

La cibercultura en las comunidades de práctica: La experiencia de un blog

Mercedes del Pilar Rodríguez Camargo¹ | María Ceci Ibarra Mogollón²

Resumen

Son muchas las rutas que se pueden seguir cuando se intenta hacer comunidad de aprendizaje, y más cuando esta comunidad se realiza entre colegas de una misma profesión como es la educación. Surgen experiencias significativas que pueden ser mostradas, formuladas y/o analizadas. No obstante, resulta claro que tal intento necesariamente debe ser organizado, jerarquizado y llevado a un horizonte común de comprensión, por tanto se da paso a la comunidad de práctica. La investigación busca construir conocimiento, desde un pretexto metodológico como es el contexto de la sistematización de experiencias, desde la adaptación inevitable de quienes requieren comprender su realidad para comunicarla, pero que no tienen el tiempo y espacio para realizarlo. Por tanto, a la comunidad educativa Tomasina le interesa crear un espacio que permita ir comprendiendo qué es la cibercultura; este lugar es un blog diseñado para tal fin.

Summary

There are many paths to take when trying to build learning community; when the community is made up of colleagues who belong to the same profession, as in education, even more meaningful experiences arise that can be shown, made and / or analyzed. However, it is clear that such an attempt must necessarily be organized and brought to a common horizon of understanding, thus giving way to the community of practice. Research seeks to produce knowledge from a methodological grounds, as is the context of the systematization of experiences, providing a way out to those subjects who need to understand their reality, but do not have the time and space to do so. Thus, we are interested in creating in the Tomasina community a space that allows understanding of what cyberculture means; the blog serves this purpose. It enables the socialization of students' experience and the configuration of communities of teaching practice, in which peer learning

En él, los estudiantes socializan la experiencia sobre la sistematización de sus experiencias educativas en un espacio cibernético, permitiendo que se configuren comunidades de práctica docente en las que el aprendizaje entre pares resulte fundamental y que pueda producirse conocimiento fruto de procesos investigativos.

Palabras clave: Cibercultura - Sistematización de Prácticas - Comunidad Educativa - Experiencias Educativas.

and shared knowledge become essential for the success of the research process.

Key words: Cyberculture - Systematizing Practices - Educational Community - Educational Experiences.

Fecha de recepción: 16/07/15
Primera Evaluación: 7/09/15
Segunda Evaluación: 15/7/16
Fecha de aceptación: 15/7/16

Introducción

Los procesos de comunicación y desarrollo de los grupos sociales en el siglo XXI se transforman en dinámicas tecnológicas, donde las relaciones sociales surgen desde la *cibercultura*, concepto que ha sido utilizado por Mc Luhan (1962), Derrick De Kerckhove (1999), Pierre Levy (2009) entre otros. Ellos se cuentan como pioneros en el tratamiento del tema; sin embargo el concepto no se detiene en la información que se puede obtener de la tecnología comunicativa, sino que incluye los sentidos que establecen los sujetos entre sí y el contexto a través de los medios.

Desde este margen se puede hablar de aquellos ámbitos culturales que se han expandido y conocido. Aquello que antes estaba oculto o era poco conocido, hoy a través de su “digitalización” se puede rastrear con el uso masivo de la tecnología digital, lo cual hace que se posicione en el medio social, político, laboral y educativo el término cibercultura. Esta cultura conlleva al establecimiento de comunidades en la educación que, si bien existían como espacios en los cuales se compartían procesos, textos, libros y artículos, ahora toman un auge preponderante en los ámbitos científicos y académicos a medida que las redes sociales utilizadas en la academia se transforman en comunidades de aprendizaje.

A partir de esta situación se planteó una investigación en donde se pudiera observar la creación, desarrollo y consolidación de una comunidad de aprendizaje a través de un blog con población adulta inmigrante en asuntos de tecnología computacional. Para abordar el tema se hizo necesario establecer un marco teórico que a continuación se trata.

Desarrollo

La cibercultura en libro de De Kerckhove, (1999), *Piel de la Cultura* recrea como un elemento de interrelación entre los sujetos, quienes a través de la tecnología se aprecian y se animan a ser reconocidos por otros. Además, el autor señala tres elementos que convergen en ella: interactividad, hipertextualidad y conectividad, mostrando cómo esta triada manifiesta una serie de interrelaciones que superan los ordenadores y la intención misma de quien los utiliza.

Rueda (2008, p. 1) manifiesta que Se considera la cibercultura como un campo de estudio a partir del cual es posible comprender las transformaciones culturales ligadas a la introducción de tecnologías digitales en las sociedades contemporáneas y, en particular, en las del denominado Tercer Mundo, a través de relaciones complejas de entramados tecnosociales, en tres ámbitos, a saber: el ejercicio del poder, la acción social colectiva y la experiencia estética.

Lo pertinente en la Cibercultura es la interacción concebida como la capacidad de relacionarse con los elementos de la tecnología, propiciando la mejor empatía

entre la máquina y quien la usa. Esto no implica dejar de reconocer que es un medio, no un ser que busca ser al realizar una serie de algoritmos similares a los de un ser humano. De otro modo, se podría caer en la animación y empoderamiento social y afectivo que se hace evidente en la película *Ella* de Spike Jonze, en la cual el protagonista vive y siente a través de un programa de inteligencia artificial.

La búsqueda de ser un sobreviviente dentro de los contextos sociales y culturales en donde la tecnología es una necesidad -como se irradia por los diferentes medios de comunicación- es la que hace pensar, reflexionar, dialogar y tomar la decisión de aceptar que la tecnología está inmersa en el quehacer diario y por tanto debe ser ingresada a la educación. Si bien las políticas mundiales lo anuncian en sus agendas, y el mercado laboral lo propone como una competencia, la educación en sí misma también debe reconocer su obligación social y/o cultural al respecto.

También debemos considerar el actual ingreso social de una gran cantidad de población a la cibercultura, que si bien hasta algunas décadas atrás tenía la intención de acceder a la información, no lograba hacerlo. El proceso de comunicación hace que se sumerja a la sociedad burguesa en el consumo de mercancías que le permiten la *massmediación* y se obtenga la información que era anhelada para formar parte de la cultura popular y alcanzar el desdoblamiento de espacios públicos que estaban reservados para una franja poblacional.

Continuando con las definiciones, Barragán (2013) menciona que la cibercultura es la entendida como aquel espacio de la interacción de las subjetividades que aparece en la red y que en sí misma posibilita diversas transformaciones. Esto lleva a pensar necesariamente en el tipo de saberes que allí emergen y pone al descubierto la necesidad de aproximarse rigurosamente al fenómeno cibercultural. De manera provisional, se puede afirmar que para la comprensión de la cibercultura se debe tener en cuenta, al menos, la inteligencia colectiva de la que habla Pierre Levy (2009), la natividad digital (Prensky, 2010; Piscitelly, 2006), los aprendizajes invisibles (Cobo y Moravec, 2011), por solo mencionar algunas variables.

Por otra parte y no siendo ajeno a lo anterior, De Kercknove y Lévy (1999) definen la cibercultura como la tercera era de la comunicación, en donde el lenguaje no solo oral sino el escrito toman un plano de colectividad. Marcuse (1993) ya hablaba en sus textos inéditos de la relación entre tecnología y la conformación de nuevas sociedades, y como éstas ejercerían el *control social* (p.26); sin embargo, según cómo se racionalice la técnica- en este caso la tecnología digital- se puede propiciar tanto autoritarismo como libertad, escasez como abundancia, extensión como abolición, conocimiento como ignorancia, elementos últimos que constituyen la preocupación de los gobiernos latinoamericanos con referencia a los países desarrollados tecnológicamente.

Por lo anterior se abordará el término de cibercultura desde una mirada antropológica y sociológica, tecnológica y educativa de algunos de los elementos que conforman la sociedad, o como Silva (2005) lo denomina, las esferas. La cibercultura también es denominada la cultura de la interactividad, en donde las tecnologías asumen el papel de la cercanía social pero a su vez el complejo proceso de la privacidad social; es decir, se conoce el mundo de los demás desde la privacidad de su hogar pero a su vez los demás reconocen y “conocen” la vida de quien está en casa.

Este aspecto de la privacidad y lo público dentro de los ciberespacios, y por ende en la visión de la cibercultura, comunica prácticas y estrategias en las cuales la construcción colectiva aun es incipiente para las esferas de lo político y lo social- entendemos como social el impacto de construcción de un mundo más humano, con menos diferencias económicas e intelectuales. La brecha de alfabetización digital aún está a la espera de ser cerrada por parte de las naciones, los gobiernos y la misma población.

Esta misma necesidad de conocer y participar en el mundo tecnológico digital señala varias instancias entre las cuales, según Silva (2005), se encuentran la info-electrónica, la comunidad de los negocios globalizada y lo social en red. En la esfera tecnológica, se da principalmente a partir de los juegos; en la esfera mercadológica, las empresas encuentran en la interactividad una estrategia sin precedentes para hacer llegar al consumidor sus productos.

El lenguaje utilizado, el montaje comunicativo, las prácticas de mercadeo hacen que se permee la esfera social, espacio en la que se encuentran nociones de sociedad en red (Castell, 2006) y neotribalismo (Maffesoli, 2004), lo cual revela una nueva configuración social (Silva, 2005).

La cibercultura establecida desde esta faceta histórica que la humanidad transcurre, se halla entre la necesidad del recurso y la información que se quiere replicar, dejando de lado el conocimiento con el cual se interfiere y se construye una nueva lógica de participación e intervención para aquellos que son minoría. Las masas se fortalecen bajo la distribución de las tecnologías informáticas, que permiten que se saque provecho desde el ámbito educativo para la orientación y construcción de comunidades de aprendizaje, tema que más adelante se tratará a profundidad.

Si bien la cibercultura señala la divulgación y uso de tecnologías, también brinda posibilidades de modificar contenidos, lo cual demanda que los usuarios escriban, produzcan elementos de referenciación temática con los cuales refuten ideas, premisas, conjeturas, dando inicio a la interactividad. Esta interactividad está situada en la esfera tecnológica, la cual reúne lo electrónico y la informática, logrando transportar en pequeños dispositivos grandes volúmenes de información. Silva (2005) señala que el salto cualitativo de la info-tecnología es dotar al público de dispositivos de manipulación, lo cual hace que todos quieran obtener tecnología e información para manejarla o ser manejados.

La ciencia y la tecnología coexisten y establecen una responsabilidad social dentro de las esferas educativa y política. La primera porque es de allí que se orienta el manejo de la tecnología digital, y la segunda porque permite el cierre de brecha para quienes no puedan acceder a la información que fluye en estos dispositivos.

Frente a la anterior inquietud Olive (2006, p. 15) señala que “el fortalecimiento de la ciencia y la tecnología por sí solos no son suficientes; es necesario articular estos sistemas con el resto de la sociedad”. Si fueran suficientes, no habría necesidad de la educación, su orientación o -en otros extremos- la sociedad estaría más humanizada pues se tendría el tiempo para la contemplación y búsqueda del conocimiento. Sin embargo, la interactividad entre ciencia-tecnología e información hacen que la educación rescate a la cibercultura para un compromiso actual: el conocimiento social.

Retomando el significado de la cibercultura y las consideraciones de estudio que ésta comprende es indispensable, sin extremos de negativismo sobre la tecnología y sus ventajas, reconocer las discusiones y problemas pertinentes a la época. Lópera (s.f) señala en la cibercultura una “complejidad de conocimientos, comportamientos, hábitos, capacidades, artes, leyes y valores” (p.1) en los que están las personas que conforman una comunidad laboral, académica o aquella

que se interrelaciona con algún medio de comunicación; ya que a partir de ellos se genera la visibilización y la necesidad de extender conexiones.

Uno de los libros que aporta descripciones sobre los efectos emocionales que proporcionan las TIC es “eros electrónico” de Román Gubern (2006), en el cual señala universos de comprensión e interacción entre las máquinas y el hombre. Joyanes (1997) es otro autor que establece, en su libro de cibersociedad, los factores con los cuales se ha conformado la cibercultura y por ende la nueva sociedad, sus formas de interactuar, comunicarse, relacionarse, educar.

Esta última esfera es la que se revisa en la presente investigación: la tecnología como medio para propiciar el aprendizaje entre adultos, inmigrantes digitales que asumen posturas de conocimiento y manejo de la tecnología cuando lo que se tiene es una cibersociedad, elemento que provoca el ingreso a elementos de interacción con pares. Echevarría, J, (citado por Lópera) “llama a la cibersociedad como el tercer entorno como un nuevo espacio social o una dimensión de tanta envergadura como la naturaleza y la ciudad” (p.2).

Frente al término, Luis Joyanes (1997) describe los retos que genera un mundo digital; la llamada revolución informática es un concepto que establece un paradigma de encuentro y desencuentro, de uso y de necesidad frente a esa realidad virtual,

la cual está y ha estado más cerca de lo que se ha imaginado; o como lo refiere Jones (2003) “ahora hay más de 30 millones de servidores de internet. Continúan floreciendo cada día negocios que ofrecen acceso a esta red, además de consultoría, diseño e innumerables servicios” (p.13)

Si bien Jones hacía este comentario en el año 2003, hoy en día las cifras son más altas y ante todo abren expectativas de influencia, como el que cada segundo se suba un video de Youtube o el que en Facebook se publiquen más de mil fotos por segundo unos tres mil millones al mes. Esto hace que los números crezcan exponencialmente al revisar el uso de los servidores o de quienes los utilizan. Se prevé según un estudio referenciado a Visual.ly que en ocho años quienes utilizarán los medios de internet serán más de cinco mil millones de personas.

Los datos anteriores suponen propuestas para señalar que el uso de la tecnología, y en este caso de un blog, como medio para la creación de una comunidad de aprendizaje hará que un grupo de docentes converjan en un quehacer de construcción investigativa. Este mismo pensamiento lo advierte Correa (s.f) cuando observa la capacidad de transformación de las relaciones y del ejercicio de alguna tarea en la que intervenga la tecnología provocando en las personas cambios en sus costumbres y tradiciones, sus prioridades y formas de realizar diferentes actividades,

“desplazando el concepto de realidad”. Frente a ello, se evalúa el potencial de intervención para estar a tono con las demandas del entorno.

Ahora bien, frente a la utilización de los términos cibercultura o cibernsiedad, hasta el momento se ha hecho de forma indiscriminada debido a las diferentes posturas de los autores y expertos que han escrito sobre el tema: Piscitelli, Simone, Postman, Dery, entre otros. Se tomaron para la investigación las posturas más generales. Sobre el término Cibercultura, se determinan manifestaciones en las tres esferas de desarrollo sostenible (económico, social y medioambiental) bajo una multiplicidad de elementos complejos y fenomenológicos, mientras que la cibernsiedad se interpreta como el actuar de los seres humanos frente al uso de las representaciones tecnológicas y científicas.

Por tanto, cibernsiedad es el término que aportó a esta investigación compendios para abordar el fenómeno de la resignificación y mediación tecnológica, en la línea de lo que Moya y Vásquez (2010) declaran: “la introducción de la tecnología en la vida cotidiana trae aparejadas la emergencia de nuevos espacios, nuevas formas de participación, socialización, en fin nuevas maneras de relacionarse y de pensar el mundo en el cual vivimos” (p.76).

Para el estudio, se tomó un blog como elemento de trabajo y convergencia social del grupo de estudiantes de maestría en Educación, los cuales participaron de sus experiencias educativas, pedagógicas, docentes- cualquiera de los nombres definidos tomados o referidos por sus tutores y maestros. Los primeros indicios de esta experiencia de convergencia de una comunidad de docentes, los cuales hacen comunidad de aprendizaje, se dan a través de lo señalado en la sistematización de experiencias y en cada uno de los recursos.

Comunidades y comunidades virtuales de aprendizaje

Para Salinas (2002) una comunidad se define en términos de comunicación; es decir, existe comunidad si se comparte y se intercambia información. Las comunidades virtuales de aprendizaje se constituyen a partir del concepto de redes de aprendizaje, cuyo término fue acuñado por Kearsley, (1993) para referirse a las primeras agrupaciones de personas en torno a las tecnologías de la información y comunicación que interactuaban en torno a procesos de enseñanza y de aprendizaje.

El anterior concepto rápidamente se fue transformando en el de comunidad, ya que sus características se hacían más amplias que la de una sencilla red de intercambio de información, basándose en los beneficios ofrecidos por las tecnologías de la información y comunicación como son las nuevas

formas de comunicación que implican nuevas alternativas de relación entre los miembros de la comunidad.

Para Salinas “Una comunidad virtual aparece cuando un grupo de personas reales, una comunidad real, sean profesionales, estudiantes o un grupo con aficiones comunes, que usa la telemática para mantener y ampliar la comunicación” (2003, p.3). Para el caso presente, la comunidad virtual se conforma en esta investigación cuando los docentes se integran en torno al desarrollo de su reconstrucción de experiencia en el proceso de sistematización, conformando una comunidad que mediante las TIC se apoyan.

Para las comunidades de práctica virtuales, Sanz (2002) señala diversas oportunidades liderazgo y participación en donde las jerarquías se diluyen y el trabajo en equipo impera permitiendo con la aparición de los medios de comunicación posibilidades de memorias de trabajo y construcción de nuevos conocimientos. Entre las características que menciona al utilizar las tecnologías comunicativas están: la visibilidad, tanto del individuo mediante sus participaciones como la de la comunidad dentro de un espacio observable para muchos interesados en el planteamiento temático realizado; la memoria, en la cual los dispositivos digitales facilitan la conservación de participación de intereses de información compartida en la comunidad, la cual posteriormente puede ser analizada.

Independientemente de la naturaleza virtual o presencial de la comunidad de práctica, está según Wenger (2002) debe contemplar tres premisas esenciales: el compromiso mutuo con el cual cada miembro de la comunidad de práctica comparte su conocimiento adquiere valor dentro de la misma; la empresa conjunta, para la cual los objetivos frente al horizonte y necesidades de los miembros son los mismos y deben proveer la motivación para estar en ella; y finalmente, el repertorio compartido, que describe cómo los símbolos y conceptos manejados se van convirtiendo en rutinas aplicables a su práctica.

Estos aspectos se evidencian en la comunidad de práctica establecida por los docentes, en la medida que su finalidad es el fortalecimiento del proceso de sistematización de experiencias que realizan. Asimismo, en la comunidad cada uno realiza con su participación un aporte relevante que lo valoriza como miembro y enriquece las dinámicas de la comunidad.

De acuerdo con las características anteriores y hablando específicamente de las comunidades de práctica virtuales, es importante señalar que en estas comunidades es más relevante la relación que se establezca entre los sujetos, en cuanto al sentimiento de comunidad; como lo menciona Cherny (1999), “este sentimiento de comunidad es esencial en la vida de las comunidades virtuales, ya que las comunidades virtuales requieren algo

más que el mero acto de conexión, la clave está en la interacción humana a través de ordenadores” (p 12). Frente a esta importancia de conexión adicional de los sujetos en las comunidades virtuales, existen dos aspectos primordiales que se consideran para que realmente exista el flujo de información, el intercambio de conocimientos y la sensación de comunidad. Estos aspectos son el tecnológico y el del constructo específico de comunidad.

Frente a los aspectos para establecer y analizar las comunidades virtuales, Pazos, Pérez Garcías y Salinas (2001) mencionan los siguientes:

- Accesibilidad, pensando en la posibilidad de intercomunicación entre los miembros de la comunidad y la disponibilidad tecnológica de cada uno de ellos
- Cultura de participación, entendida como los elementos de interés, de participación y de compartir al interior de la comunidad de práctica
- Destrezas frente a las habilidades tecnológicas, comunicativas, de gestión y de procesamiento de la información y del conocimiento
- Relevancia del contenido, el cual depende de los aportes de los miembros de la comunidad y la calidad de los mismos.

Discusión

Frente a la postura de los conceptos expuestos en páginas anteriores, se establece la comparación con lo obtenido dentro de la academia, a partir del contexto colombiano con relación a las exigencias institucionales de unas capacidades en manejo tecnológico por parte de los maestrantes. Así es como se establecen estrategias pedagógicas que frente a la praxis y a las políticas de gobierno que surgen a partir de los eventos internacionales o de mundialización, hacen que se incorporen la mediación tecnológica y las tecnologías de la información y el conocimiento. Sin embargo, el término quedó como pionero hasta hace una década, cuando incursionaron las TAC (tecnologías del aprendizaje y el conocimiento), las TCPK (tecnologías, contenidos curriculares y pedagogía), OVAS (objetos virtuales de aprendizaje), AVAS (ambientes virtuales de aprendizaje), MOOC (curso masivo y abierto o en línea), los PLEs (entornos personales de aprendizaje), entre otros.

La mediación real es que las tecnologías median, establecen un entorno en el cual se puede ingresar, participar, buscar, cautivar la atención, actualizarse, obtener capacidad tecnológica a través de la cual se accede a nuevas posibilidades de conocimiento y de aprendizaje. Unido al paneo tecnológico que pueda tener un docente en su labor educativa o en su institución, debido a la exigencia cultural de ingresar al uso de los medios tecnológicos,

se suma que sus estudiantes son hábiles- o, por lo menos, saben “manejar” los recursos tecnológicos de forma útil, no necesariamente para obtener conocimiento. A propósito de la diferencia generacional y tecnológica que cada vez asombra más el docente con referencia a sus estudiantes, se busca que desde el rol de estudiante que el docente asume en la maestría busque estrategias, rompa esquemas para proyectar su saber pedagógico utilizando los medios audiovisuales a través de una plataforma.¹

Se planteó un espacio asincrónico en el cual los participantes pudieran acceder sin restricciones ni prevenciones para exponer sus inquietudes sobre un tema específico- la sistematización de experiencias- y obtener respuesta a varios interrogantes: ¿cómo se realizaría la investigación? ¿Qué inquietudes surgen al enfrentar la academia después de varios años de ausencia sin capacitación teórica? ¿Cómo enfrentar los medios tecnológicos que se conocen pero no se manejan? Todas estas cuestiones se propusieron para su discusión en el blog.

Conclusiones

A partir de los interrogantes expuestos para el desarrollo del blog, se observaron diferentes patrones de interacciones de los participantes y elementos emergentes. Estos últimos se denominaron ejes de tensión y se definieron como tecnología y comunicación y subjetivación y enseñanza-aprendizaje.

Los ejes nacen de las tensiones entre las categorías previas propuestas al inicio de la investigación: Cibercultura, sistematización y comunidad de práctica. En estos términos las conclusiones que a continuación se proponen se articulan bajo la relación categoría y eje de tensión.

a. Dentro del espacio cibercultural, fue evidente la vinculación y utilización de elementos audiovisuales y multimediales para las didácticas y la socialización de las experiencias de los docentes con sus pares. En este espacio aparecieron rasgos de la cibercultura como son la emergencia de conocimiento, el trabajo colaborativo y construcción colectiva. Si bien estas caracterizaciones no son rasgos exclusivos de la Cibercultura, definen tendencias que llevaron a instrumentalizar el Blog.

b. Como espacio de emergencia de conocimiento y aprendizaje entre pares, la comunidad de práctica configurada con ocasión entre los docentes mediante el Blog permitió estrategias comunicativas que sujetaron a los actores a un sistema relacional y de configuración de su quehacer como miembro de una particular agrupación. Los elementos de preocupación para la consolidación en las comunidades de práctica son la asertividad y sinergia que se puede presentar entre pares; el sistema de relaciones ofrece matices diversos de interpretación.

c. Por otra parte, no siempre hubo reconocimiento como pares en la producción de los contenidos socializados en el Blog, lo cual llevó a

que los roles de maestro y evaluador convergieran en los diálogos y escritos. Desde esta perspectiva, los docentes asumen el rol de estudiante sin tener en cuenta el nivel de exigencia postgradual. Reflejan comportamientos que sus estudiantes ejercen con ellos.

d. Las experiencias que fueron sistematizando los participantes en la comunidad y que aparecen en el Blog fueron visibilizadas, mostrándolas con gran fuerza. En este sentido, al ser puestas en este espacio de interacción, se fortaleció la comunicación mediada por las tecnologías.

e. Las participaciones enriquecieron la construcción de los elementos investigados por los participantes en sus trabajos de grado, de una manera menos exigente frente al formato metodológico tradicional. De esta forma, el Blog se convirtió en una oportunidad de implementar la flexibilidad sobre la experiencia y justificar la necesidad de la investigación en clave de la opción metodológica: *Sistematización de experiencias*.

f. Los procesos de constitución de subjetividad que acontecieron en la Comunidad de Práctica fueron más allá del aprendizaje técnico sobre las prácticas y remitieron a ciertas condiciones de configuración de esta comunidad en el orden ético y moral. Esto se expresa, especialmente por la manera como los docentes buscaron solucionar los problemas convivenciales.

g. En el Blog, la constitución de subjetividad confirmó a los participantes la posibilidad de reconocer, en sus

dinámicas grupales, una oportunidad importante para que las experiencias que se sistematizan aparezcan y, en consecuencia, pudieran ser reinterpretadas por todos. Así, aquello que se mueve no es la simple visibilización de lo que se hace, sino que aparecen las voces de quienes sistematizan sus propias prácticas.

La relación desde la condición subjetiva de los participantes frente a la cibercultura y cómo se vuelve ésta un proceso de subjetivación, en donde se plantean desafíos e intenciones al señalar excelentes resultados desde su práctica y quehacer, hace que los participantes se enfrenten a superar dificultades técnicas y académicas. Dentro de las dinámicas ejercidas en el manejo de las herramientas web 2.0 se generaron elementos de co-ayuda, al promover dentro de los mismos grupos estrategias de asistencia y apoyo, propendiendo a entender la sinergia establecida dentro de los mismos como un mecanismo de cooperación y autoaprendizaje: “había un fin” cumplir con la elaboración y exposición de los recursos multimediales y audiovisuales para la comunidad de práctica (CP).

La Comunidad de Práctica aparece como un espacio privilegiado de aprendizaje y enseñanza, donde se fortalecen los conocimientos prácticos y el aprendizaje entre pares. A la vez se ratifica que no se trata solamente de asuntos cognoscitivos o disciplinares, sino que se evidencian dimensiones éticas y morales que también se enseñan y se aprenden en el Blog. Desde este horizonte los procesos de enseñanza-aprendizaje en el Blog se reconfiguran, en especial, porque las relaciones de dependencia sobre quien enseña y quien aprende se señalan desde una extensión de oportunidad, puesta en cuestión desde la socialización.

La búsqueda de espacios reflexivos sobre las prácticas metodológicas e investigativas, establecidas a través de los medios interactivos y multimediales, propuso nuevas rutas de configuración didáctica y pedagógica.

Notas

¹ Magister en Pedagogía en Educación. Codirectora de la línea de Investigación Educación, sociedad y cultura. Universidad santo Tomás. Bogotá- Colombia
mercedesrodriguez@ustadistancia.edu.co

² Magister en Tecnología Educativa. Docente línea de Investigación Educación, sociedad y cultura, Universidad santo Tomás. Bogotá- Colombia maria.ibarra@ustadistancia.edu.co

Bibliografía

- BARRAGÁN, D. (2013). *Cibercultura y prácticas de los profesores. Entre hermenéutica y educación*. Bogotá: Universidad de La Salle.
- CASTELL, M. (2006). *La sociedad red: Una visión Global*. Alianza Editorial. España.
- COBO, C. y MORAVEC, J. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- CHERNY, L. (1999). *Conversation and Community. Chat in a Virtual World*. Standford: CSLI Publications.
- DE KERCKHOVE, D. (1999). *La piel de la cultura* Traducción de David Alemán. Barcelona: Gedisa.
- GUBERN, R. (2006). *El Eros Electrónico*. Taurus, Grupo Santillana. México.
- JONES, S. G. (2003). *Cibersociedad 2.0. Una nueva visita a la comunidad y la comunicación mediada por ordenador*. Barcelona: UOC
- JOYANES, L. (1997). *Cibersociedad: Los retos sociales del s. XXI*. S.A. MACGRAW HILL, Interamericana de España.
- LÉVY, P. (2009). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Ánthropos.
- MAC LUHAN, M. (1962). *La Galaxia Gutenberg*. University of Toronto Press. Reimpreso 2002. Toronto: Buffalo London.
- MAFFESOLI, M. (2004.) *El tiempo de las tribus*. México: Cultura Libre.
- MARCUSE, H. (1993). *El hombre Unidimensional*. Buenos Aires: Editorial Planeta – Agostini
- MOYA, M. y VÁZQUEZ, J. (2010). De la cultura a la cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad. *Cuadernos de Antropología social* No. 31, pp. 75-96, FFy L- UBA
- OLIVÉ, L. (2006). Los desafíos de la sociedad del conocimiento: cultura científico tecnológica, diversidad cultural y exclusión. *Revista Científica de Información y Comunicación* Número 3, Sevilla.
- PAZOS, M.; PEREZ GARCÍAS, A. y SALINAS, J. (2001). Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje. Comunicación. *Eduotec'01. V Congreso Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo sostenible*. 17-19 de septiembre, Murcia.
- ROMERO SANZ, R. (2010). Base de conocimiento de buenas prácticas para la creación y gestión de espacios sociales de innovación. Recuperado de: <http://orff.uc3m.es/handle/10016/10665>
- SALINAS, J. (2002). Comunidades virtuales y aprendizaje digital. Conferencia presentada a *Eduotec 2003*.
- SANZ, S. (2005). Comunidades de práctica virtuales: acceso y uso de contenidos RUSC. *Universities and Knowledge Society Journal*
Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78020110>> ISSN
- SILVA, M. (2005). *Educación Interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y online*. Barcelona: Gedisa.

- RUEDA, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Revista Nómada. Universidad Central*. No. 28 abril. nomadas@ucentral.edu.co, p 8-20.
- WENGER, E.; MCDERMOTT, R. & SNYDER, W. M. (2002). *Cultivating communities of practice. A Guide to Managing Knowledge*. Harvar Business school press.
- WENGER, Y. (2002). *Comunidades de Práctica. Aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona: Paidós.

Cibergrafía

Apropiación social.

Recuperado de <http://cursa.ihmc.us/rid=1HP0C7ML6-1SZX0TM-814Q/apropiaci%C3%B3n%20social.pdf>

CORREA, L.F. (s.f.). Las TIC y su influencia en la educación. Primer congreso Online del observatorio para la Cibersociedad. Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de: <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g18correa.pdf>

Comprender el impacto de El doctorado profesional en la práctica profesional y el desarrollo personal. Recuperado de: <http://www.sheffield.ac.uk/education/research/groups/cshell/impactofprof>

LOPERA, H (s.f.). La cibercultura como nuevo campo de investigación. Recuperado de: <http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1KBQ0Y9VG-1QK0J5B-31H>

PISCITELLI, A. (2006). Nativos e inmigrantes digitales. ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún? *Revista Mexicana de Investigación Educativa* Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14002809>

PRENSKY, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. Institución Educativa SEK *Cuadernos SEK 2.0*. Recuperado de: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-M-24433-2010>

Sistematización de experiencias. Recuperado de: http://www.ubv.edu.ve/files/dialogo_saberes/revista3/ArticuloN5.pdf