



Congreso Internacional de Educaciones, Pedagogías y Didácticas

Pedagogías críticas latinoamericanas



Tunja - Boyacá

2020

Del 6 al 9 de octubre

Experiencias de maestras y maestros



Uptc
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD
MULTICAMPUS
RESOLUCIÓN 2810 DE 2013 MEN / 9 AÑOS

FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Maestría en Educación

Maestría en
Gestión
Educativa

LA UNIVERSIDAD
QUE QUEREMOS

PIERRE LEVY: RELACIONES ENTRE TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN

Autor:

Medina Carreño, Sandra Milena

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

Correo electrónico: sandra.medina01@uptc.edu.co

Eje temático: Filosofía de la educación, pedagogía y pensamiento contemporáneo

Resumen: La presente investigación tiene como objetivo central dar a conocer las reflexiones sobre los tres libros importantes de Pierre Levy, los cuales trabajan con la relación entre tecnología y educación y como estas se pueden incorporar en la transversalidad de los campos del saber.

En primer lugar, se abordara a partir del libro de *Las tecnologías de la Inteligencia*, donde la representación tiene la información en la estructura de la formación y de las inteligencias de toda la sociedad; en segundo lugar, está el libro *¿Qué es lo virtual?* como posibilidad que infiere lo probable como aquello real, pero con falta de existencia, además se infiere sobre el "Salir de ahí" esto lo que quiere decir es del desprendimiento del *aquí* y del *ahora*, con lo anterior se concluye que lo virtual no es concreto y no se encuentra en un lugar determinado y, en tercer lugar, está la *Cibercultura* que trabaja sobre la conceptualización de la comunicación como un artefacto en continua evolución, permitiendo interactuar a distancia, entrar a diferentes tipos de información, leer textos, visualizar imágenes y videos entre usuarios o cibernautas y compartir contenidos o datos.

El recorrido de estas lecturas permiten una conceptualización conceptual a la sociedad actual en la toma de conciencia sobre las herramientas tecnológicas y la visión que se debe tener por la era digital donde esta debe ser ir de la mano con la comunidad educativa.

Palabras claves: Cibercultura, virtual, tecnología, hipertexto, educación.

Introducción

La innovación tecnológica en la sociedad ha estado constantemente y ha tomado mayor fuerza día a día en las diferentes actividades que realiza el individuo. Han habido cambios apresurados que se viven en el entorno tecnológico estos no son hechos aislados, esto ocurre en todo los lugares donde se desenvuelven las personas; es así que, la evolución de la información tiene un gran auge en la virtualidad en la que ha lanzado diferentes estructuras donde surgen múltiples modos de ser y modos de existir. A raíz de lo anterior se decidió investigar e indagar sobre algunos conceptos haciendo aportes a las nuevas tecnologías de la información desde varias perspectivas en las que ubican las relaciones entre tecnología y educación.

Esta investigación está basada en el autor Pierre Levy que desde su punto de vista habla de las nuevas tecnologías de la información y en sus tres libros nos hace aportes muy interesantes. A continuación esta la recopilación más especificada sobre cada texto. Este trabajo se realizó a partir de la lectura, reflexión y contextualización de tres libros de Pierre Levy los cuales se trabajaron a partir del resumen de las ideas claves por capítulos y articulación con la educación actual.

Los fragmentos expuestos a continuación, nos sirven como base para toda investigación relacionada con tecnología y educación. También, los aportes al conocimiento y a la sociedad tanto *offline* como *online*, permiten articular el

trabajo sobre las redes digitales y la comunicación hipertextual de manera transversal.

En primera parte se hace una revisión sobre *Las tecnologías de la inteligencia* como descripción crítica de la tecnología la cual lleva a cabo una transformación semejante en el comienzo de la escritura en la cultura occidental. Además se infiere que las tecnologías inteligentes a todos los artefactos que vienen predeterminados con un programa y este están compuesto para individuos, instituciones y técnicas. Es decir que, las tecnologías de la información son una fuente para aprovechar el conocimiento y una moderna vía para la producción intelectual, y esta hace transformaciones en todos los contextos de la vida del ser humano, y estas permiten acceder, producir, guardar, presentar y transferir información desde un lugar a otro.

En la segunda parte, está el libro *¿Qué es lo virtual?* donde se exponen los motivos y desigualdades que hay entre lo actual y lo real, y esto expresa que lo virtual es un todo que está en potencia pero no en la acción, en otras palabras manifiesta que es lo real y por consiguiente, infiere Levy (1995) que lo virtual no sería un sustituto de la realidad, sino más bien una forma de ser de la realidad, por ello se entiende que lo virtual es una probabilidad la cual discierne entre lo posible, por consiguiente esta es una realidad implícita, también se infiere que lo probable es todo lo real pero con falta de existencia, por tanto, ya está creado contrario a lo virtual, es un grupo problemático de fuerzas que conduce a una situación concreta, a un objeto, o a cualquier entidad y que busca ser resuelto, es decir una actualización.

La tercera parte, aborda sobre el término de "cibercultura", este es usado para unir una cantidad de fenómenos contemporáneos y estos tienen gran impacto en las tecnologías digitales de la información y la comunicación y esta incidencia se ve reflejada en posturas como la objetividad, el espacio, la época, el individuo y sus relaciones sociales. Es así que Lévy, infiere que la cibercultura es la tercera

era de la comunicación, en la que hay una lengua más global que el alfabeto: y es denominado el lenguaje digital.

De acuerdo a lo anterior, se puede concluir que a partir de los tres textos mencionados la sociedad se encuentra sumergida en un mundo de continua transformación. Por ende, es importante vincular a nuestro diario vivir las diferentes formas de trabajar, donde se facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje tanto de docentes como de los estudiantes. Las tecnologías en la educación vincula una cantidad de procesos, diseños y evaluaciones donde se ve reflejado un aprendizaje innovador en los educandos, es importante mencionar que no es solo el uso de dispositivos dentro del aula, sino que esto va más allá, debido a que se busca un cumplimiento de los objetivos del aprendizaje. Inferir sobre la tecnología, no es algo moderno, pero aquí se resalta el impacto que ha tenido por estos días la en donde esta nos tomó por sorpresa y en un tiempo record tuvimos que adaptarnos a ella para continuar con nuestra vida tanto en lo social, académico, laboral y entre otras.

Artefactos inteligentes en la educación

En *Las tecnologías de la Inteligencia*, Lévy (1993) hace referencia a la representación que tiene la información en la estructura de la formación y de las inteligencias de toda la sociedad. Por esta razón llamamos a las tecnologías inteligentes a todos los artefactos que vienen predeterminados con un programa y este está compuesto para individuos, instituciones y técnicas. Por lo tanto, al realizar una exploración entre la filosofía política y la filosofía del conocimiento en la cual existe el mito, la ciencia, la teoría, la interpretación, es así que de estas se sujetan el uso de las tecnologías intelectuales. Por ende, la finalidad es destinar a esta tecnología en un ámbito gubernamental primordial, a una zona de conflictos e interpretaciones contrarias.

Es así que con la creación del hipertexto desde su perspectiva y esto sucedió en el año 1945, cuando Bush creó una máquina que aceptaba el almacenamiento y

el asesoramiento de *microfilms*, por medio de registros asociativos. Este método ayudaba a trasladarse entre los ítems. Por tanto Bush le dio el nombre a esta creación como *Memex*, y este hecho para apoyar a los investigadores y directivos hallando la información que solicitan. De esta manera, esto vinculaba toda la literatura global enlazada como hipertexto y alcanzable a la sociedad. Por ende, la aparición del hipertexto es una representación de la escritura no secuencial que implica una transformación primordial en la interacción del ser humano con el procesador (computador). Según este prototipo, los nodos se incorporan entre sí por medio de una complicada red de anclajes, donde se posibilita crear diferentes modelos de enlaces. Es primordial resaltar que el hipertexto, es una mejora de la tecnología, donde estructura las bases de la información en grupos de diferentes contenidos, vinculados por medio de una secuencia de vínculos, cuya selección incita a la recuperación de la información.

De igual importancia el hipertexto contiene datos formados a partir de piezas que hacen parte de la red de información y que tienen dominio de pertenecer correctamente con las descripciones tradicionales de un documento escrito formado por: capítulos, secciones, párrafos, etc; en las cuales, taren más especificadas las definiciones por medio de imágenes, palabras claves, videos desde el mundo digital: a lo que esto se puede referir también es a la mínima cantidad de texto o contenido en la ventana de la pantalla, archivo individual, entre otros.

Por consiguiente, las teorías de la inteligencia traen consigo la metáfora del hipertexto como grupo de enlaces el cual está vinculado por conexiones. En los nudos se encuentran palabras, imágenes, gráficos, secesiones sonoras, documentos completos que están vinculados a los hipertextos. Es así que los puntos de comunicación no están unidos linealmente. A su vez, navegar en un hipertexto es esbozar un trayecto en una plataforma que sea asequible para el individuo. Por tanto, se infiere que los hipertextos son documentos fabricados

por un *software* creados por un procesador de textos el cual permite la creación de hipervínculos en los documentos.

Otra idea muy importante es que la organización hipertextual posibilita pasar de un texto a otro por medio de enlaces. Es de gran ayuda porque en vez de leer un texto de forma consecutiva, esto hace que los cibernautas esto permiten que los lectores o usuarios de un hipertexto accedan a la información que les interesa de forma directa o que la busquen de acuerdo con sus propios intereses, sin la necesidad de leer todo un documento.

De la misma forma Levy hace una explicación sobre ¿qué es lo virtual?, he infiere sus puntos de vista sobre este tema que a la sociedad aún tiene confundida, además enseña la diferencia que hay entre lo offline y lo online.

¿Qué es lo virtual?

Los motivos y desigualdades que hay entre lo actual y lo real, y esto expresa que lo virtual es un todo que está en potencia pero no en la acción, en otras palabras manifiesta que es lo real y por consiguiente infiere "que lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual"(p.9). (Lévy, 1999) , por ello, se entiende que lo virtual es una probabilidad la cual discierne entre lo posible, por consiguiente esta es una realidad implícita, también se infiere que lo probable es todo lo real, pero con falta de existencia. De esta manera, ya está creado contrario a lo virtual, es un grupo problemático de fuerzas que conduce a una situación concreta, a un objeto, o a cualquier entidad y que busca ser resuelto, es decir una actualización.

También, aparece la actualización como solución a esta problemática en lo virtual, esta actualización describe la creación de una forma a partir de la unión de las fuerzas potencializadoras y una finalidad, es decir una producción de cualidades nuevas que alimentan lo virtual. Más allá de este proceso está la virtualización existe un desplazamiento opuesto a la actualización ya que consiste

en un acenso al poder de la entidad considerada. La virtualización no es una des-realización, sino una transformación de identidad.

Se puede reflexionar que lo virtual es algo que necesita de existencia, que no tiene una aparición real, es así que esta sería una fantasía; sin embargo, lo virtual va más allá que eso. En concordancia a lo virtual se puede inferir que es algo que solicita un desarrollo de determinación, donde exista una modernización que lo ubique en el espacio-tiempo. Por otra parte, se manifiesta que las virtualizaciones son acontecimientos expertos de pasar de lo actual a lo virtual. Del mismo modo, las virtualizaciones rompen las soluciones dadas y las transforman en nuevas incógnitas. Estas dudas son solucionadas de una forma creativa en un nuevo acontecimiento de actualización. Por medio de estos sucesos -entre la virtualización y la actualización- se logra mirar una constante edificación de soluciones que ayudan a indagar nuevas dinámicas en lo cultural y lo social.

Por consiguiente, Lévy (1995) infiere que la virtualización hay que entenderla como un proceso que va de lo actual a lo virtual, que no consiste en una des-realización (que implicaría la transformación de la realidad en un conjunto de posibilidades), sino, más bien, en un cambio de identidad; un desplazamiento del centro de gravedad del objeto bajo consideración que ya no se define por su actualidad (una solución) sino que encuentra su consistencia en un campo problemático.

Por otro lado, la virtualización del texto, en la cual la digitalización y los actuales modelos de visualización del texto contribuyen otras maneras de leer, escribir e interpretar en forma individual y colectiva. (Levy 1999) manifiesta que un texto es un diálogo elaborado o propósito intencional, el cual se expresa por medio de diversas actualizaciones, análisis y traducciones, en función del sujeto y de su entorno, formando una nueva cultura del texto y de la interpretación.

También se tiene en cuenta la importancia de la lectura y su cambio en problemática textual como hipertexto, al transformarse en un desarrollo de construcción subjetiva, lo que se infiere es que esta es una estructura no secuencial que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces asociativos y redes sociales como tal, es un texto que contiene enlaces y van direccionados a otros textos. Por otra parte, se sustenta que la escritura es la virtualización de la memoria, en la que constituye una desigualdad entre el saber y su ente, debido a que se elabora una virtualización del lenguaje, por tanto, inicia una interpretación simbólica del mundo y su entorno, infiriendo que, desde el hipertexto toda lectura es un episodio de escritura que conlleva a enriquecer la inteligencia del sujeto en el ámbito de este ciberespacio.

Como consecuencia Pierre Levy decidió analizar sobre que era la cibercultura y concluyo que esta es un mundo lleno de redes informáticas entrelazadas con internet, y que son importantes en la sociedad ya que día día trae consigo nuevos cambios en pro del aprendizaje e todos los ámbitos.

La cibercultura

La cibercultura es una organización que da a entender la dinámica que se desea enseñar en internet, debido a que es una estructura que forman las condiciones internas de la comunidad en busca de la innovación. Este es un fenómeno, que ha sido analizado por varios individuos, y este se formó por el auge de la información en una sociedad donde la comunicación es la velocidad de esta para llegar a sus destinos. Es sabido que todos los artefactos se pueden comprar en los grandes almacenes son como si fuera igual de importantes a un electrodoméstico de la casa, tendrán un efecto profundo en sus modos de vida y en su trabajo, y es así como está reflejado actualmente por la pandemia, la cual comunidad es dependiente de las herramientas tecnológicas y sobre todo de lo online. Esto cambio en pro del bienestar de toda una comunidad debido a que desde su casa se realizan las diferentes labores de la familia, son tener la

necesidad de salir a exponerse; es aquí donde se manifestó que las TIC han venido a realizar cambios positivos en lo laboral y en lo educativo en especial.

El concepto de "Cibercultura" fue concebida por Levy (2007) como la cultura y su integración con los componentes de carácter simbólico (representaciones, ideas, interpretaciones, valores, etc.) con las técnicas, los artefactos y los entornos materiales. Distingue tres estadios del proceso de hominización y configuración de la cultura: Un primer estadio como consecuencia de las técnicas de información y comunicación orales que constituyeron los primeros lenguajes. Luego las técnicas de información y comunicación escritas dieron paso a las culturas escriturales, asociadas con nuevas formas de vidas urbanas, organizaciones estatales y tradiciones científicas y una última fase, en la que las TIC digitales hacen emerger nuevas modalidades de cultura digital, que implican de forma prioritaria sistemas, artefactos y dispositivos materiales. De esta forma, se infiere que el hardware y el software tienen una relevancia decisiva, en tanto que representan la condición de posibilidad de los sistemas culturales digitales.

¿Las tecnologías tienen impacto? Es aquí donde comienzan los interrogantes que conllevan a que los propósitos u objetivos de la sociedad interpretan interacciones entre las personas y las entidades materiales. Por tanto, el ser humano no puede vivir separado de todo lo que tiene en su entorno ya que eso es lo que da razón a su vida, por consiguiente la humanidad no se puede distanciar del nexo que existe entre la *tecnología con lo humano* siendo las tecnologías los que complacen, entusiasman sus necesidades por medio de un método por el cual la población está limitada. Por lo tanto, la "técnica" no es buena ni mala debido a que esta depende del contexto en el que este el individuo, también el ser humano está lleno de oportunidades y es ahí donde puede elegir el camino a tomar.

De esta manera, el ciberespacio es un todo y explica que cuanto más global se vuelve, más comunicación tiene. Es así que se debe tener claro que el ciberespacio es más amplio, abierto, teniendo una unión por medio de la relación

que hay entre todos los contenidos particulares y estos se entrelazan entre sí, dándole mayor prioridad a la inteligencia colectiva, la cual hace que exista una mayor integración entre las competencias, imaginaciones, experiencias de la sociedad. Aquí se hace una vinculación entre la inteligencia colectiva, la cual es el primordial impulsor de la *cibercultura*

Este texto deja varias reflexiones en las cuales los planteamientos de Levy con la cibercultura son los siguientes:

1. El ciberespacio es un marco de comunicación en el que todos los individuos se pueden comunicar y compartir sus ideas.
2. No existen fronteras tecnológicas para acoger la información que hay en la red.
3. La cibercultura es la formación que surge del computador hacia la comunicación, el esparcimiento y el mercado electrónico.
4. En el entorno educativo las herramientas digitales no pueden remplazar al docente, pero si se es da un buen uso, estas son un estímulo para los estudiantes, ayudados a reforzar su proceso educativo donde aclare conceptos, ideas, claramente buscando fuentes confiables para obtener la información,

Por consiguiente esta ayuda a comprender los difíciles vínculos que se encuentran en el ciberespacio donde el rol del docente debe estar en comprender y adueñarse del conocimiento sumergido en los artefactos tecnológicos, como un componente transformador en la práctica pedagógica. Para nadie es un secreto que las nuevas tecnologías han hecho transformaciones en todos los entornos como: sociales, académicos, laborales entre otros, y es aquí donde los niños y los maestros juegan un papel importante y es como incorporar las tecnologías en el aprendizaje académico de acuerdo a cada uno de estos planteamientos.

Conclusión

A manera de conclusión la sociedad desarrolla las nuevas tecnologías y trata de interactuar con ella. Es así que la tecnología, cultura y sociedad son componentes que están asociados a la transformación desde una mutua interacción en un proceso constante de cambios, los cuales pueden ser fundamentales en las evoluciones que trae la vida y uno de estos entornos sería el educativo. Actualmente, se ve evidenciado la interacción que hay en la sociedad con los dispositivos tecnológicos los cuales día a día traen consigo nuevas posibilidades de aprendizaje en todos los contextos. Una de las mayores transformaciones es en el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes, se ha mejorado en gran parte la enseñanza aprendizaje y la comunicación en los individuos.

La tecnología está siendo todo un *boom* en todos los contextos como: educativos, sociales, laborales entre otros. Es así que está conformada por: internet, telefonía móvil, computadores, tablets, y muchas más. El uso de la tecnología debe incorporarse en la educación y debe ser tomada como una herramienta para la continua enseñanza aprendizaje de los educandos y los docentes.

Bibliografía

Lévy, P. (1993). Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era de la informática. Paris, ed. la decouverte.

Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual?. Barcelona: Paidós Ibérica.

Lévy, P. (2007). Cibercultura: Informe al Consejo de Europa. Rubí, Barcelona: Anthropos.