

Herramientas de las TIC que contribuyen a formar para la ciudadanía

2004-10-02

Herramientas de las TIC que contribuyen a formar para la ciudadanía

Ciudadanía es responsabilidad social en acción que se ejerce mediante la participación efectiva en todos los ámbitos de la sociedad. Las TIC realizan una contribución importante y efectiva en el proceso de formación en esta área. Aportan herramientas nuevas y poderosas que permiten a los estudiantes convertirse en ciudadanos informados y, además, posibilitan el desarrollo de habilidades de indagación, comunicación, participación y acción responsable.

Ciudadanía es responsabilidad social en acción que se ejerce mediante la participación efectiva en todos los ámbitos de la sociedad. Las TIC realizan una contribución importante y efectiva en el proceso de formación en esta área. Aportan herramientas nuevas y poderosas que permiten a los estudiantes convertirse en ciudadanos informados y, además, posibilitan el desarrollo de habilidades de indagación, comunicación, participación y acción responsable.

HERRAMIENTAS DE LAS TIC QUE CONTRIBUYEN A FORMAR PARA LA CIUDADANÍA

Las TIC pueden apoyar, ampliar y transformar la formación en Competencias Ciudadanas ofreciendo nuevas y poderosas herramientas de participación y toma de partido en forma deliberada en los procesos educativos.

Las TIC pueden utilizarse para modificar o transformar las comunidades a las que pertenecen los estudiantes y promover el surgimiento de otras nuevas. Ejemplo de lo anterior es el establecimiento o fortalecimiento de vínculos con otras instituciones educativas o la creación de nuevos grupos tales como, una comunidad universal de estudiantes de 10 años.

Para la formación en Competencias Ciudadanas, las TIC pueden ser especialmente efectivas en [1]:

A. fuente para convertirse en ciudadanos informados; B. desarrollo de habilidades para indagación y comunicación; C. desarrollo de habilidades de participación y acción responsables

A. Ciudadanos informados : Con el advenimiento de Internet y la WWW, se ha posibilitado el acceso fácil y prácticamente ilimitado para el común de las personas, a una variedad de recursos anteriormente muy difíciles de alcanzar o con una serie de controles o condiciones para hacerlo. Ejemplos de esto son: sitios Web informativos (organizaciones, medios de comunicación, gobiernos, etc), transmisión de eventos en vivo, videoconferencias, discusiones en línea, foros, chats y boletines de último minuto. Entre las posibilidades más interesantes tenemos la actualización permanente de la información, la posibilidad de preguntar directamente a las fuentes primarias y la de poder confrontar las que sostienen puntos de vista diferentes. Al mismo tiempo, en Internet puede ser más difícil detectar los prejuicios o confirmar la validez de las fuentes y por eso es indispensable enseñar a los estudiantes competencias para manejar información (CMI).

Entidades gubernamentales, ONGs, compañías comerciales y grupos locales de presión están haciendo presencia en Internet ofreciendo información de interés para la ciudadanía. Esto permite a los estudiantes acceder a gran cantidad de información, de opiniones y de perspectivas o puntos de vista diferentes, y en muchos casos,

provenientes de diversas partes del mundo, a la cual no se podría acceder de otra manera.

B. Habilidades de indagación y comunicación : Respecto a estas habilidades, las TIC ofrecen una variedad de medios y herramientas para enriquecerlas. La indagación implica desarrollar habilidades de investigación tales como averiguación, observación, organización de datos, explicación, reflexión y acción. Además, ayuda a desarrollar en los estudiantes el pensamiento crítico; la habilidad para resolver problemas; actitudes que promueven la curiosidad y el sano escepticismo; y la apertura para modificar las propias explicaciones a la luz de nueva evidencia [2]. La indagación va de la mano del aprender “haciendo” y para promoverla se deben ofrecer oportunidades a los estudiantes para que expresen sus opiniones; entrevisten, voten y encuesten; observen sistemáticamente la conducta social ; planteen hipótesis y traten de explicarlas; reúnan información y la clasifiquen; y observen, tomen nota, hagan bosquejos, etc...

El desarrollo de aptitudes para comunicarse por escrito se facilitan con herramientas como el Procesador de Texto, los diarios virtuales (weblogs), los periódicos escolares y los mensajes de texto; estos últimos demandan brevedad y precisión, y desarrollan conciencia de la audiencia. El correo electrónico, las salas de conversación (Chat rooms) y los debates en línea (listas de correo y grupos de discusión o foros) permiten, por una parte, familiarizarse con las reglas (implícitas y formales) del debate democrático y, por la otra, que los estudiantes ensayen y discutan ideas por fuera de su círculo inmediato pues les ofrecen la posibilidad de no ser simples espectadores sino participantes activos en las deliberaciones que se plantean. Las discusiones en línea exponen a las personas a información e ideas a la que de otra forma no hubieran estado expuestos.

Algunas actividades realizadas mediante las TIC ofrecen buenos temas de discusión para grupos pequeños que pueden ampliarse luego a discusiones que involucren a toda la clase. Diversas investigaciones sugieren que enseñar a los niños a hablar entre ellos y establecer en la clase reglas claras para la comunicación, facilita el respeto por los demás y la aceptación de ideas diferentes. Además, las TIC ayudan a los estudiantes a construir argumentos más sólidos y complejos, pues ofrecen un amplio

rango de posibilidades y acceso a medios de información que les permiten ser más selectivos en la forma de comunicarse y en la elección del método más eficiente para llegar a la audiencia objetivo.

C. Habilidades de participación y acción responsables : El uso de simulaciones y otros materiales interactivos posibilitan que los estudiantes hagan preguntas del tipo ¿qué pasaría si...? y pongan a prueba las consecuencias de sus decisiones. Las simulaciones permiten la exploración segura de diversos escenarios que o son peligrosos o que no están disponibles para los estudiantes en la vida real. Es importante anotar que no remplazan la exploración que se lleva a cabo en mundo real, sobretodo si ésta es posible y segura. Otra consideración importante es que el anonimato que facilitan las TIC permite que los jóvenes experimenten adoptando diferentes roles o representando personas u opiniones. Con esa protección pueden conocer las reacciones de amigos y extraños. La habilidad para participar en un debate sin estar al descubierto puede ayudar a que niños y niñas fortalezcan la confianza en sus opiniones. Puede generar también el efecto contrario, pero la crítica de personas virtuales anónimas con seguridad es menos devastadora que experimentar el ridículo en su propia aula de clase. Lo que los docentes deseamos es que los niños desarrollen las habilidades y la confianza necesarias para discutir abiertamente temas difíciles y esta confianza se puede consolidar exponiendo o expresando primero una opinión o punto de vista en forma anónima y obteniendo su validación.

Otro de los aportes importantes de las TIC, generado básicamente por la interactividad que las caracteriza, es que los estudiantes pueden comprometerse deliberadamente respaldando algunas iniciativas que les interesan, participando de manera virtual en ellas. Ya no se trata simplemente de absorber pasivamente la información sino de hacer aportes o controvertir con buenos argumentos y de tener la sensación de que se les oye y responde.

El crecimiento acelerado de Internet ha posibilitado la creación de ambientes colaborativos y cooperativos que cruzan fronteras. Ahora los estudiantes pueden ‘salir’ de su mundo cotidiano para embarcarse en experiencias con compañeros que se encuentran prácticamente en cualquier parte del mundo y tender así puentes de

comunicación multiculturales que vayan desde lo local hasta lo global y, que ofrezcan además, la posibilidad de debatir temas de una materia particular o temas interdisciplinarios [3].

Por último no olvidemos que la globalización ha sido un proceso no solo económico sino intelectual. Jalonado en gran parte por la facilidad de comunicación que han posibilitado las TIC. Esto hace relación especial al “ciberespacio” que representa la quintaesencia de lo global y que permite intercambiar opiniones y discutir con personas que se encuentran en lugares muy distantes y en horarios diferentes pero que están unidas por temas o interés en común.

LAS HERRAMIENTAS

Repasemos ahora algunas de las herramientas de las TIC que pueden realizar una contribución efectiva en el proceso de formación en Ciudadanía [4]. Entre corchetes se especifica el o los eje(s) [A, B, C] en que cada herramienta es especialmente efectiva.

Internet [A, B, C]

Muchas actividades en la formación de Competencias Ciudadanas requieren, por una parte, información actualizada y, por la otra, un medio de comunicación ágil y rápido. Requisitos que holgadamente cumple Internet. Ejemplo de lo anterior es el sitio “Congreso Visible” que busca acercar la ciudadanía al Congreso de la República de Colombia mediante un proceso de seguimiento y divulgación de la actividad legislativa de congresistas y concejales, así como seguimiento a Alcaldes y Gobiernos Escolares.

Correo electrónico [A, B, C]

Medio fácil y efectivo para comunicarse y para obtener información. Requiere eso sí que el estudiante aprenda una nueva forma de escribir. Puede usarse para compartir información sobre ciudadanía con otros colegios cercanos o conseguir datos y conocer opiniones de escuelas que se encuentran en otras partes del país o del mundo. Además, puede utilizarse para obtener respuesta a cuestionarios en línea sobre algún tema que sea especialmente interesante para los estudiantes o comunicarse directamente con políticos. Muchos sitios ofrecen, en forma gratuita, cuentas de correo electrónico posibles de acceder desde cualquier lugar del mundo (Gmail,

Yahoo, Hotmail, Colombia Aprende, etc).

Listas de correo electrónico [A, B, C]

Opción de Internet que permite, mediante el correo electrónico, poner en contacto varias personas. Si se utiliza esta opción, las direcciones de correo de los estudiantes participantes se incluyen en una lista y cuando alguien quiere enviar un mensaje a todos los miembros de esa lista lo hace a la dirección de distribución en lugar de hacerlo a las direcciones de cada uno de los miembros. De esta forma, basta con enviar un correo a una sola dirección para que este se distribuya masiva y simultáneamente a todos los miembros de la lista. Es un excelente mecanismo de participación ciudadana enfocado a trabajar en temas particulares que requieren la intervención de muchas personas geográficamente dispersas. Ver ejemplos en la categoría “Sociedad > Problemas y debates” de Grupos Yahoo.

Grupos de discusión (Foros) [A, B, C]

Un Foro temático en línea es aquel en el que los participantes plantean temas relacionados con sus intereses particulares. Cualquier miembro del foro puede expresar sus opiniones en respuesta a esos temas o formular sus propios temas de discusión. Como ejemplos, ver los temas de discusión abiertos la sección “Foro” de BBC Mundo (en este caso los temas son propuestos por BBC Mundo).

Salón de conversación (Chat room) [A, B, C]

Servicio de conversación en tiempo real dedicado a un tema particular. Su principal característica es que todos los participantes deben ponerse de acuerdo con anterioridad para coincidir en el mismo salón de conversación y a la misma hora y tener en cuenta las diferencias horarias si fuera el caso. Cuando un participante escribe algo en su pantalla y presiona “enter”, esta información aparece inmediatamente en las pantallas de las demás personas que en ese momento estén conectadas en ese “Chat” .

Weblogs [B]

Los “Weblogs” o “Blogs” ofrecen un espacio para escribir que se caracteriza por la mezcla de un diario personal en línea y una herramienta de discusión. Los Blogs

pueden usarse para lograr que los estudiantes sinteticen y expresen sus opiniones en un espacio limitado que los obliga a “condensar” sus escritos. Esta herramienta de comunicación es más estructurada que una lista de correo electrónico y más enfocada que un grupo de discusión; en ella, cada estudiante puede participar activamente en una comunidad que tiene un tema de interés común, conectarse , leer los aportes de otros estudiantes, pensar y responder aportando sus contribuciones. Ver un ejemplo en el Weblog “Iniciativa Ciudadana por una ley de Radiodifusión para la Democracia” publicado en el portal educativo EducAr.

Presentaciones con diapositivas [B]

Programas como PowerPoint permiten la presentación de diapositivas y ofrecen una forma sencilla para incorporar texto, imagen, sonido y animación en las presentaciones que se solicitan a los estudiantes. Estas pueden enviarse por correo electrónico a otras entidades interesadas en proyectos activos de ciudadanía, se pueden compartir con otras instituciones educativas o se pueden publicar en la página Web de la escuela.

Manejo de datos [B]

Ser un ciudadano informado demanda entender como se preparan y presentan las estadísticas. Un software sencillo para manejo de datos, permite procesar información y presentarla gráficamente en diferentes formatos. Los estudiantes pueden entonces evaluar el impacto visual de estas presentaciones. Programas fáciles para realizar publicaciones fácilmente se pueden usar para preparar el seguimiento del trabajo que se realiza en la clase.

Simulaciones [C]

Los juegos de simulación pueden resultar muy útiles en la formación de Competencias Ciudadanas. Juegos como “Sim City” o los “Sims” estimulan la discusión entre estudiantes y ayudan a desarrollar la habilidad para tomar decisiones, modificar condiciones, reaccionar ante situaciones o prever ciertas circunstancias. En el caso de “SimCity”, actuando como si fueran el alcalde, los estudiantes deben tomar decisiones sobre las condiciones que inciden en el éxito de una ciudad (acueducto y alcantarillado, redes eléctricas, vías de transporte, áreas residenciales, industriales y

comerciales, servicios de vigilancia y seguridad, educación, salud, cultura, recreación, etc). Con este juego, en el que se deben administrar fondos municipales, se aprende a realizar y ejecutar presupuestos, a recaudar ingresos por impuestos, a direccionar estos ingresos, a ahorrar y a planificar, entre otras cosas.

En el caso de los “Sims”, los estudiantes crean, con diversas características, a los habitantes de un vecindario y deben manejar sus relaciones interpersonales y laborales; satisfacer sus necesidades educativas, fisiológicas y emocionales; y crear condiciones ambientales propicias para que los personajes logren su pleno desarrollo. Todas estas variables semejantes a la realidad deben ser administradas por ellos.

Fotografía digital [B]

La fotografía digital es un medio muy útil y efectivo para recoger y presentar información “visual” sobre el área local. Puede utilizarse para adelantar proyectos de mejoramiento en alguna área específica del colegio o del entorno inmediato. Es importante tener en cuenta que en algunos países, la identificación explícita de los estudiantes no está permitida.

Grabadoras de audio y de video [B]

Algunas actividades educativas de formación en Competencias Ciudadanas involucran la realización de encuestas de opinión. Esta información puede fácilmente registrarse en una grabadora, un mini disco o en un video. El maestro puede buscar formas imaginativas de incorporar estos materiales en los proyectos o presentaciones de los estudiantes.

Sitio Web de la institución educativa [B]

Muchas escuelas han desarrollado sus propias páginas Web; esto les permite publicar noticias sobre la institución y trabajos destacados de los estudiantes. Permitir y estimular que los estudiantes participen activamente en el desarrollo y la edición de lo que en ellas se publica es ciudadanía en acción y los conduce a reflexionar sobre los valores que comparte la comunidad educativa a la que pertenecen y a comunicarlos al mundo. Por ejemplo, vea la sección “Galería de Trabajos” de los estudiantes del Instituto Nuestra Señora de la Asunción (INSA) en Cali, Colombia.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Ver el artículo “Ciudadanía y las TIC”; publicado (en inglés) por Becta, socio del gobierno británico en la integración estratégica de las TIC en el currículo escolar.

[2] ver el editorial “La integración de las TIC en Ciencias Naturales”

<https://eduteka.icesi.edu.co/comenedit.php?ComEdID=0019>

[3] Ver el artículo “Sugerencias para trabajos colaborativos en línea”

<https://eduteka.icesi.edu.co/Colaborativamente.php>

[4] Ver el artículo “Utilizar las TIC para enseñar ciudadanía” publicado por el Museo de Londres <http://www.museumoflondon.org.uk/MOLsite/learning.html>

CRÉDITOS:

Documento elaborado por EDUTEKA con información proveniente de:

- Ciudadanía y las TIC; Becta;
- Ciudadanía digital; Revista Learning & Leading with Technology; Vol.32, Num.1; <http://www.iste.org/LL/32/1/index.cfm>.
- Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas, Formar para la ciudadanía sí es posible, Ministerio de Educación Nacional de Colombia. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENEstandaresCompCiudadanas2004.php>

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Octubre 02 de 2004.

Última modificación de este documento: Octubre 02 de 2004.*