

Presentación

GABRIELA ORTIZ MICHEL*
MIGUEL BAZDRESCH PARADA**
MANUEL MORENO CASTAÑEDA***
(COORDINADORES)

Las sociedades y los seres humanos que las configuran crean, inventan y utilizan acciones de múltiple naturaleza para mantener y estrechar relaciones. En el transcurso de las historias de pueblos y sociedades se puede verificar la creación y el uso de lenguajes, imágenes, artefactos y símbolos, entre otros, para convivir, hacer y dejar memorias, crear herramientas, alimentarse, crecer y desarrollarse. Y también para disputar, hacer la guerra y pactar la paz. Detrás de esas acciones están las ideas, convicciones, creencias, conocimientos, prácticas, costumbres y productos que hacen posible la vida de los pueblos. A ese conjunto se le ha llamado “cultura” para significarlo como algo cultivado por los seres humanos y distinguirlo de lo que la naturaleza provee, decimos, de manera “natural”.

Es común identificar diferentes culturas según los pueblos que las han cultivado. Nos referimos a la cultura de los griegos, los persas, los mayas... Estas referencias indican la pluralidad de culturas. Conforme procede el desarrollo de la humanidad, se multiplica la asociación de la palabra “cultura” con diversos conjuntos de objetos o prácticas con las cuales se producen novedades y modificaciones en las relaciones entre los seres humanos miembros de esos pueblos y, con el tiempo, entre las naciones que aglomeran a conjuntos de pueblos. Así se multiplican las “culturas” según la geografía o la índole del conjunto de acciones; por ejemplo, cultura europea, cultura occidental, cultura física, cultura musical, por citar algunas.

La cultura digital, como toda cultura, integra materiales concretos y simbólicos, prácticas, artefactos, interacciones humanas e interacciones humano-máquina, comunicaciones y relaciones. Esta integración se hace posible por múltiples invenciones técnicas (a partir de la revolución tecnológica) y, con el tiempo, ha modificado los hábitos y las relaciones entre los seres humanos y en los modos de relacionarse con otros, en lo individual o en lo colectivo y con la información. Esas nuevas relaciones han impactado las costumbres y las formas de educar y el aprendizaje del conocimiento; en especial, han cuestionado y modificado las prácticas previas a la citada revolución, las funciones de los educadores y las acciones del aprendiz para aprender.

En la educación inmersa en la cultura digital se articulan formas de comunicación, información y conocimiento en procesos complejos no continuos y no lineales. Se viven diversas representaciones simbólicas, valores, interpretaciones y se modifican los criterios de legitimación. Tomar parte en la cultura digital implica una forma específica de combinar prácticas, estilos y procedimientos académicos no necesariamente usuales en el aprendizaje predigital; por ejemplo, las prácticas de enseñanza y de aprendizaje. Debido a estas implicaciones aparecen, con frecuencia, conflictos y interrupciones cuya resolución implica nuevas formas de pensar la educación.

Recuperado de: <https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/1050>

doi: 10.31391/S2007-7033(2020)/0054/001

* ITESO

** ITESO

*** Universidad de Guadalajara

Desde esta perspectiva, en la edición número 54 de *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, hemos convocado a la comunidad académica a presentar artículos que aborden los nuevos modos de aprendizaje, las disrupciones y los conflictos surgidos de las formas, las prácticas, las consecuencias y los recursos de la cultura digital. El propósito es recoger y suscitar búsquedas sobre las posibilidades y las experiencias contenidas en la cultura digital para propiciar formas de aprendizaje efectivas y significativas, al tiempo que reflexionar sobre las consecuencias sociales de estas nuevas realidades en la educación.

Algunas temáticas emergentes, varias de las cuales son retomadas y ejemplificadas por las y los autores que contribuyen a este número, son las siguientes:

- Experiencias y resultados de prácticas de aprendizaje disruptivo, expandido o autónomo basado en recursos digitales
- Experiencias y evaluación de redes sociales digitales de aprendizaje: logros y desafíos
- Experiencias o estudios de caso de educación ciudadana con recursos digitales
- Experiencias o estudios de caso de aplicación de las competencias digitales en el aprendizaje
- Experiencias o estudios de caso del uso en procesos de aprendizaje de recursos digitales y sus consecuencias en las prácticas educativas
- Discusión sobre las situaciones propiciadas por la cultura digital en el ejercicio de las profesiones tradicionales