



IGCAAV
Instituto de gestión del conocimiento y
del aprendizaje en ambientes virtuales

Competencias Ciberculturales

María Elena Chan | Rafael Morales | José Luis Mariscal

Antecedentes

Clasificación de habilidades según DeSeCo, OCDE, 2003

Uso interactivo
de las
herramientas.

Interacción
entre grupos
heterogéneos.

Actuar de
forma
autónoma.

Antecedentes

“Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio” OCDE

Dimensión de la información

- **Información como fuente:** Alfabetización en información y medios, la investigación y la indagación
- **Información como producto:** La creatividad, la innovación, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Dimensión de la comunicación

- **Comunicación efectiva:** Alfabetización en medios, el pensamiento crítico y la comunicación.
- **Colaboración e interacción virtual:** trabajo en equipo y la flexibilidad y adaptabilidad.

Dimensión ética e impacto social

- **Responsabilidad social:** Pensamiento crítico, responsabilidad y toma de decisiones son habilidades.
- **Impacto social:** Ciudadanía digital.

Antecedentes

Habilidades según proyecto ACT215

Formas de pensamiento

- Creación e innovación
- Pensamiento crítico, resolución de problemas, toma de decisión
- Aprendiendo a aprender, Metacognición

Formas de trabajo

- Comunicación
- Colaboración

Herramientas para el trabajo

- Alfabetización para la información
- Alfabetización en TIC

Viviendo en el mundo

- Ciudadano (local y global)
- Vida y carrera
- Responsabilidad personal y social (incluyendo conciencia cultural y competencia profesional)

Principio cibercultural

Pierre Levy, 2007

- “La Cibercultura apunta hacia una civilización de telepresencia generalizada. Más allá de una física de la comunicación, la interconexión constituye la humanidad en continuo sin frontera...”
- La comunidad virtual se constituye por afinidad de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, independientemente de la proximidad geográfica.
- **Componentes:** Inteligencia colectiva e integración comunitaria.

Principio cibercultural

Jesús Galindo, 2011

- Capacidad que desarrollan las comunidades para observar los procesos de mando en los sistemas que mejoran, preparan, cuidan y promueven el conocimiento, la instrucción, el saber y la construcción de la vida social, biológica y mecánica.
- Elemento diferenciador: **Reflexividad**

Principio cibercultural

Jesús Galindo, 2011

Cultura | Sistematiza el conocimiento y competencia práctica en la acción para ciertos fines sociales

Cibercultura

Cultura +

- Comprensión de la estructura y el orden que los sustenta.
- Intelección de los procesos de mando o gobierno de los sistemas de conocimiento
- “meta-conocimiento” de los modos como se conoce

Principio cibercultural

Knowmad | Cobo y Moravec, 2008

- no acumula conocimiento, porque lo puede retomar del entorno (digital) cuando lo necesita y aprovecharlo para producir nuevas ideas en nuevos contextos y distintas configuraciones organizacionales
- desarrolla hábitos para aprender continuamente.
- no tiene miedo al fracaso
- esta abierta a compartir lo que sabe
- esta motivada para colaborar y participar en redes
- utiliza las TIC para resolver problemas trascendiendo limitaciones geográficas
- prospera en redes y organizaciones no jerárquicas.

Competencias ciberculturales

1. Problematizar
2. Mapear problemas
3. Integrar sistema de referencias
4. Diseñar la investigación
5. Gestionar sistemas de información
6. Analizar e interpretar información
7. Diseñar la intervención
8. Intervenir en la realidad
9. Gestionar conocimiento
10. Gestionar redes de conocimiento
11. Gestionar la inteligencia colectiva

Competencias ciberculturales

Competencias ciberculturales	Contexto del que se parte	Producto a obtener
Problematizar	Preocupación o tema de la vida cotidiana o profesional que requiere ser comprendido	Problema definido
Mapear problemas	Se tiene un problema definido a atender	Mapa del problema
Sistematizar referencias	Se tiene detectado los elementos que componen el problema	Sistema de referencias
Diseñar la investigación	Se cuenta con información preliminar que sirve como referencia para armar una ruta de investigación	Proyecto de investigación
Gestionar sistemas de información	Se cuenta con una ruta de investigación	Sistema de información
Analizar e interpretar información	Se cuenta con una organización de datos procedentes de diversas fuentes	Sistema de conocimiento

Competencias ciberculturales

Competencias ciberculturales	Contexto del que se parte	Producto a obtener
Diseñar la intervención	Se cuenta con conocimiento sobre la situación analizada	Estrategia de intervención
Intervenir en la realidad	Se cuenta con lineamientos y un plan de actividades de intervención	Modificación de la realidad
Gestionar conocimiento	Se tiene una experiencia de intervención en la realidad	Sistema de gestión de conocimiento
Gestionar redes de conocimiento	Se cuenta con conocimiento organizado de uso práctico	Red de conocimiento
Gestionar la inteligencia colectiva	Se cuenta con relaciones y comunicaciones con otros productores de conocimiento	Sistema de inteligencia colectiva

Competencias ciberculturales

Competencias ciberculturales	Subcompetencias		
	Cognitivas	Comunicativas	Informativas
Problematizar	Observar	Describir Discutir Representar	Recuperar datos del problema a partir de la experiencia
Mapear de problemas	Clasificar datos de acuerdo a tipos o campos	Negociar puntos de vista sobre el problema	Seleccionar información acorde a tipos o campos
Sistematizar referencias	Identificar los elementos constitutivos del problema	Colaborar en el armado de redes causales	Recuperar de información sobre los elementos constitutivos del problema

Competencias ciberculturales

Competencias ciberculturales	Subcompetencias		
	Cognitivas	Comunicativas	Informativas
Diseñar la investigación	<p>Generar preguntas claves para entender el problema</p> <p>Organizar el proceso de actividades a realizar para responder las preguntas</p>	<p>Generar acuerdos sobre las preguntas claves y la organización del proceso de actividades</p>	<p>Usar el sistema de referencias para organizar las actividades de indagación</p>
Gestionar sistema de información	<p>Definir campos para la organización de datos</p> <p>Organizar los datos recolectados a partir de los campos definidos</p>	<p>Usar lenguaje y conceptos para la búsqueda informativa especializada</p> <p>Interactuar con informantes</p>	<p>Definir criterios para la captura y catalogación de información</p> <p>Recolectar información de diferentes fuentes especializadas</p> <p>Capturar datos en el sistema de información</p>
Analizar e interpretar información	<p>Comparar la información de diferentes fuentes</p> <p>Identificar patrones, regularidades o diferencias</p>	<p>Decodificar la información</p> <p>Generar un argumento explicativo</p>	<p>Aplicar estrategias de correlación de la información</p>

Competencias ciberculturales

Competencias ciberculturales	Subcompetencias		
	Cognitivas	Comunicativas	Informativas
Diseñar la intervención	<p>Visualizar escenarios posibles</p> <p>Definir acciones para modificar la situación problemática</p> <p>Construir la estrategia de intervención</p>	<p>Discutir escenarios posibles</p> <p>Contrastar posiciones sobre el modo de actuación sobre la situación problemática</p> <p>Acordar la estrategia de intervención</p>	<p>Localizar experiencias de intervención en problemáticas similares</p> <p>Disponer la información para la toma de decisiones</p>
Intervenir en la realidad	<p>Contrastar la estrategia de intervención con la situación</p> <p>Adecuar la ejecución al contexto donde se realiza la intervención</p>	<p>Gestionar la comunicación con el equipo de trabajo</p> <p>Interactuar con diferentes sujetos relacionados con la situación problemática</p>	<p>Documentar las acciones</p>
Gestionar conocimiento	<p>Definir campos de significado para recuperación de experiencia</p> <p>Analizar resultados de la intervención</p> <p>Integrar resultados</p>	<p>Socializar resultados</p> <p>Manejo de lenguajes para la expresión del conocimiento</p>	<p>Sistematizar experiencia en relación a campos de significado más amplios que la situación problemática</p>

Competencias ciberculturales

Competencias ciberculturales	Subcompetencias		
	Cognitivas	Comunicativas	Informativas
Gestionar redes de conocimiento	<p>Contrastar sistemas de conocimiento</p> <p>Identificar puntos de conexión y complementariedad entre los sistemas de conocimiento</p>	<p>Divulgar el conocimiento producido</p> <p>Integrar grupos de trabajo</p> <p>Motivar el sentido de pertenencia</p>	<p>Localizar pares con campos de significados en común</p> <p>Posicionamiento del saber propio en circuitos de información</p>
Gestionar la inteligencia colectiva	<p>Reflexionar sobre el conocimiento producido</p> <p>Movilizar el conocimiento para actuar y adaptarse a nuevas situaciones</p>	<p>Dinamizar procesos de intercambio de conocimiento y problematización</p> <p>Motivar el sentido de integración</p>	<p>Disponer conocimiento útil en redes</p> <p>Distribuir la información que permita ser eficaz en la toma de decisiones para actuar de la manera más eficiente</p>