010), Lemos (2015). La educación para el presente y para el futuro pasa por un momento de incertidumbre y lo que sabemos es que las viejas recetas ya no funcionan.

La investigación indica que es necesario reajustar las asignaturas de los cursos de educación superior, insertando otras que impliquen el uso del TDIC, así como, tener un programa de gobierno en el área de la educación que sea capaz de satisfacer las necesidades pedagógicas, técnicas, tecnológicas y operativas que una escuela del siglo XXI, con un enfoque de cibercultura, necesita para transformarse, de acuerdo con las nuevas

demandas de una sociedad que se resignifica a gran velocidad.

Referencias

- Almeida, M. E. B. (2002). Incorporação da tecnologia de informação na escola: vencendo desafios, articulando saberes, tecendo a rede. En: M. C. Moraes (Org.). *Educação a distância: fundamentos e práticas*. Campinas, SP: UNICAMP/NIED.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2013). *Sobre educação e juventude*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Belloni, M. L. (2001). *O que é mídia-educação*. Campinas: Autores Associados.
- Castells, M. (2009). *A sociedade em rede*. v. 1. 10º Ed. São Paulo: Paz e Terra.
- Castells, M. & Cardoso, G. (Org.). (2005). *A sociedade em rede: do conhecimento à ação política*. Disponible en: <http://www.cies.iscte.pt/destaques/documents/Sociedade_in_Rede_CC.pdf>. Acceso el: 01 de septiembre de 2015.
- Contreras, J. (2002). *A Autonomia de professores*. São Paulo: Cortez.
- Dewey, J. (1979). *Como pensamos: como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo - uma reexposição*. 3. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional.
- Giroux, H. (1992.) *A escola crítica e a política cultural*. São Paulo: Cortez-Autores Associados,
- Habowski, A. C. & Conte, E. (2018). Cultura digital versus autoridade pedagógica: tendências e desafios. *Linhas Críticas*, Brasília, DF, v.24, pp.494-517.
- Kenski, V. M. (2003). *Tecnologias e ensino presencial e a distância: práticas pedagógicas*. São Paulo: Papirus.
- Lemos, A. (2015). *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre, RS: Meridional.
- Lévy, P. (2010). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 3º edição.
- Lopes, M. C. L. P. (2009). Formação tecnológica do professor em uma sociedade digital: desafios e perspectivas. Cuiabá: EDUFMT, *Revista Polifonia*, n. 17, pp. 165-174. Disponible en: <<http://cpd1.ufmt.br/meel/arquivos/artigos/312.pdf>>. Acceso el: 06 de noviembre de 2011.
- Martinho, L. M. S. (2015). *Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes, redes*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Moraes, M. C. (Org.). (2002). *Educação a distância: fundamentos e práticas*. São Paulo: Unicamp/NIED.

- Moran, J. M. (2003). Contribuições para uma pedagogia da educação online. En: M. Silva (Org.). *Educação online*. São Paulo: Loyola.
- Morin, E. (2004). *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. 9. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO.
- Pimenta, S. G. (2006). Professor Reflexivo: construindo uma crítica. pp. 17- 52. En: S. G. Pimenta & E. Ghedin (Org.). *Professor Reflexivo no Brasil: gênese e crítica de um conceito*. 4. ed. São Paulo: Cortez.
- Santaella. L. (2010). Intersubjetividade nas redes digitais.: repercussões na educação. En: A. Primo (Org.). *Interacciones en red*. Porto Alegre: Sulina.
- Schön, D. (1995). Formar professores como Profissionais Reflexivos. En: A. Nóvoa. (Ed.). *Os professores e a sua formação*. Lisboa: Nova Enciclopédia.
- Silva, M. (2018). De Anísio Teixeira à Cibercultura: desafios para a formação de professores ontem, hoje e amanhã. *Boletim Técnico do SENAC*, v. 29 (3), pp. 30-41.
- Silva, M. (2003). *Educação online*. São Paulo: Loyola.
- Silva, M. (2010). Educar na cibercultura: Desafios à formação de professores para a docência online. *Revista digital de tecnologias cognitivas*, PUC-SP, n. 3, jan./jun.
- Silva, M. (2000). *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet.
- Silva, T. T. (2000). *Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo*. Belo Horizonte: Autêntica.

Biografía

Maria Cristina Lima Paniago

Doutora em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela PUC-SP. Estágio pós-doutoral na Universidade de Manitoba. Professora no PPG Educação na Universidade Católica Dom Bosco. Pesquisadora Produtividade 2 CNPq. Líder do Grupo de Pesquisa e Estudos em Tecnologia Educacional e Educação a Distância, com experiência nas temáticas da tecnologia educacional, EAD, formação de professores e práticas docentes.

E-mail: cristina@ucdb.br / ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8631-4961>

Joaquim Sérgio Borgato

Possui graduação em Comunicação Visual pela Fundação Armando Álvares Penteado (1984), mestrado em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (2001) e doutorado em Educação pela UCDB - Universidade Católica Dom Bosco. Atualmente professor Adjunto da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul no curso de Artes

Visuais. Tem experiência na área de Comunicação e Design, com ênfase em Videodifusão.

E-mail: jsborgato@gmail.com / ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8866-7800>

Erla Mariela Morales-Morgado

Doctora en Educación por la Universidad de Salamanca, España. Profesora del Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación, directora del Grupo de Investigación Reconocido (GIR) en Multiculturalidad, Innovación y Tecnologías Aplicadas(MITA), líneas son: Multiculturalidad e Interculturalidad en contextos formales de educación. Innovación Didáctica aplicada en diversas áreas educativas.

E-mail: erla@usal.es / ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5447-8251>



Licença Creative Commons. Este trabalho está licenciado sob uma Licença Internacional Creative Commons Attribution 4.0 .