

Virtualidad, Simulación y Anonimato: un trabajo desde el rol docente

Eje temático 5: Tesis de maestría

Autor: Mtr. Lic. Argentina Mónico

Directora: Dra. María del Carmen Rodríguez Carracedo

Maestría: Procesos Educativos Mediados por Tecnologías

Institución: CEA – Universidad Nacional de Córdoba –
Argentina

E-Mail: argentinamonico@hotmail.com

Resumen de la ponencia:

¿De qué manera afecta el sentido de la virtualidad en la construcción de las subjetividades? ¿Qué implica simular ser una persona virtual pero ser además un sujeto real? ¿Cómo influye esta dualidad en el ser digital? ¿Será que el anonimato se transforma en una forma de vivir y de construir la nueva identidad?

Son muchos interrogantes que se asocian a la problemática de cómo impactan las TIC en la construcción de nuevas subjetividades, pero particularmente me preocupa, qué hacen los docentes como formadores de sujetos integrales, para reflexionar y posteriormente trabajar en relación a esta problemática.

A partir de esta investigación realizada con estudiantes con edades entre los 8 y 13 años, he podido comprobar que al interactuar en MUD (ambientes virtuales multiusuarios), utilizan códigos que inciden en la construcción de valores de vida, que ciertamente influyen en su personalidad y en las relaciones sociales que establecen, siendo preocupando cómo la mentira se convierte en una regla de juego establecida, que sirve para simular ser alguien y poder actuar sin dar la cara, ni medir las consecuencias.

Como conclusión pude arribar a dos hallazgos que resultan importantes para ser trabajados desde las instituciones educativas:

1. La cibercultura configura una serie de valores, que se contraponen con los enseñados en la familia y la escuela provocando conflictos axiológicos.

2. Los docentes al ser formados para la enseñanza presencial desconocen los desafíos de la ciberescuela, siendo importante trabajar en un aprendizaje por inmersión.

Palabras claves: Virtualidad – Subjetividad – Ciberescuela - Anonimato

Introducción:

“Debemos tener presente que la búsqueda de identidad es un cambio tan poderoso como la transformación tecnoeconómica en el curso de la nueva historia”, Castells (1999, p.30)

Desde los comienzos de la humanidad el hombre ha transformado su medio natural para satisfacer sus necesidades y lograr un mundo más habitable y confortable. Para ello desplegó su capacidad creativa, inventando lo no dado, descubriendo y recreando lo transformado, potenciando con ello su naturaleza tecnológica.

Hoy estamos inmersos en un mundo netamente tecnológico, donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han provocado cambios no solo en el medio ambiente, sino en las maneras de ser, de pensar y de actuar del ser humano, definiendo con ello un nuevo sujeto, el “Ser digital” según Negroponte (1995).

Ese ser digital, son nuestros niños y adolescentes, los alumnos que formamos, a los cuales debemos acompañar en su proceso de aprehensión de la realidad, generando propuestas de enseñanza que le sean funcionales y productivas, a fin de fortalecer sus personalidades, para que puedan hacer un uso apropiado de la información que los inunda, generando conocimientos que les permitan ser ciudadanos competentes y productivos.

Para lograr esto, es necesario analizar la sociedad que nos rodea, denominada “Sociedad de la información”, caracterizada por la superabundancia de la misma, la que se consume diariamente, utilizando a las TIC como medios de comunicación y procesamiento de la información, que involucra el desarrollo de una serie de competencias vinculadas al acceso dinámico de las fuentes informativas interconectadas y al instante; propiciando la generación de ambientes digitales, que simulan una realidad construida: la virtualidad o mundo virtual, en la que se aplican procesos de simulación como estrategia de interacción, configurando nuevas maneras de ser y de actuar, que los hacen ser diferentes, como una máscara de anonimato que les permiten convertirse en **perfectos desconocidos**.

Esta realidad sirve de sustento para el desarrollo de esta tesis, a partir del análisis de las formas en que los sujetos generan nuevas identidades, desplegando una serie de valores que inciden en sus maneras de ser, de pensar y de hacer, que repercuten en sus personalidades y en la construcción de personas de bien.

Dado que la escuela es la institución formadora por excelencia, es importante que los docentes desarrollen estrategias y generen herramientas didácticas pedagógicas mediadas por las TIC, a fin de acompañar en la formación integral de los sujetos que interactúan en ambientes virtuales.

Para trabajar sobre este aspecto, se han considerado fuentes sociológicas, psicológicas, antropológicas y pedagógicas, que contribuyen a un análisis integral de los aprendizajes que se generan en ambientes virtuales.

¿De qué manera afecta el sentido de la virtualidad en la construcción de las subjetividades? ¿Qué implica simular ser una persona virtual pero ser además un sujeto real? ¿Cómo influye esta dualidad en el ser digital? ¿Será que el anonimato se transforma en una forma de vivir y de construir la nueva identidad? ¿Qué rol cumple el docente frente a este ciberespacio construido donde interactúan los ciberestudiantes?

Si bien son muchos interrogantes que se asocian a la problemática; particularmente preocupa reflexionar y posteriormente trabajar en relación a lo **qué hacen en este sentido los docentes como formadores de sujetos integrales.**

Planteamiento del problema

Habiendo precisado en la introducción el problema social provocado por el impacto de las TIC, se hace necesario circunscribirlo al ámbito de la enseñanza y en particular al rol del docente frente al trabajo en ambientes virtuales y su incidencia en la configuración de nuevas subjetividades por parte de los estudiantes.

¿Es cierto que el ciberespacio nos permite construir una multiplicidad de yo, sirviendo de refugio para escaparnos de la realidad? ¿Será que nuestros estudiantes viven una realidad simulada?

Sin duda que las ideas planteadas tienen que ver también con una nueva construcción de valores que hacen a la cultura de hoy (cibercultura), donde no solo se quiebran barreras geográficas, físicas y temporales, sino que se generan códigos de socialización, normas de conducta, con una libertad muchas veces mal entendida, donde prevalece el “todo vale”. Es desde esta mirada que analizo la realidad de la educación hoy, con estudiantes que ya cuentan con una serie de recursos tecnológicos (computadoras, celulares, mp5, etc.), desarrollando un aprendizaje ubicuo, como plantean Cope y Kalantzis (2009), que genera en ellos nuevas habilidades en el tratamiento de la información, que no son aprovechadas por los docentes para potenciar y/o modificar sus saberes.

¿Qué sienten los sujetos al jugar con la identidad cuando simulan y adoptan distintos perfiles y roles? ¿Qué efectos tiene el anonimato en la construcción del ser digital? ¿Qué postura asumen los docentes frente a esta escuela informal (la virtualidad) que incide en los aprendizajes de los sujetos?

Por lo expuesto el problema se define como la necesidad de determinar el rol que debe asumir el docente para acompañar en la formación de las nuevas subjetividades que construyen los estudiantes desde la interacción en ambientes virtuales, y que afecta su sentido de identidad.

Objetivos de la investigación

- Conocer las nuevas maneras de interacción que tienen los estudiantes a partir del uso de las TIC en ambientes virtuales.

- Analizar los cambios conductuales en los estudiantes a partir de la exploración en ambientes virtuales que afectan su personalidad.
- Valorar la importancia del rol docente en el uso de las TIC, a fin de desarrollar competencias que le permitan brindar una formación integral de los alumnos.
- Proponer estrategias de enseñanza que posibiliten la reflexión-acción sobre el uso de las TIC en el ámbito escolar.
- Propiciar el trabajo colaborativo y reflexivo en interacción con las TIC promoviendo la formación en valores.

Interrogantes de la investigación

¿De qué manera influyen las interacciones que se desarrollan en el ciberespacio en la construcción de la identidad de los estudiantes?

¿Cómo afecta la simulación y el anonimato en la adopción de valores que inciden en la identidad personal?

¿Cuál es el rol del docente en la construcción de la identidad de los estudiantes que interactúan en entornos virtuales?

¿Qué intervenciones debiera realizar el docente para generar una actitud crítica y reflexiva frente al uso de la web?

Justificación del trabajo

Se han realizado diversas investigaciones acerca de cómo afecta el ciberespacio en la construcción de la identidad de los sujetos, desde enfoques psicológicos, sociológicos y pedagógicos, pero no hay precisiones en torno al rol que cumple el docente como mediador y tutor en el proceso de construcción de nuevas subjetividades en este contexto; por lo tanto, resulta significativo este aspecto, dado que todo docente no solo enseña un saber disciplinar, sino que forma sujetos integrales inculcando valores útiles, para que puedan insertarse en la sociedad.

Si bien es una temática difícil ya que se intenta conocer la forma en que los estudiantes moldean su identidad en el ciberespacio, resulta viable desarrollar un plan de acción, que permita en primera medida, conocer dichos ambientes, para llevar a cabo estrategias de reflexión en el uso crítico de la información que se socializa en los mismos, posibilitando un mejor aprovechamiento de las TIC, para resignificar la importancia de la identidad personal.

Otro aspecto a contemplar son las diferentes posturas que adoptan los sujetos en relación al entorno virtual y al uso de los recursos digitales, dado que según la caracterización realizada por Prensky (2010) se define a los sujetos nacidos a partir del siglo XXI, como **nativos digitales**, quienes están acostumbrados a recibir y procesar la información de manera rápida, en paralelo y simultáneamente, desarrollando cierta experticia en el uso de las TIC, mientras que los docentes, **inmigrantes digitales**, han sido formados con otras lógicas para procesar la información, lo que provoca actitudes y capacidades diferentes para su desempeño en la virtualidad. Al respecto Cuban (2011) plantea la metáfora de los relojes, señalando la importancia de sincronizar los tiempos de trabajo escolar, donde tanto alumnos, docentes y

directivos, puedan generar ambientes de aprendizajes funcionales, que den respuesta a los requerimientos socioculturales.

Metodología de la investigación

Se trabajó desde el paradigma cualitativo, aplicado en contextos escolares reales, a fin de comprender e interpretar desde la acción el objeto de estudio investigado, teniendo en cuenta, según lo expuesto por Blumer (1982 citado en Marchisio y Lerro, 2012), un plan metodológico que refleje la naturaleza del mundo empírico. Por lo tanto, se asume una postura fenomenológica global, orientada al proceso y al accionar durante el mismo, desde un posicionamiento de investigación acción.

Desde este paradigma, se abordó un enfoque sociocrítico, persiguiendo un interés emancipatorio, a fin de que los sujetos implicados debatan acerca de aquellos aspectos que los condicionan y que no les permite transformar su realidad.

Por lo tanto se promueve una acción reflexiva que provoque un cambio de actitud frente al uso de las TIC, propiciando la autonomía personal, el hacer productivo y funcional de la información.

Desde lo metodológico se recurrió al estudio de casos, seleccionando una muestra inicial conformada por estudiantes de nivel primario, de un colegio privado de la ciudad de Salta – Capital, con edades entre los 8 y 13 años, organizados en tres grupos: 3°, 5° y 7° grado, constituyendo un conjunto de 60 alumnos en total, con los que se trabajó desde un análisis diferenciado según sus intereses y sus niveles madurativos.

Posteriormente se realizó un recorte de la muestra, para trabajar solo con alumnos de 7° grado, conformando un total de 18 estudiantes, con quienes se desarrolló una propuesta de acción utilizando la red social Facebook como mediatizadora.

El trabajo inicial con sujetos de edades diferentes, permitió conocer los usos que le dan a los entornos virtuales, observar cómo los afecta subjetiva y socialmente en interacción con redes sociales, como Club Penguin, Mundo Gaturro y Facebook; y cómo a partir del aspecto lúdico, generan una serie de valores y maneras de actuar que emergen de los procesos de simulación y anonimato, que en cierta forma los moldean. Es a partir de este primer análisis, que se decidió reiniciar la experiencia de investigación solo con estudiantes de 7° grado, considerando que madurativamente estaban mejor preparados para debatir y proponer estrategias de acción que posibilitaran cambios en las maneras de aprehender con las TIC.

En una primera instancia se recurrió a la observación participante, mediante el uso de diferentes instrumentos para la recogida de información, tales como: registro anecdótico, sistemas de categorías, encuestas online y cuestionarios, que permitieron analizar los nuevos códigos de comunicación, las maneras que tienen para codificar y decodificar los mensajes, las formas de interacción mediante el uso de sistemas simbólicos, las actitudes frente al empleo de avatares, emoticones, nick y sus vínculos con la máquina.

Posteriormente se diseñó una matriz de programación, secuenciando propuestas de enseñanza, en las que se utilizaron diferentes recursos digitales

(videos, sitios web, programas digitales, etc.) como soportes para el trabajo para la socialización de la estrategia desarrollada.

Desde esta mirada, se analizó el rol que tiene la “consigna para el alumno” cuando se la trabaja desde ambientes “informales”, y de qué manera el lenguaje modifica o no el resultado de la tarea dada.

Dado que algunos sitios web (como las redes sociales) requieren de la autorización de un adulto para el registro de sus cuentas, se realizó una reunión con los padres, quienes se sintieron muy interesados con la propuesta, ya que les genera preocupación que sus hijos estén tanto tiempo frente a la máquina, por lo que no tuvieron reparos en autorizar su uso.

Contexto general de la investigación

El trabajo de investigación se desarrolló en un colegio privado, denominado (CODESA) Cooperativa de trabajo docente, ubicado en la localidad de capital, provincia de Salta, al cual asisten alumnos de clase social media alta, presentando un proyecto pedagógico de inclusión escolar, contemplando la incorporación de niños con diferentes necesidades educativas especiales (NEE), que se integran a trabajos colaborativos, creativos e integrales.

En dicha institución me desempeñé como docente en Educación Tecnológica e Informática Educativa, en el nivel de Educación Primaria, por consiguiente la modalidad de investigación seleccionada, permitió integrar la tarea curricular con el proceso de investigación de la propia práctica.

En relación a los estudiantes, se ha elegido una muestra de carácter intencional, trabajando con mis propios estudiantes. En una primera instancia con un grupo estratificado según las edades (3°, 5° y 7° grado), para luego reiniciar la propuesta de investigación acción, solo con estudiantes del 7° grado.

Considerando los espacios, la acción se desarrolló en la sala de informática equipada con 12 computadoras conectadas en red y con Internet, distribuyendo al grupo, de a dos por máquina.

El tiempo destinado para el desarrollo de la propuesta, fue de un módulo de 80 minutos por semana, a excepción del 1° grupo que solo contaba con una clase semanal de 40 minutos, comenzando el trabajo en el mes de abril y finalizando en noviembre, contemplando un total estimado de 28 clases.

Algunas limitaciones halladas

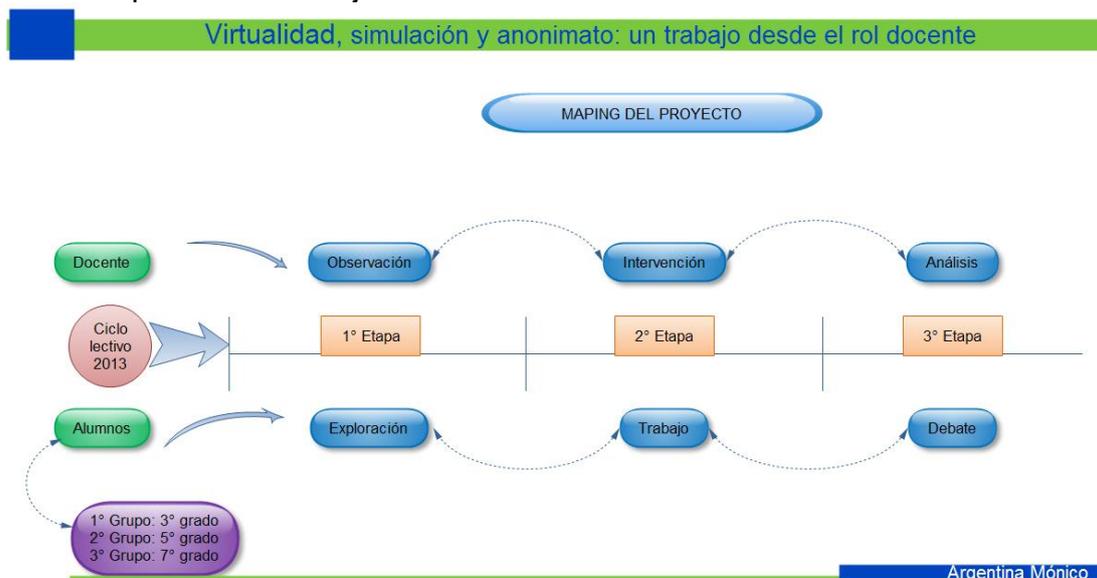
La primera limitación encontrada fue comprender la mentalidad de los estudiantes en interacción con los recursos digitales, ya que a pesar de tener conocimientos informáticos y pedagógicos, ha sido muy difícil asumir el rol de un estudiante que interactúa en la virtualidad, de manera libre y creativa, debido a barreras culturales y generacionales que provocaron cierta dificultad para comprender las lógicas de juego y sus usos.

Otra limitación importante fue el poco tiempo disponible, en particular la distancia entre clase y clase, lo que motivaba el tener que refrescar ideas ya trabajadas cada semana.

También se presentaron problemáticas en la selección de instrumentos que permitan registrar los cambios actitudinales, en función a su categorización, por falta de experiencia y el poco tiempo disponible, por consiguiente este aspecto debiera ser profundizado en futuras investigaciones.

Desde la mirada de los estudiantes, otro problema inicial fue lograr que comprendan que también se puede usar el Facebook para desarrollar tareas escolares, y que para ello debían ajustarse a ciertas pautas de trabajo, las que fueron asimilando con el transcurso de las primeras actividades, permitiendo consensuar y organizar las acciones.

Esquema del trabajo realizado:



Como se puede observar en el esquema, la propuesta de trabajo estuvo organizada en tres etapas, las que sufrieron algunos ajustes durante su desarrollo, sobre todo porque se replicó dicho proceso con dos muestras diferentes, considerando una primera acción con una muestra estratificada (2013) y otra con un solo grupo (2014). A continuación se describe la propuesta de acción:

1º Etapa: Diseño del plan de trabajo

- Trabajo exploratorio y de registro: consistente en la observación de los estudiantes en situaciones de uso de los ambientes virtuales, registrando aspectos conductuales y de aprendizajes que puedan servir para su análisis y posterior diseño de propuestas de enseñanza.
- Entrevistas y encuestas aplicados a estudiantes.
- Debate en clases sobre el registro realizado y diseño del plan de acción.

2º Etapa: Diseño de la estrategia de enseñanza mediante el uso de las redes sociales y observación de la acción.

- Seguimiento y monitoreo de la propuesta de enseñanza.
- Trabajo en talleres de reflexión y debate con los estudiantes.
- Rediseño de la propuesta de enseñanza.

- Diseño de un proyecto de socialización de las actividades realizadas.
- 3° Etapa: Análisis de datos y comparación entre grupos de trabajo.
- Reflexión en base a la hipótesis planteada.
 - Socialización de la investigación.

A fin de conocer la propuesta didáctica abordada, según las etapas, se presenta la siguiente tabla, que permite analizar no solo los momentos, sino también la finalidad de las acciones y los instrumentos aplicados:

Etapas	Acciones	Técnicas/Instrumentos	Finalidad
1° Etapa: Diseño del plan de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> ○ Charla con padres y docentes de los grados/cursos con los que se trabajará desde el proyecto ○ Entrevistas y encuestas aplicados a estudiantes de los distintos niveles. ○ Exploración de entornos virtuales: Club Penguín, Mundo Gaturro y Facebook, considerando los códigos y lenguajes multimediales. ○ Trabajo exploratorio y de registro: consistente en la observación de los estudiantes en situaciones de uso de los ambientes virtuales, registrando 	<ul style="list-style-type: none"> • Solicitud de permiso para habilitación de cuentas. • Registro de correos de padres • Encuesta de opinión • Entrevistas • Uso explorativo de las herramientas digitales. • Observación directa • Registro anecdótico • Sistemas de categorías. • Grupos de 	<p>Explicar el sentido de la investigación y tener autorización de los padres para el alta de cuentas.</p> <p>Conocer el uso que hacen los estudiantes de la computadora: horas, sitios, cuentas, etc.</p> <p>Conocer las herramientas que tienen las redes sociales y las reglas de uso.</p> <p>Conocer la forma en que los estudiantes interactúan en los ambientes virtuales, registrar sus intereses, conductas y hábitos.</p>

	<p>aspectos conductuales y de aprendizajes que puedan servir para su análisis y posterior diseño de propuestas de enseñanza.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Debate en clases sobre el registro realizado a fin de definir un plan de acción. 	discusión	<p>Propiciar el debate sobre temáticas surgidas de la interacción en ambientes virtuales, a fin de establecer posiciones e intereses.</p>
<p>2° Etapa: Diseño de la estrategia de enseñanza y observación de la acción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Seguimiento y monitoreo de la propuesta de enseñanza ○ Trabajo en talleres de reflexión y debate con los estudiantes ○ Rediseño de la propuesta de enseñanza ○ Socialización de las actividades realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa • Registro anecdótico • Grupos de discusión. • Consignas de trabajo. • Diseño de un sitio web. 	<p>Realizar un seguimiento de la propuesta de enseñanza, registrando sucesos de interés. Reflexionar sobre situaciones concretas de aprendizajes.</p> <p>Rediseñar propuestas de enseñanza a partir del análisis de la misma práctica. Realizar un aporte para la comunidad educativa.</p>
<p>3° Etapa: Análisis de datos y comparación entre grupos de trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Reflexión en base a la hipótesis planteada ○ Triangulación de la 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis estadísticos • Análisis de contenido. • Gráficos estadísticos. 	<p>Reflexionar a la luz de los datos obtenidos contrastando las preguntas de análisis a fin</p>

	información recogida. ○ Socialización de la investigación		de realizar un aporte teórico desde un análisis cuali y cuantitativo.
--	--	--	---

Análisis de resultados

La importancia de poder contrastar la información relevada y analizada, permite arribar a los siguientes planteos:

- ✓ Los estudiantes tienen en cuenta su perfil para interactuar en la red, pero el mismo se define de forma aleatoria, en función a las exigencias del sitio y no porque los represente. Considerando importante la valoración que los otros le dan a su imagen en la red, lo que los hace modificar su perfil según el sitio donde se encuentren. Esto comprueba lo señalado por Turkle (1984, p. 21) que “las ventanas se han convertido en una metáfora poderosa para pensar en el yo como un sistema múltiple, distribuido”.
- ✓ La simulación está presente en cada interacción que realizan, tanto desde el juego o desde lo conversacional, dependiendo también con quiénes interactúan; porque si son sitios que aún no conocen prefieren pasar desapercibidos. En relación al ambiente lúdico (Mundo Gaturro y Club Penguin) es evidente que constantemente adoptan posturas de simulación frente al juego y al ambiente, desplegando comportamientos de adultos, como si la virtualidad les permitiera jugar a ser grandes.
- ✓ Es fundamental el rol del docente, porque los niños y adolescentes se sumergen sin darse cuenta en mundos donde a diario ponen en juego su identidad, siendo importante su mediación pedagógica, a fin de desenmascarar situaciones, que pasan desapercibidas y que merecen ser reflexionadas desde la práctica: ¿es correcto acceder a sitios para jaquear números de tarjetas de crédito así comprar pasaportes? ¿Está bien el cyberbullyng? ¿Está bien mentir o simular para ser correspondido?
- ✓ La intervención docente plantea el uso de nuevas estrategias que contemplen el acceso a la virtualidad, como espacio de aprendizaje, que debe ser incorporado con un componente más del currículum, contemplando sus particularidades.
- ✓ La cibercultura configurada en la interacción de los usuarios con las TIC, define nuevos valores que necesitan ser revisados por la escuela desde una formación axiológica. Como plantea Gordillo (2015, p. 1) “Aprender a valorar es tomar conciencia de que, además de la verdad y la utilidad, existen los valores, los criterios que nos permiten distinguir y elegir lo más bueno, lo más bello y lo más justo”.
- ✓ Se evidencian nuevas lógicas de acceso a la información mediante el uso de las TIC, que difieren a las aprendidas en la enseñanza tradicional, lo que define una brecha digital, entre los nativos e inmigrantes digitales.

- ✓ El trabajo colaborativo aplicado en ambientes virtuales, propicia el empoderamiento y el aprender a aprender.
- ✓ Es evidente que las TIC impactan en el comportamiento de los estudiantes, pero es necesario continuar con investigaciones que permitan obtener indicadores precisos sobre la naturaleza de los cambios conductuales.
- ✓ El espacio y el tiempo escolar incide en la aplicación de estrategias innovadoras que permitan un buen uso de las TIC, siendo necesario cambios espaciales y curriculares.

Conclusiones

“El Maestro auténtico, el que quiere enseñar a aprender, es el que ve en cada piedra del camino un elemento para seguir construyendo y el que se compromete a señalar a otro sus limitaciones para ayudarlo a crecer”.
Rodríguez Carracedo (2010, p. 661)

Luego de un arduo, difícil pero desafiante camino recorrido, llegamos casi sin pensarlo a la meta final, con una mochila de saberes apreñados, tanto teóricos, metodológicos como operativos, que han servido para reflexionar sobre la importancia de la mediación del docente en la formación de sujetos integrales; quienes transitan en la virtualidad sin tener el acompañamiento de un adulto, que los haga reflexionar acerca del consumo indebido que hacen de la información que circula por la red.

Para poder interiorizarnos de estas nuevas maneras de acceso a la información, navegamos por los sitios aplicados, no solo para conocer sus aplicaciones, sino sobre todo, para comprender las lógicas e intereses que movilizan a los estudiantes, usuarios atrapados por la red. De esta primera exploración surgió la dificultad de poder pensar como un “nativo digital”, ya que a pesar de las explicaciones dadas, fue difícil entender el sentido de lo que hacen cuando juegan e interactúan en la web, debiendo aceptar la habilidad innata que tienen para circular en la ella.

Con el fin de ampliar la mirada sobre los usos que le dan a las TIC fuera de la escuela, se aplicaron encuestas, quedando demostrado que los estudiantes, amplían su tiempo de conectividad fuera de clase, consumiendo información sin la mirada del adulto.

En relación a los comportamientos observados durante las sesiones de clases, es evidente que la computadora impacta en la motivación y en la generación de actitudes que expresan nerviosismo, movimiento y agresión, las que fueron registradas en el cuaderno anecdótico y en registros de video, faltando precisar mejor la naturaleza de dichos comportamientos.

Sin duda que este trabajo exploratorio, llevó más tiempo de lo planificado, permitiendo iniciar, el análisis y reflexión a partir de intervenciones pedagógicas, correspondientes a la siguiente etapa de la investigación.

De esta manera transitamos la experiencia de trabajar pedagógicamente el uso de las TIC, habilitando para ello un grupo cerrado en Facebook, lo que motivó en un comienzo cierta disrupción, ya que los estudiantes no estaban acostumbrados a las tareas escolares usando este recurso, demostrando con

ello, que el uso de las mismas ha surgido por sus intereses personales, y no por su enseñanza formal desde la escuela.

Sin duda esta etapa fue la más productiva, en términos didácticos, ya que permitió abordar situaciones referidas a las maneras en que los estudiantes consumen la información, cómo incide sus lógicas de acceso a la configuración de nuevas subjetividades y de qué manera la interacción en estos espacios virtuales, definen códigos y valores que se contraponen con lo enseñando en las instituciones educativas.

De este análisis, se pudo concluir, que si bien los estudiantes configuran diversas identidades para navegar en la red, esto no es problemático, si son conscientes de los usos que hacen del ciberespacio, lo central está en los **nuevos valores** que aprenden, porque son estos, los que provocan problemas de vulnerabilidad, atacando ciertamente en sus personalidades.

El simular implica un proceso natural que se despliega en la red, lo que no afecta a quienes tienen en claro el sentido del **buen uso** de la información que manipulan, debiendo asumir la escuela un rol decisivo para formar sujetos que se apropien no solo de habilidades, porque estas las aprenden cotidianamente, sino de valores que les permitan discernir sobre lo que deben o no realizar en este nuevo espacio de aprendizaje.

Sin duda que los cambios conductuales, muchas veces no se observan explícitamente, sino que los sujetos van interiormente modificando valores y maneras de pensar que en algún momento expresan; por lo tanto, este aspecto requiere de mayores investigaciones, tanto psicológicas como sociales, siendo conscientes de haber encontrado un punto de partida desde lo pedagógico, vinculado a la formación axiológica, ya que la virtualidad, condiciona y define nuevos valores, que inciden de manera directa en la definición de identidades paralelas.

Por lo expuesto, resulta significativo la mediación docente y sobre todo la planificación de propuestas de enseñanza, que permitan de manera espiralada, ir trabajando aspectos que vivencian los estudiantes en la red, y que merecen desde la reflexión ser analizados, para provocar cambios en sus maneras de ser, hacer, pensar y aprender.

Ciertamente existen diferencias digitales, entre docentes y estudiantes, siendo necesario que el profesor, se anime a aprender a aprender y aprender con otros, porque es la única forma en que podemos naturalizar la virtualidad desde la escuela y generar el empoderamiento en nuestras aulas.

Considerando las dificultades, uno de los obstáculos presentados, fue la falta de conectividad, lo que motivó retardos en algunas actividades planteadas, sobre todo al final de la acción, donde debían diseñar un sitio web para socializar el trabajo.

También la búsqueda de información pertinente para el diseño de instrumentos que permita registrar los cambios conductuales y psicológicos de los estudiantes, ha sido difícil, ya que si bien se analizaron el test de Catell y el cuestionario de personalidad para niños CPQ, que se administra a sujetos con edades entre 8 y 12, los mismos no fueron aplicados por falta de tiempo. Esta es una debilidad que debería ser trabajada en futuras investigaciones.

Sorteando las dificultades enunciadas, se pudo arribar a dos hallazgos que resultan importantes:

1. La cibercultura que se configura en relación al sujeto que interactúa con las TIC provoca cambios axiológicos, que deben ser trabajados desde la escuela, ya que se contraponen con el sistema de valores abordados en ella. Un sujeto ambivalente, corre el riesgo de ser más vulnerable ante el influjo de las TIC.
2. Los docentes han sido formados para la enseñanza presencial, pero no conocen cuáles son los desafíos de la **ciberescuela**; por lo tanto, deben conocerla e integrar el saber didáctico curricular al saber tecnológico, no desde la añadidura sino desde la integración. De esta manera las propuestas de enseñanza tendrán sentido y los estudiantes valorarán su aprendizaje, porque les será útil para su vida cotidiana.

Analizando el título de la tesis: Virtualidad, simulación y anonimato: un trabajo desde el rol docente, queda demostrado que el eje de la investigación, giró en torno a la mediación pedagógica, trabajándose desde una propuesta de enseñanza abordada desde la virtualidad, a fin de conocer las nuevas maneras que tienen los estudiantes para acceder a la información y con ella construir sus conocimientos. Es desde la simulación que los niños y jóvenes, acceden al ciberespacio, motivados por el juego y la exploración, interactuando muchas veces de manera anónima, porque sienten que pueden decir y hacer cosas, que en la vida real les estaría prohibida; y es esa prohibición la que los tienta a seguir navegando, sin pensar que en algún momento pueden encontrarse en callejones sin salida.

Es evidente que el rol docente ha cambiado por el impacto de las TIC, se han habilitado nuevos escenarios de aprendizajes, que merecen ser explorados por quienes sentimos el deber de una **buena enseñanza**; donde no importan las modas, sino la realidad de las demandas educativas que dan cuenta que nuestros estudiantes aprenden más fuera de la escuela que dentro de ella.

Es importante el compromiso asumido por el profesional de la docencia, que ante una problemática, no se contenta con que se resuelva, sino que busca desde la indagación y la observación precisa, los motivos que ocasionan el problema, a fin de generar estrategias que posibiliten la mejora.

Concluir la tesis, más que cierre, invita a seguir buscando nuevos caminos que promuevan la formación de sujetos integrales, que encuentren en el marco de la escuela, una **educación axiológica** que sirva de soporte para definir personalidades seguras de sí, a fin de que puedan hacer frente a demandas sociales, cada vez más complejas y exigentes.

Sin dudas, como lo plantea Dussel y Quevedo (2010, p. 70) “la escuela sigue siendo la única institución pública que se plantea un trabajo de uno en uno en una escala masiva, una formación que socializa en códigos y en lenguajes ajenos y lo hace de una manera sistemática y paciente, por un tiempo prolongado, sin esperar logros automáticos ni mágicos sino confiando en una acción sostenida e insistente”.

Ahora más que nunca, se necesita de la mediación del adulto, sean padres o docentes, porque nuestros niños y jóvenes, navegan en mares de información sin rumbo, sin darse cuenta de cómo el entorno digital los moldea, provocando cambios no solo en sus saberes instrumentales y cognitivos, sino

sobre todo, en su sistema de valores, que hacen a una **buena persona** y a un **buen ciudadano**.

Si la escuela es la institución formadora por excelencia, aquella que tiene el propósito de formar buenos ciudadanos, es menester que asuma con urgencia su función, porque nuestros estudiantes hoy se educan más afuera del entorno escolar que dentro de ella, por lo tanto como lo plantean Dussel y Quevedo (2010, p. 71) la escuela, “podrá hacerlo en la medida en que sea consciente del desafío, y en que no reduzca la innovación a la presencia de las máquinas o la proce de manera burocrática como algo que debe encajarse forzosamente en el viejo formato escolar”.

Por lo expuesto, los cambios que hoy se le exige a la escuela y por ende a los docentes, tienen que ver con modificar un sistema obsoleto de enseñanza centrado en lo disciplinar, para incorporar aquello que sucede en la vida diaria, porque es desde esta óptica que se podrá hacer frente a las demandas de una sociedad presente y no futura.

Nuestros estudiantes son expertos en la búsqueda de información, pero necesitan de las estrategias de análisis, de reflexión y de razonamiento, para poder construir sus conocimientos, sino simplemente son hábiles consumidores, pero no productores de saberes funcionales.

Fuentes bibliográficas:

- Castells, M. (1999). La era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura. La Sociedad de la Red. Volumen (I). Buenos Aires: Edit. Siglo XXI. Recuperado de <http://h.erzog.economia.unam.mx/lecturas/in3/castellsm.pdf>
- Dussel, I. (2010). Los nuevos alfabetismos en el siglo XXI: Desafíos para la escuela. Recuperado de <http://www.virtualeduca.info/Documentos/veBA09%20confDussel.pdf>
- Dussel, I., Quevedo, L. A. (2010). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Bs. As: Fundación Santillana. Recuperado de <http://virtualeduca.org/ifd/pdf/ines-dussel.pdf>
- Gordillo, M. (2015). Educar para valorar. Uno de los fines de la educación. Blog de la Red Iberoamericana de docentes (RID). Recuperado de <http://formacionib.ning.com/profiles/blogs/educar-para-valorar-uno-de-los-fines-de-la-educacion-por-mariano->
- Marchisio, S. y Lerro, E. (2012). Taller de Tesis I Clase 2. PEMPT. Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba: CEA.
- Negroponte, N. (1995) *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones Talleres Gráficos Dúplex. Recuperado de http://sistemas2.dti.uaem.mx/evadocente/programa2/lpres003004_13/documentos/Sintesis_NicolasNegroponge_SerDigital.pdf

- Prensky, M. (2010). *Digital Natives, Digital Immigrants From On the Horizon* (MCB University Press, Volumen (9), 1-23. E.E.U.U.: Institución Educativa SEK. Recuperado de [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Rodriguez Carracedo, M. del C. (2010). Intervención estratégica en la formación superior no universitaria. (Tesis doctoral). Facultad de Educación. Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Madrid. Recuperado de <http://espacio.uned.es/fez/view.php?id=tesisuned:Educacion-Mcrodriguez>
- Turkle, S. (1984). *El segundo yo: computadoras y el espíritu humano*. Bs. As: Edit. Galápagos.