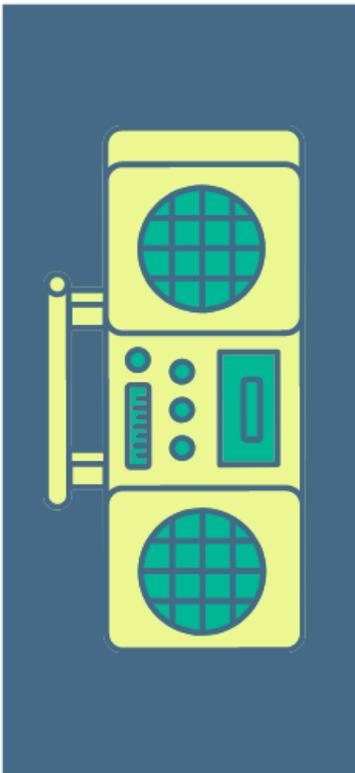




MU TA CIONES



EN LA
ESCUELA

**COMUNICATIVAS Y
CULTURALES**

ARLOVICH CORREA MANCHOLA
Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez
y Juventud



DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO
CINDE-UNIVERSIDAD DE MANIZALES

MAESTRÍA EN DESARROLLO EDUCATIVO Y SOCIAL
CINDE – UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO PRODUCIDO EN LAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.
(FICHA DE PROCESAMIENTO DE LAS INVESTIGACIONES)

1. Datos de Identificación de la ficha

Fecha de Elaboración: Agosto 19 de 2019	Responsable de Elaboración	Tipo de documento
	Nombre: Arlovich Correa Manchola	Tesis de doctorado (X)
	Relación con el documento: Autor del documento (x) Sistematizador () Estudiante de doctorado () Estudiante de maestría ()	Artículo () Otros () Cual: _____

2. Datos de identificación de la investigación

Grupo (os) Línea (as) de investigación donde fue desarrollada la investigación	Grupo(s)	Líneas(as)		
	Grupo (os) Línea (as) de investigación donde fue desarrollada la investigación	Perspectivas Políticas, Éticas y Morales de la Niñez y la Juventud	Socialización Política y Construcción de Subjetividades	
Desarrollo Psicosocial				
Construcción de las Paces				
Infancias, Juventudes y Ejercicio de la Ciudadanía				
Políticas Públicas y Programas en Niñez y Juventud				
Educación y Pedagogía: Imaginarios, Saberes e Intersubjetividades		Educación y Pedagogía	Educación y Pedagogía	
			Praxis Cognitivo-Emotiva en Contextos Educativos y Sociales	
			Infancias y Familias en la Cultura	
			Ambientes Educativos	
			Desarrollo Humano	
	Gestión Educativa			
Jóvenes, Culturas y Poderes	Jóvenes, Culturas y Poderes		X	

Título	MUTACIONES COMUNICATIVAS Y CULTURALES EN LA ESCUELA
Autor/es/as	Arlovich Correa Manchola
Tutor-a co-tutora	Édgar Diego Erazo Caicedo
Año de finalización de la investigación	2019
Año de publicación	
3. Información general de la investigación	
Temas abordados	Mutaciones comunicativas y culturales de jóvenes, migraciones digitales en la escuela, interacciones comunicativas mediadas, rediseño de interfaces educativas, comunicación intergeneracional, comunicación entre maestros y estudiantes, relaciones de la cultura de la escuela y la cultura del entorno.
Palabras clave	Mutaciones culturales, migración digital, hipertextualidad, tejidos comunicativos, transmedia, interfaz, dátilo, comunicabilidad, escuela, jóvenes, maestros.
Preguntas que guían el proceso de la investigación	<p>¿Qué procesos comunicativos y culturales emergen de la interacción entre los universos culturales de los jóvenes digitalistas y los maestros pre-digitales en el nuevo ecosistema comunicativo de la escuela?</p> <p>¿Cómo vincular la cultura de la escuela con la cultura del entorno?</p> <p>¿Cómo mejorar la comunicabilidad en una escuela crítica, pertinente y liberadora, en la que los maestros provienen de culturas orales, y enseñan la cultura escrita a jóvenes inmersos en la cultura audiovisual-digital?</p> <p>¿Qué tipo de comunicación es posible entre profesores y estudiantes, a partir de sus experiencias con las tecnologías de la información y la comunicación?</p>
Fines de la investigación	<p>Construir conocimiento nuevo y pertinente en torno a los procesos comunicativos y culturales en la escuela, inmersa en ecologías mediáticas, mutaciones y rediseños de sus interfaces y sus interacciones transmedia, para proponer instituciones educativas creadoras de cultura, con altas interacciones comunicativas con su entorno social, renovadoras del proyecto humano para la paz y la libertad.</p> <p>Esclarecer las escenas de los cambios culturales en las instituciones educativas de la región. Trazar los <i>mapas nocturnos</i> de este nuevo <i>territorio comanche</i> de mutaciones culturales, experiencias comunicativas e interacciones humanas en una escuela emergente: la escuela en una sociedad desigual, con una profunda brecha digital, pero hiper-conectada.</p>

4. Identificación y definición de categorías
(máximo 500 palabras por cada categoría) **Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página**

Interfaz: La interfaz, en los computadores, eran todos los dispositivos que permitían conectar los periféricos: el mouse, la impresora, el teclado. Carlos Scolari propone ampliar el concepto, más allá de la idea de la interfaz del usuario: “La interfaz es una “red de actores humanos (individuales e institucionales), relaciones y procesos”. El aula, la escuela, el sistema educativo, el museo, serían interfaces educativas, de acuerdo a esta propuesta. “Las interfaces son el espacio donde se confrontan las estrategias de los diseñadores y las tácticas de los usuarios”. (p. 16)

Dáctilo: Con la aparición de las primeras consolas de videojuegos, como *Space invader*, a finales de los años 70s, los humanos adoptamos la posición a la que nos habituaremos años más tarde: la del hombre sentado frente al teclado y a la pantalla. Las posteriores generaciones de jóvenes serán extraordinariamente hábiles con sus pulgares para digitar mensajes de texto e interactuar con las múltiples pantallas de la ecología mediática en que están inmersos. Para unos, estos jóvenes conforman las nuevas tribus del pulgar. Para otros, son pulgarcitas y pulgarcitos. O dactilos: “Al observarlos, con admiración, enviar más rápidamente de lo que yo nunca podría hacerlo con mis gordos dedos, enviar (digo) SMS con los dos pulgares, los he bautizado – con la más grande ternura que pueda expresar un abuelo- Pulgarcita y Pulgarcito. Este es su nombre, más bonito que la vieja palabra, pseudo-científica, de *dáctilo*. (Serres, 2013, p. 8). (p. 32)

Migración digital: Las migraciones digitales las entendemos, a partir de Vilches y Orozco, como el recurrente cambio de dispositivos y modos de comunicación, agenciado por la obsolescencia de los artefactos comunicativos. Así, a grandes rasgos, migramos de la TV a blanco y negro a la TV a color, del Betamax al VHS, de la comunicación analógica a la digital. (p. 44).

Transmedia: El transmedia es una característica que nace de la industria cultural del relato (*storytelling*) y que se puede asimilar a otras formas organizativas de la sociedad. Entre las principales características del transmedia están la de la expansión del relato, la circulación multiplataforma de los mismos y su característica crossmedia. “Una historia *transmedia* se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad (Jenkins, 2008, p. 101)”. “Ej: un libro del que se hace una película que pasa luego a la tv y que se distribuye en cómics, que a su vez se convertirá en un videojuego para plataformas portátiles. Cada producto es independiente, de tal forma que para acercarse al juego no es necesario haberlo visto en la tv o en el cine”. (p. 45). Para efectos del presente trabajo, fueron útiles las aportaciones de Carlos Scolari en torno al posible uso de las “habilidades transmedia” de los jóvenes en el aula.

Hipertextualidad: “El computador desarrolla en versión digital la *hipertextualidad* como forma generalizada de lectura y escritura (de navegación, se decía en la prehistoria de la web, hace un par de décadas). Y el desarrollo de las computadoras interconectadas en red introduce la generación de nuevos consumidores productores de contenidos o *prosumidores*”. (p. 46). “Hipertextualidad significa acceso a cualquier cosa desde cualquier parte. Mientras que la digitalización es la nueva condición de la producción de contenidos, la hipertextualidad es la nueva condición del almacenamiento y la entrega de contenidos” (De Kerckhove, 1999, P. 24). (p. 46).

Tejidos comunicativos: los tejidos comunicativos los entendemos en el presente proyecto, como la producción de *vínculos* y *sentidos* en el ecosistema comunicativo de la escuela. (p. 77)

“La **comunicabilidad** entendida -desde Daniel Prieto-, como: “la máxima intensidad de relación lograda en las instancias de aprendizaje: la institución con sus docentes, estudiantes y el contexto,

los docentes entre sí y con los estudiantes, los estudiantes entre sí y con los medios, los materiales y el contexto, en fin, cada uno (docente o estudiante encargados de la gestión del establecimiento) consigo mismo”. (p. 77)

Mutaciones culturales: Son rupturas radicales en la forma en que colectivos humanos producen sentido, transforman sus universos simbólicos y ordenan-desordenan su mundo.

5. Actores (Población, muestra, unidad de análisis, unidad de trabajo, comunidad objetivo) (caracterizar cada una de ellas)

La investigación, encuadrada en el enfoque cualitativo, ha trabajado con un tipo de muestra teóricamente orientada: con jóvenes estudiantes de distintos géneros, inmersos en ecologías mediáticas y comunicativas digitales, de instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Ibagué. Igualmente, con un grupo de maestros “pre-digitales” que trabajan en los mismos niveles de escolaridad que los estudiantes vinculados al proyecto. Para el análisis de ese corpus, se ha hecho un ejercicio de interpretación, a la luz de las teorías aquí esbozadas.

También en el presente trabajo participaron jóvenes escolarizados en el colegio y la universidad. Jóvenes que participaron en conversaciones y talleres con sus padres y maestros. Participaron, igualmente, maestros en formación, quienes estaban realizando sus actividades de práctica profesional docente de Licenciatura en Lengua Castellana y, maestros en ejercicio en procesos de formación posgradual.

Así, adelantamos actividades de observación de la vida cotidiana de los jóvenes dentro y fuera del aula, y realizamos documentos a los que llamamos “perfiles etnográficos”. Estos documentos los leímos en voz alta en sesiones de taller para generar conversaciones sobre la escuela y sus actores, prácticas y procesos. (p. 89)

Como la tesis aborda las interacciones comunicativas de los jóvenes, fue necesario incluir el análisis de dichas interacciones en las redes sociales. Para este caso, se trabajó con estudiantes de primeros semestres de comunicación social periodismo en las redes sociales para los cursos del programa. Las redes de mayor uso fueron plataformas educativas como Bligoo, Ning, TuAula-Moodle o Edmodo, gestionadas por el investigador para iniciar el despliegue hacia otras interacciones en las redes sociales más usadas por los estudiantes: Twitter, Facebook, WhatsApp, Instagram. (p. 31). Por tanto, la investigación adelantada se propuso establecer los procesos comunicativos y culturales de jóvenes escolarizados en el municipio de Ibagué, con el fin de inferir sus conflictos comunicativos en la escuela y propiciar procesos comunicativos en ella. (p.30)

6. Identificación y definición de los escenarios y contextos sociales en los que se desarrolla la investigación (máximo 200 palabras)

La investigación se mueve en un arco histórico contextual que la precede, que va de las “Escenas de pudor y liviandad” de Carlos Monsiváis (las migraciones culturales de lo popular a lo masivo en México y la cultura popular de la radio y el cine latinoamericano), a las “Escenas de la vida posmoderna” (los años 90 y las videoculturas juveniles de Beatriz Sarlo). Las escenas que aquí se reconstruyeron son las de las mutaciones culturales y comunicativas de jóvenes que irrumpen en la escuela con la carga simbólica de gestos, lenguajes, prácticas, interacciones y expresiones emergentes en las culturas digitales de las primeras dos décadas del siglo XXI.

Los escenarios son, por tanto, los de una escuela incomunicada con su entorno, que necesita rediseñar sus procesos, prácticas e interacciones, para comunicarse mejor con los mundos de vida juveniles y sus renovadas prácticas culturales. Si bien los contextos iniciales fueron los de los jóvenes escolarizados en primeros semestres universitarios, luego el trabajo amplió su mirada para dar cuenta de los jóvenes y los maestros de secundaria en zonas rurales y urbanas del departamento del Tolima. Finalmente, el análisis se traslada a un grupo más grande de jóvenes escolarizados, para profundizar en sus procesos comunicativos en las ecologías mediáticas.

**7. Identificación y definición de supuestos epistemológicos que respaldan la investigación
(máximo 500 palabras)**

Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página

La tesis se instala en la perspectiva latinoamericana de los estudios culturales.

Desde la propuesta de José Machado, de trabajar perspectivas cruzadas e intersecciones teórico metodológicas, trabajamos con maestros y estudiantes en un proyecto común de construcción del sentido sobre lo que hacemos. Ante todo, el desarrollo de la investigación implicó un proceso de autorreconocimiento cultural de maestros y estudiantes, quienes nos reencontramos cara a cara y re-descubrimos actores, prácticas, procesos desencuentros y encuentros en las instituciones educativas con las que trabajamos.

La metodología implicó, por tanto, que los maestros observaran a sus estudiantes y que los estudiantes observaran a sus maestros. Así, logramos un importante material de análisis fruto de talleres, diarios de observación, perfiles biográficos de jóvenes, autobiografías de maestros, etnografía de interacciones digitales, análisis de procesos comunicativos, debates, conversaciones, interacciones: una rica experiencia creativa de indagación por la escuela como un “nosotros” en los que pensarla es pensarse. (p. 89)

“¿Cómo investigamos las mutaciones? Con mapas nocturnos. Arriesgándonos a nombrar de otra manera procesos y prácticas culturales emergentes, pues no podemos seguir nombrando un mundo nuevo con viejas categorías. Ese mapeo es el resultado de una inmersión donde se ha corrido del riesgo de la transformación veloz del paisaje. Para alguien que ha estudiado desde hace años estos procesos, “las tecnologías van mucho más rápido que nuestra capacidad de investigarlas, analizarlas, comprenderlas, y sobre todo de establecer normas para su funcionamiento. Es por eso que Internet necesita ser mapeado y analizado casi diariamente” (Piscitelli, 2005, p. 31).

Este ejercicio de inmersión, por tanto, se ha enmarcado dentro de una acción reflexiva, analítica, interpretativa y crítica de las mutaciones culturales en la escuela, inmersa en ecosistemas comunicativos y mediáticos más amplios, en los que están inmersos sus actores. Nos ubicamos entonces en el terreno de lo que Guillermo Orozco ha llamado lo sociocéntrico, en oposición a lo tecnocéntrico en investigación de la comunicación, para avizorar la “sombra del futuro proyectada en el presente” (Rheingold, 2004).

Igualmente, el trabajo parte de algunas proposiciones que hemos venido desarrollando a lo largo de la exposición. El texto es híbrido, por supuesto: *mutante*. No podemos hacer un producto cultural (una tesis) en el tradicional lenguaje de los productos culturales canónicos. Necesitamos mutar también las formas para explorar. Las escrituras híbridas son las que corren riesgos porque intentan abordar terrenos nuevos. De esos riesgos nace lo nuevo. Esta escritura es, por tanto, una mutación. (O por lo menos pretende serlo, si somos honestos). Y esta forma de escrituras requiere

el diálogo con lo que José Machado, en conversación con Germán Muñoz, ha llamado “perspectivas cruzadas”, para investigar a los jóvenes”. (p. 86)

**8. Identificación y definición del enfoque teórico (máximo 500 palabras)
Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página, señalar
principales autores consultados**

El presente trabajo parte de considerar que el abordaje apropiado al tema de las mutaciones comunicativas y culturales en la escuela, es el abordaje desde el campo emergente de educación-comunicación-cultura en América Latina, por cuanto: “El campo de la comunicación educación en América Latina es “un campo estratégico del conocimiento que se ocupa de indagar y proponer políticas para la construcción del sujeto en sociedades periféricas que tienden a la globalización económica y la desterritorialización cultural” (Torres, 2000, p. 58). (p. 75).

“Si tenemos a *maestros formados en la cultura oral, que intentan enseñar la cultura escrita a nativos de la cultura digital*: ¿Cómo es posible la comunicación de estas dos subjetividades en el ecosistema comunicativo de la escuela? Quienes han abordado este tipo de preocupaciones, lo han hecho desde el campo de la comunicación educación. Para Jorge Huergo, éste es un campo caracterizado como “complejo, problemático, viscoso, con materiales blandos y escasas líneas de demarcación” (Huergo, 2000, p. 3)”. (p. 74). “Desde esta perspectiva, se entiende que la educación implica un proceso comunicativo, de intercambio entre seres humanos. Por lo tanto, “conocer es comunicar”, “educarse es involucrarse y participar en múltiples interacciones comunicativas” (Kaplún, 2003, P. 70). Por eso la preocupación en el caso del maestro Mario Kaplún, por la construcción de diálogos en la escuela. No se trataría de una posible interacción hombre-máquina, como celebran algunos *tecnofilicos*, sino la interacción entre seres humanos –mediada o no-, que permite la construcción de sentido, y el más fundamental de todos, el sentido de la libertad, mediante una educación liberadora, como lo proponía Paulo Freire”. (p. 75).

“En la misma línea, Daniel Prieto insiste: “el hecho educativo es profunda, esencialmente comunicacional. La relación pedagógica es, en su fundamento, una relación entre seres que se comunican, que interactúan, que se construyen en la interlocución”. (2000, Pág. 82). Aquí nos interesa el aspecto que se resalta de la construcción comunicativa entre seres humanos. Esto es, la intersubjetividad. El acto comunicativo produce subjetividades nuevas. Esta línea de desplazamiento para pensar la subjetividad es muy útil para nuestro proyecto, por cuanto vincula directamente la subjetividad con la comunicación”. (p. 76).

Uno de los principales enfoques del trabajo, es el de entender el cambio cultural como uno que es radical, pues genera una mutación. Las mutaciones culturales que viven los jóvenes, se expresan en sus interacciones comunicativas, en sus formas de aprender, en las formas en que desarrollan prácticas culturales como la de la lectura y la de la apropiación textual. “En este proceso de apropiación textual, hay que tener en cuenta con Baricco que ‘los bárbaros utilizan el libro para completar secuencias de sentido que se han generado en otra parte’ (2008, p.31) Por tanto, a partir de sus formas de leer, sus escrituras se convierten en una nueva forma de textos, que desdibujan la tradición de la autoría y vuelven el texto un palimpsesto. (p. 37)”. “Estas preocupaciones por la lectura y la escritura están en el centro del debate sobre la mutación cultural. Jóvenes que interactúan en un contexto de ecología de pantallas e interacciones comunicativas diversas, consumen y producen textos de nuevas maneras. (p. 38)”

9. Identificación y definición del diseño metodológico (máximo 500 palabras)
Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página

Investigar las mutaciones culturales y comunicativas de los jóvenes escolarizados, requiere rediseñar los mapas: “En este paisaje de la mutación, y concentrados en analizar la maleza en las prácticas comunicativas y culturales, muchos nos quedamos mirando el árbol. Y se creció el bosque. Y hubo deforestación: metieron máquinas enormes al terreno, que barrieron con todo. Google, Amazon, Facebook, Microsoft. Tremendas máquinas de barrer cosas... De todo lo que esas máquinas barrieron, quedaron fragmentos bajo las alfombras, briznas en los rincones. Hojitas desprendidas por el sacudón, guijarros a la vera del camino. Prácticas que se renovaron, procesos reinventados y reciclados, innovaciones y reapropiaciones. ¿Cómo mirar esas máquinas arrasando el paisaje y el paisaje mismo que cambiaba? Hemos tenido que ir recogiendo los fragmentos, armando nuevos mapas, pues los que nos heredó la escuela, no eran de aquellos que servían en la oscuridad. No eran los **mapas nocturnos** de Jesús Martín Barbero, y, por tanto, ‘estamos avanzando con las luces apagadas’ de Baricco”. (p. 10).

El presente trabajo implicó estudiar la inestabilidad, el movimiento, la fuga, la mutación: Es probable que ahora cuando ya he terminado de esbozar las escenas, éstas hayan cambiado. Seguro por eso no encontré pronto un asidero, un ancla para asegurar el vaivén de las reflexiones que aquí se presentan. Cuando tuve claro el panorama de los blogs y su escritura de largo aliento en el 2006, apareció el cielo de Facebook. Y en las escenas se incluyeron fotos de jóvenes cada vez más bronceados, más sonrientes, en más fines de semanas alegres por fuera de la escuela. Y con las fotos, los banners animados, los emoticones saltarines, los anuncios de feria en las páginas que parecían un campo minado de hipervínculos escondidos en las escrituras hipertextuales. Luego aparecieron los *memes*, los *gifs* y los videos que convertían el movimiento de los jóvenes en episodios espasmódicos que aún intentamos los viejos profesores saber qué significan. Y llegaron los *stickers*, que los profesores no sabemos hacer, y así ellos se nos alejan más, por cuanto reelaboran lenguajes y prácticas expresivas que no conocemos. Siguen empujando los muros de la fortaleza de la escuela. Bárbaros.

¿Qué escrituras eran esas en las pantallas del computador? ¿Cómo leían estas escrituras? Había que hacer una *descripción densa* del naciente universo para poder analizarlo. Y, de nuevo, cambió el escenario. Las pantallas, que se estaban miniaturizando un par de décadas atrás en Silicon Valley, llegaban a insospechados niveles de ligereza y liviandad y ahora eran más portátiles. Y emergió el *microblog*, una especie de escritura de telegrama hipertextual para minipantallas. Y a los más jóvenes les fascinó este nuevo cielo y entonces, nació *pulgarcita*, y ella y ellos, como *tribus del pulgar* (Rheingold, 2004) propusieron cientos de nuevas formas de entretenerse / comunicarse con pares y de alejarse de los torpes dedos de sus maestros. (p. 32).

El abordaje fundamentalmente se hizo desde el método cualitativo con un enfoque etnográfico, a partir de la etnografía de la comunicación y la educación. Igualmente, usó la etnografía para analizar las interacciones digitales.

El estudio se llevó a cabo en la ciudad de Ibagué, Departamento del Tolima, Colombia, mediante el análisis de interacciones comunicativas de jóvenes y maestros. Para tener un panorama nacional, la observación etnográfica incluyó las dinámicas en general de las redes sociales (no atadas a un territorio, al menos en lo que a la geografía tradicional se refiere). El análisis se centró en jóvenes universitarios recién ingresados a sus estudios superiores y en profesores de secundaria que participaron en los talleres de cultura escolar y en los procesos de formación pos gradual. (p. 31).

**10. Identificación y definición de los principales hallazgos (empíricos y teóricos)
(máximo 800 palabras)**

Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página

Ajustemos el foco: en estas primeras escenas vemos una clara mutación, que va del hombre-teclas-pantalla, a la emergencia de las pulgarcitas y pulgarcitos. La posición, que empezamos a adoptar con las consolas de videojuegos de los años ochentas, se volvió la del gesto más habitual para nosotros: estar sentados frente a las pantallas. Y por supuesto: esas pantallas incluyen las de los aparatos portables que se han vuelto la extensión de la mano de los más jóvenes: los dactilos. Estamos inmersos en ese cambio, estamos mutando. (p. 33).

Las transformaciones de las escrituras de los jóvenes digitalistas, se han identificado en la evolución de la escritura del blog, de largo aliento, a las escrituras sintéticas que van del microblog al meme: de la imagen escrita, a la escritura desde imágenes. “Es probable que en una gran mayoría los *blogueros* sean *migrantes digitales*. Personas en *condición juvenil*, que han vivido las transformaciones que introdujeron los medios masivos y la cultura audiovisual. Lo que sí podemos afirmar, es que son seres humanos para quienes importa tanto la escritura como el diseño. O el diseño como escritura. La claridad, la limpieza, la transparencia, la luminosidad o la oscuridad, la saturación y la opacidad, son también lenguajes propios del blog. Y esto va de la mano de la innovación tecnológica, de la experimentación con una escritura que es también sonora y visual”. (p. 51).

“Así como la escritura transformó a las culturas orales, lo audiovisual- digital transforma los modos de inferir, inducir, deducir, analizar, generalizar, narrar en las nuevas generaciones de *jóvenes digitales*”. (p. 56).

“Al transformarse las formas y los espacios / tiempos del aprendizaje, se hacen complejos necesariamente los procesos de enseñanza. Se reclama entonces un proceso educativo que aborde las dimensiones estéticas, lúdicas y expresivas de los estudiantes. La transformación de la escuela parece entonces pasar no solamente por la redefinición de contenidos sino también por una profunda resignificación del acto pedagógico, en donde lo comunicativo sea fundamental”. (p.57)

“En la caracterización que Baricco hace de la genealogía de la era digital, aparecen como relevantes un par de movimientos, que él sintetiza en “el ocaso de las mediaciones”. Allí se plantea la relevancia que toma el “contacto directo” y la “destrucción de las élites”. En el primer caso, aparece como hecho fundamental, la desaparición del intermediario: el *mail* elimina al cartero, la tienda *on line* al vendedor de escaparate. Al desaparecer el intermediario, el mediador de las interacciones, estas se desatan y ganan libertad: quien las ejecuta, las gobierna, no es gobernado”. (p. 65). “En el segundo caso, el de la destrucción de las élites, el proceso que se da es el de la pérdida de la autoridad de algunas figuras que la encarnaban, la muerte de los sacerdotes”. Esta pérdida para las figuras de autoridad, como vemos, toca la venerada institución escolar con sus figuras de autoridad: los maestros. ¿Qué relación deben entonces construir ellos con los jóvenes? ¿Cómo aportan al fortalecimiento de una escuela que comunique, creadora de cultura y renovadora del proyecto humano? (p. 66).

Necesitamos una escuela transmedia, intercultural e interactiva. Transmedia, porque las diversas narrativas que de ella emergen deben convertirse en discursos expandidos en distintos géneros, soportes y plataformas. Intercultural, porque aún sigue vigente el proyecto de Paulo Freire de fortalecer el diálogo de culturas como principio del intercambio subjetivo con fines emancipatorios.

Interactiva, porque es la forma en que los jóvenes se relacionan: “actúan entre” de forma mediada y cada vez de manera más fluida.

Por tanto, si el ciberespacio es un lugar donde los jóvenes aprenden, entonces deberíamos *hacer de la escuela un ecosistema comunicacional intercultural de aprendizajes y emergencia de múltiples saberes*. (p. 113).

Si los jóvenes están conectados con el mundo, la escuela debe conectar con los jóvenes. Anteriormente decir eso, era hacer una apuesta: que estábamos en la globalización y que por tanto la dinámica globalizadora nos conectaba. Ahora tenemos una acción cotidiana de conexión con los otros: en los videojuegos en línea en el móvil. ¿Que no tienen internet? Compran “minutos” de conexión. Compran “datos”. En la ciudad o el campo. La brecha de la desigualdad económica y social no disminuye. Pero la brecha de desconexión, sí.

Estar conectados con el mundo es dialogar diariamente de distintos temas mientras las acciones del juego discurren. No solo juegan en línea los jóvenes. conversan, intercambian. No solo hablan por Whatsapp, hablan por distintas plataformas, en la medida en que estas son tecnologías de la conversación -y “hay que ampliar la conversación” como lo propone Sherry Turkle-. Ellos juegan en línea y conocen e interactúan cotidianamente con otros jóvenes de otras culturas y otras lenguas. El intercambio, mediado por las plataformas móviles de videojuego, conecta culturas.

Además de su labor de conectar, debemos propender por una escuela dedicada a conversar. Los jóvenes conversan con sus pares, pero: ¿por qué no convertir la escuela en una “tecnología de la conversación”? (p. 116).

Ahora que se ha acabado el juego, cuando creemos advertir la salida del bosque, quizá nos encontremos con *la escuela de los flujos en red*, o con *la escuela transmedia*, o con *la escuela de interfaz renovada*. Y a lo mejor dejamos por aquí estas migas para que otros encuentren el camino. (p. 119).

**11. Observaciones hechas por los autores de la ficha
(Esta casilla es fundamental para la configuración de las conclusiones del proceso de sistematización)**

Ninguna.

12. bibliografía citada en la investigación

ARGÜELLO, L. A. (2012). *Jóvenes, textos y pantallas. Antecedentes para la construcción de un marco referencial*. EN: Said, Elías. *Las Sociedades en red: sociabilidad y mediación tecnológica*. (págs. 33-44) Bogotá/Barranquilla: Universidad del Norte/Corporación Colombia digital ISBN 978-958-99999-4-3

ARGÜELLO, L. A. (2012). «*Migraciones digitales de lectura y escritura en estudiantes universitarios*» [artículo en línea]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 9, n.1, págs. 5-21 UOC. [Fecha de consulta:

08/07/].<<http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v9n1-arguello/v9n1-arguello>>ISSn 1698-580X DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v9i1.1098>

APARICI, R. (2003). *Comunicación educativa en la sociedad de la información*. Madrid: Librería UNED.

(2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona: Gedisa.

ARRATIA, O.; Uberhuaga, C.; Patricia, M.; García, M. M. (2006) *Jóvenes.Com. Internet en los barrios populares de Cochabamba*. La Paz: ediciones PIEB.

AMADO A., RINCÓN O. (Eds.) (2015). *La comunicación en mutación. Remix de discursos*. Bogotá, Colombia: FES Comunicación.

ACASO, M. Manzanera, P. (Eds.), (2015). *Esto No Es una Clase. Investigando la educación disruptiva en los contextos educativos formales*. Barcelona: España: Editorial Ariel.

BARICCO, A. (2006). *Los bárbaros. Ensayos sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.

(2019). *The Game*. Barcelona: Anagrama

BAUMAN, Zygmunt. *La globalización. Consecuencias humanas*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 1999.

BRUNNER, J. (2000). *Educación: escenarios de futuro. Nuevas tecnologías y sociedad de la información*. Bogotá: Documentos Desde Abajo.

CABRERA, J. (2001). *Náufragos y navegantes en territorios hipermediales: experiencias psicosociales y prácticas culturales en la apropiación de Internet en jóvenes escolares*. En: M. Bonilla y G. CLICHE, *Internet y sociedad en América Latina y el Caribe*. (pp. 39-129). Quito: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).

CASSANY, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Ed. Anagrama.

CASTELLS, M. (1998). *La Era de la Información: Economía, sociedad y cultura*. España: Alianza Editorial.

(2006). *La nueva comunicación*. En: *Le Monde Diplomatique*, 3 agosto de 2006.

COREA, C., LEWKOWICS, I. (2004). *Pedagogía del aburrido: escuelas destituidas, familias perplejas*. Buenos Aires: Paidós.

COLLEBECHI, M. (et al). (2017). *Formar en el horizonte digital*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Virtual de Quilmes.

CRUCES, F. (Ed). (2017). *¿Cómo leemos en la sociedad digital? Lectores, booktubers y prosumidores*. Madrid, España: Fundación Telefónica, Editorial Ariel.

De KERCKHOVE, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.

FREIRE, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI Editores.

- GAMBOA, C. A.; QUINTERO, B. L.; MÉNDEZ, N.; MOLANO, M.; VARÓN, M. D. & AMAYA, Z. R. (2011). *Literatura y escuela. Una aproximación al canon literario formativo y sus pedagogías*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- HIMMELSTERN, F. (2000). *Internet desde la perspectiva del caos*. Rev. Signo y Pensamiento, No. 36, pp. 47-54. Bogotá: Universidad Javeriana.
- HUERGO, J. (2000). *Comunicación/Educación: Itinerarios transversales EN: Comunicación - Educación: Coordinadas, abordajes y travesías* [online]. Bogotá: Siglo del Hombre Editores. (generated 22 oct 2019). Available on the Internet: <<http://books.openedition.org/sdh/183>>. ISBN: 9782821879720. DOI: 10.4000/books.sdh.183.
- HUERGO, J. (2004). *La formación de sujetos y los sentidos político-culturales de Comunicación/Educación EN: Debates sobre el sujeto: Perspectivas contemporáneas* [en línea]. Bogotá: Siglo del Hombre Editores. (generado el 22 oct 2019). Disponible en Internet: <<http://books.openedition.org/sdh/322>>. ISBN: 9782821879690. DOI: 10.4000/books.sdh.322.
- ITO, M. (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out. Kids leaving and learning whit new media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós comunicación.
- KAPLÚN, M. (1992). *A la educación por la comunicación: la práctica de la comunicación educativa*. Santiago de Chile: UNESCO/ORE- ALC.
- MARCIALES, G.P., CABRA, F., CASTAÑEDA, H., PEÑA, L.B., MANCIPE, E., & GUALTEROS, N. (2013). *Nativos Digitales. Transiciones del formato impreso al digital*. Bogotá: Editorial Javeriana. Doctorado en Ciencias Sociales y Humanas.
- MARTÍN-BARBERO, J. (2014) *¿Para qué nos sirve la cabeza hoy? En: Manifiestos: incómodos, desobedientes, mutantes*. Bogotá: FES Comunicación, p. 9-16.
- (2015). *Hacia el habla social ampliada*. En: AMADO A., RINCÓN O. (Eds.) (2015). *La comunicación en mutación. Remix de discursos*. Bogotá, Colombia: FES Comunicación.
- (2004). *Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad In: Debates sobre el sujeto: Perspectivas contemporáneas* [online]. Bogotá: Siglo del Hombre Editores (generated 22 oct 2019). Available on the Internet: <<http://books.openedition.org/sdh/310>>. ISBN: 9782821879690. DOI: 10.4000/books.sdh.310.
- (1996). *Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación*. En: Revista Nómadas número 5. Bogotá: Universidad Central.
- MAYANS J. *Género chat. O cómo la antropología puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona, Gedisa: 2002.
- MORA, A. (Ed). (2014). *Comunicación educación un campo de resistencias*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- MONSIVAIS, C. (1981). *Escenas de pudor y liviandad*. México: Fondo de Cultura Económica.

MUÑOZ, G. (2019). *Travesías e intersecciones metodológicas: Jóvenes y vida cotidiana, Entrevista a José Machado País*. En: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Manizales, Colombia, Vol. 17 N° 1.

(2005). *Nuevas subjetividades y ciudadanías juveniles mediadas desde la comunicación en la cultura*. Ponencia presentada en el Encuentro Internacional Subjetividades Políticas y Morales en la Construcción de Ciudadanías. Manizales: Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud, Universidad de Manizales - CINDE.

MUÑOZ, G., PELÁEZ, M., GALINDO, L., y ALBA, G. (2010). *Los mundos de vida de niñas, niños y jóvenes mediados por las pantallas*. En: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 8 (1, separata). Manizales: CINDE.

NEGROPONTE, N. (1995). *Being Digital. El futuro ya está aquí y sólo existen dos posibilidades: ser digital o no ser*. Buenos aires: Atlántida.

OROZCO, G. (2002) *Mediaciones tecnológicas y desordenamientos comunicacionales*. En: Revista Signo y Pensamiento número 41. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

PISCITELLI, A. (2002) *Ciberculturas 2.0. En la Era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires, Paidós.

PISCITELLI, A., et al. (2012). *Edupunk Aplicado. Aprender para emprender*. Madrid: Editorial Ariel.

PRENSKY, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. EU, Ediciones SM.

PRIETO, D. (2006). *El interaprendizaje como clave de la educomunicación*, en: Mediaciones, N° 6. Bogotá: Universidad Minuto de Dios.

(2011). *La comunicación en la educación*. La Crujía Ediciones. Argentina.

(2015). *Elogio de la pedagogía universitaria. Veinte años del posgrado de Especialización en Docencia*. Mendoza: Universidad Nacional de Cuyo.

RINCÓN, O. (2015) *La Cultura Digital: el nuevo mundo*. En: *La Comunicación en Mutación, Remix de discursos*. Bogotá: FES Comunicación, Pág. 187.

RHEINGOLD, H. (2004). *Multitudes Inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa.

RUEDA, R., QINTANA, A. (2004). *Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar*. Bogotá: Universidad Central, Universidad Distrital Francisco José de Caldas e IDEP.

SARLO, B. (1994). *Escenas de la vida posmoderna. Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*. Buenos Aires: Seix Barral.

SERRES, M (2013). *Pulgarcita. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

SCOLARI, C. (2019). *¿Cómo analizar una interfaz? Documento de trabajo, versión 1.0*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.

(2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, Barcelona: Gedisa.

(2018) *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.

SIMONDÓN, G. (2007). *Modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.

TORRES, W. (2000). *Catálogo de las naves aqueas: Introducción lineal a un campo estratégico del conocimiento en las llamadas sociedades periféricas* In: *Comunicación - Educación: Coordenadas, abordajes y travesías* [online]. Bogotá: Siglo del Hombre Editores (generated 22 août 2019). Available on the Internet: <<http://books.openedition.org/sdh/187>>. ISBN: 9782821879720. DOI: 10.4000/books.sdh.187.

(2001). *Amarrar la burra de la cola. ¿Qué personas y ciudadanos intentar ser en la globalización?* Neiva: Editorial Universidad Surcolombiana y Libros del Olmo.

(2009). *Proyecto: Impactos del conflicto político militar en la comunicación en la vida cotidiana colombiana 1980-2010*. Materiales de trabajo.

URRESTI, M. (2008). *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*. Buenos Aires: Editorial La Crujía.

VALDERRAMA, C. (2000). *Comunicación-Educación: coordenadas, abordajes y travesías*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores - Universidad Central.

ZAFRA, R. (2010). *Un cuarto propio conectado. Ciberespacio y autogestión del yo*. Madrid: Fórcola Ediciones.

MUTACIONES COMUNICATIVAS Y CULTURALES EN LA ESCUELA

ARLOVICH CORREA MANCHOLA

DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD
CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS EN NIÑEZ Y JUVENTUD
UNIVERSIDAD DE MANIZALES – CINDE

ENTIDADES COOPERANTES: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MANIZALES,
UNIVERSIDAD DE CALDAS, UNICEF, UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA,
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, UNIVERSIDAD CENTRAL,
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA, UNIVERSIDAD DISTRITAL,
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

MANIZALES, 2019

MUTACIONES COMUNICATIVAS Y CULTURALES EN LA ESCUELA

ARLOVICH CORREA MANCHOLA

TUTOR

DR. DOCTOR EDGAR DIEGO ERAZO CAICEDO

TESIS PRESENTADA PARA OPTAR AL TÍTULO DE DOCTOR EN CIENCIAS SOCIALES,
NIÑEZ Y JUVENTUD.

DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD
CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS EN NIÑEZ Y JUVENTUD
UNIVERSIDAD DE MANIZALES – CINDE

ENTIDADES COOPERANTES: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MANIZALES,
UNIVERSIDAD DE CALDAS, UNICEF, UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA,
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, UNIVERSIDAD CENTRAL,
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA, UNIVERSIDAD DISTRITAL,
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

MANIZALES, 2019

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma Presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

AGRADECIMIENTOS

Al equipo humano y docente del Doctorado por ayudarme a crecer

*A la Universidad del Tolima, que me otorgó la comisión de estudios
para adelantar este trabajo*

*A los estudiantes de la Maestría en Pedagogía y Mediaciones Tecnológicas y del
pregrado en Comunicación Social de la Universidad del Tolima, por mantener
conmigo una larga conversación que fundamentó este trabajo*

Al profesor Édgar Diego, su paciencia y empuje.

DEDICATORIA

A los días venideros de mis hijos. A los nuevos tiempos que espero compartir con ellos, que me dieron muchas claves para entender lo que para ellos ya estaba claro y para mí, confuso.

*A la compañía solidaria y amorosa de Kimi.
A su mano firme junto a la mía durante todo este andar.*

A mi familia opita.

A @mazo, por su oportuna lucidez y aportes cuando me fallaron las fuerzas.

CONTENIDO**Agradecimientos****Dedicatoria*****Insert coin* 9****GLOSARIO 12****HOMBRE - TECLAS – PANTALLA 22****NIVEL 1. ESCENAS DE LAS MUTACIONES CULTURALES:
LA COMUNICACIÓN EN LA ESCUELA DE INICIOS DEL SIGLO XXI 23****A QUE TE COJO RATÓN 34****NIVEL 2. JÓVENES, MUTACIONES CULTURALES E INTERACCIONES
COMUNICATIVAS EN EL CONTEXTO DE LA ESCUELA.****Comunicación y cambios tecnológicos 35****Las migraciones digitales en Colombia: autogestión de contenidos
en la escritura de los blogs 46****Los blogueros colombianos 50****La escuela atravesada por cambios comunicativos y culturales 56****¿La escuela en la sociedad red? 57****La cultura digital en la escuela en Ibagué 60****INTERTEXTO: EL FACEBOOK DE ANGIE 67****NIVEL 3. ¿CÓMO PENSAMOS ESTOS CAMBIOS? 71****De la escuela desconectada a la escuela enredada 71****Pero, ¿Cómo investigamos? 85**

INTERTEXTO: DEVENIR DE MAESTRO	91
NIVEL 4. TEJIDOS COMUNICATIVOS EN EL ENTORNO DE LA ESCUELA.	94
Recolectar el café, leer, escribir, comunicar	94
Matriz de procesos culturales y tejidos comunicativos	99
Jóvenes de la cultura digital en la universidad	105
GAME OVER	109
Enseres para sobrevivir en la escuela	109
De la escuela enredada a la escuela interactiva	112
La escuela es un nodo	114
Hacia nuevos juegos y conversaciones	117
BIBLIOGRAFÍA	120
ANEXOS (EL ÚLTIMO RECREO)	127

INSERT COIN

Mientras redactaba este documento, mucho de lo sólido que encontré, se deshizo en el aire. El vecindario se hizo topología de GPS, se acotó el espacio y se transformó la noción de distancia. Se aceleró el tiempo: de siglos de transformaciones culturales históricas que nos llevaron de la palabra junto al fuego a la inscripción en la piedra, y del alfabeto al tipo móvil de la imprenta, pasamos al tiempo acelerado de la instantaneidad interconectada (si se quiere: de la oralidad a la escritura, de la escritura a la *era Gutemberg*, de la cultura letrada a la digital).

La aldea en *far far away* quedó más cerca y el *oikos* tuvo *cuarto propio conectado* (genial idea, Remedios Zafra). *La digitalización diluía los datos, haciéndolos ligerísimos e inmateriales. Textos, sonidos e imágenes quedaban en una nada que era posible convocar desde la nada, gracias a instrumentos que eran cada vez más pequeños: como si hubieran querido retirarse de la realidad y ocupar cada vez menos mundo físico*, me dijo Baricco, en texto digital traducido del italiano en mayo de 2019 y disponible en un molesto archivo que a duras penas se deja subrayar en Adobe Digital Edition, por unas cuantas morrocotas de plata (cosas de la guerra comercial entre plataformas que reproducen, almacenan y circulan el saber para el consumo de una *elite* letrada).

Y es que el último cuarto del siglo XX incubó una *revolución* que era ante todo una de tipo **mental**. La misma a la que Alessandro Baricco le atribuyó la revolución tecnológica, pues para el lúcido italiano que avizoró la *mutación* que atizaban los *bárbaros*, **“un nuevo tipo de inteligencia ha generado los ordenadores”**. ¡Vaya si hay que mapear con *Street View* esta nueva geografía!

Pero si andaban todos pensando lo contrario: que era todo culpa de las TICS, los cacharros esos; que era solo la tecnología la que nos estaba cambiando.

En este paisaje de la mutación, y concentrados en analizar la maleza en las prácticas comunicativas y culturales, muchos nos quedamos mirando el árbol. Y se creció el bosque. Y hubo deforestación: metieron máquinas enormes al terreno, que barrieron con todo. Google, Amazon, Facebook, Microsoft. Tremendas máquinas de barrer cosas. (Bueno, hace 20 años *-que 20 años no es nada, que febril la mirada...-* no existían: YouTube, El iPhone, Facebook, Twitter, Blogger, Instagram, Skype, Spotify, Netflix, Youporn, Airbnb, Uber, WhatsApp, Tinder, Pinterest, Apple Store, Snapchat. Máquinas que crecieron muy rápido).

De todo lo que esas máquinas barrieron, quedaron fragmentos bajo las alfombras, briznas en los rincones. Hojitas desprendidas por el sacudón, guijarros a la vera del camino. Prácticas que se renovaron, procesos reinventados y reciclados, innovaciones y reapropiaciones. ¿Cómo mirar esas máquinas arrasando el paisaje y el paisaje mismo que cambiaba? Hemos tenido que ir recogiendo los fragmentos, armando nuevos mapas, pues los que nos heredó la escuela, no eran de aquellos que servían en la oscuridad. No eran los **mapas nocturnos** de Jesús Martín Barbero, y, por tanto, "estamos avanzando con las luces apagadas" de Baricco, y "para no perderme demasiado, usaré una brújula que nunca me ha decepcionado: el miedo. Sigue las huellas del miedo y acabarás en casa: el tuyo y el de los demás. En este caso resulta bastante fácil debido a que hay miedos sueltos". (Baricco, 2019, p. 13).

Entonces había que rediseñar los mapas para echarnos a andar en este camino de aprendizaje. Y rediseñando los mapas se alteró el paisaje.

¿Qué queda de todo esto? ¿Cómo atraparlo? Si pudiera comunicarlo con la lógica comunicativa de los jóvenes, habría que hacer un *meme*. Pero no sería suficiente, habría que animarlo y hacer un *gif*. Pero no sería suficiente y habría que hacer un *sticker*.

No sé cómo hacer *stickers*, soy un *paleo-profesor*, un migrante digital. Así que aquí les dejo algunas fotografías para que me ayuden a llenar el álbum de esas transformaciones. Y las escenas de este álbum habría que conectarlas en un relato de más larga duración: el que va de las “Escenas de pudor y liviandad” de Carlos Monsiváis (1981) a las “Escenas de la vida posmoderna”, de Beatriz Sarlo (1994).

Advertencia: ya hay una tradición latinoamericana de pensamiento crítico sobre el cambio cultural. Como no estoy a la altura de estos dos autores, al menos que ellos encuadren este trabajo. Aún así, es posible que algunas fotografías de estas escenas salgan corridas. Actualice el software. ¿*Play again?*



GLOSARIO

Aplicación / App. Desarrollo tecnológico de programación para aplicación o *software application*, para dispositivos móviles como tabletas o celulares. Las apps llegan incluso a desarrollarse dentro de la ecología de las computadoras personales. La aplicación ancla a los dispositivos portátiles a nuevos escenarios de uso y relación con la tecnología. Así, tan pronto se avizora un nuevo uso de un dispositivo, el inmenso mercado de desarrollo de software desarrolla una aplicación. Igualmente, el desarrollo de aplicaciones implica que los usuarios se relacionen de manera distinta con los artefactos (las tabletas y los teléfonos inteligentes son los mayores usuarios de aplicaciones). Las aplicaciones también son un desarrollo de la tecnología hacia la convergencia mediática. En enero de 2013 la empresa Apple contaba 40 mil millones de descargas de aplicaciones de su tienda App Store. Al año 2018, habían más de dos millones de aplicaciones en esta tienda. La app más descargada: Facebook. La que más utilidades genera: Netflix. Las aplicaciones de cuidado personal fueron las más descargadas en las vacaciones en el 2018, en EEUU. A nivel mundial, la más popular es la del juego en línea Fortnite.

Avatar. Si en el hinduismo el avatar manifestaba la reencarnación de un dios o sus diferentes caras, en el mundo de la tecnología es la forma que adquieren las representaciones gráficas de los usuarios en la ecología mediática. El avatar es la parte visible de la identidad del usuario de una cuenta.

Blog. Las denominadas bitácoras personales son una serie de entradas temporales de contenido que se desplazan con cada nueva entrada. Los contenidos son variados, pero es común observar texto e imagen. Muchos usuarios usaron los servicios de blog como un primer momento de la Internet 2.0, pues podía reproducir la sensación de una página web completa. Existen numerosos servicios de blogs que son gratuitos y entre los más populares destaca Wordpress, aunque el servicio de Google, Blogspot, fue el predominante en los inicios de la “blogosfera”.

Cloud computing. Computación en la nube. Mientras los computadores personales requerían de complejos programas para funcionar, el desarrollo de grandes servidores en el mundo y el aumento de la velocidad de Internet permitió el aprovechamiento de esta tecnología para ubicar en estos servidores poderosos los programas de computador personal. De esta forma muchos usuarios desplazan su uso de grandes procesos de cómputo hacia estos programas. Por ejemplo, ya no es necesario tener poderosos software de edición de imagen instalados en un computador personal, pues existen servicios disponibles en Internet que contiene ese programa dentro de una página web. Uno de los servicios que más se usa de éste nuevo paradigma, es el almacenamiento de archivos personales en la nube.

Consolas. Artefactos de videojuegos. El desarrollo de los videojuegos inicia con dispositivos electrónicos para uso en el hogar, especialmente conectados al televisor. El desarrollo de estos videojuegos llevó a la generación de diferentes consolas de empresas como Nintendo o Sony, que hoy desplazan como centros de entretenimiento

a otras tecnologías. Es común ver que hoy las consolas integran gran parte de la ecología mediática y ofrecen experiencia en música, cine, televisión, series.

Cuenta. Para acceder a la mayor parte de servicios informáticos es requerida una cuenta de suscripción. Se trata del registro real de usuarios de un servicio informático.

Emotición. Las expresiones abreviadas de felicidad, tristeza u emociones complejas que permitían a los usuarios describir con una economía de palabras un estado de ánimo han pasado a ser el uso corriente de las interacciones escritas en línea. Ejemplo de esto fue el uso de la cara feliz ☺ o triste ☹. Hoy muchos de los teclados disponibles para servicios informáticos no sólo incluyen otros idiomas sino los llamados *emojis*, en el que parecen imágenes de acciones, seres o cosas que expresan gráficamente una idea más compleja para ahorrar tiempo en el proceso de transmisión de un mensaje.

Emoji. Según Wikipedia, es un término japonés para los ideogramas o caracteres usados en mensajes electrónicos y sitios web (<http://es.wikipedia.org/wiki/Emoji>)

Fake. Un nombre falso, que muchas veces suplanta la cuenta de alguien conocido (famoso). Donde más se usa el *fake* es en las cuentas falsas de la red social Twitter. También puede ser cualquier archivo, servidor o página falsa.

Favoritiar/Favoritear. Señalar como favorito una expresión o una imagen en alguna red social. Se usa con mayor regularidad en Twitter. Muchas veces “favoritiar” implica algún nivel de complicidad entre dos usuarios, e incluso, señala un coqueteo o

un vínculo más estrecho. El llamado “Fav” permite medir la popularidad de un estado, actualización o post.

Follower. Usuarios de redes que siguen a otros usuarios o cuentas. A mayor número de *followers*, es más grande el prestigio de la persona/cuenta/avatar seguido.

Following. Señala la cantidad de personas o cuentas que un usuario sigue en una red social. Se usa mayormente en Twitter e Instagram, y en casi todas las redes sociales que permiten interacción entre usuarios.

Free Fire. Videojuego de acción-aventura del género Battle Royale. Su amplia difusión radica en el fácil acceso vía teléfono celular, sin que medie una consola. Durante el juego, en el que se desarrolla una batalla de multijugadores en una isla desierta, los jugadores interactúan en línea mediante el micrófono de su teléfono. Está, junto a Fortnite, entre los videojuegos que frecuentan los niños y jóvenes.

Fortnite. Videojuego lanzado en el 2017. Goza de enorme popularidad en el ámbito global, ya que puede ser jugado en línea y desde distintas plataformas y dispositivos. Exige mayor capacidad en los equipos por la calidad de sus imágenes y acciones de batalla.

Friendzone. La “zona de la amistad” marca un límite entre el flirteo amoroso y la amistad. Se usa para señalar ese vínculo no muchas veces claro entre jóvenes que demarcan la amistad y las pretensiones románticas de uno de los partícipes en la interacción social virtual. Se ha vuelto común entre los más jóvenes la expresión “friendzonaron” o “me dejaron en la friendzone”, para hacer evidente la frustración de la imposibilidad de una relación afectiva.

Gif. El gif animado es una extensión de archivo que expresa Graphic Interchange Format. El gif permite la comprensión de imágenes en movimiento que facilitan su intercambio en la red. Es muy popular ver el uso de gif animados para expresar diversos estados en línea. En algunos escenarios un gif animado puede subrayar un estado particular en una conversación compleja. Los emoticones, los gifs y los stickers, hacen parte de las emergentes escrituras digitales.

Hashtag. El # que forma las palabras en inglés hash (almohadilla) y tag (etiqueta) permite a los sistemas informáticos identificar con facilidad una parte del código. Así se usa hoy como un comando que antecede una serie de caracteres y que permiten a usuarios ubicarlos con facilidad en un sistema de interacción más complejo. Es común su uso como forma de organización de grandes hilos de conversación en línea, en especial en redes como Twitter.

Instagram. Red social de imágenes fotográficas gestionadas por el usuario.

iPod. Dispositivo portable para la gestión de la música digital.

Interfaz. La interfaz, en los computadores, eran todos los dispositivos que permitían conectar los periféricos: el mouse, la impresora, el teclado. Carlos Scolari propone ampliar el concepto, más allá de la idea de la interfaz del usuario: “La interfaz es una “red de actores humanos (individuales e institucionales), relaciones y procesos”. El aula, la escuela, el sistema educativo, el museo, serían interfaces educativas, de acuerdo a esta propuesta. “Las interfaces son el espacio donde se confrontan las estrategias de los diseñadores y las tácticas de los usuarios” (Scolari, 2019, p. 2).

Like. Botón que se agrega en algunas redes sociales para dar la aprobación o desaprobación de algo. La expresión “dar like” o “me dio like”, se generaliza como manifestación de aceptación o rechazo de algo.

Like. Aplicación para smartphone con la cual se crean y comparten videos musicales.

Meme. La idea de meme proviene del mal uso del concepto de evolución de Richard Dawkins. El meme fue considerado en los escritos tempranos de Dawkins como una especie de código genético aplicable no sólo a la evolución de la biología sino también a la cultura. De ahí que muchas veces, los contenidos que se repetían dentro de un determinado sistema mediático parecieran ser el origen de una cadena evolutiva en sí. Es común ver el uso de una imagen repetida que puede adaptarse entonces a diferentes ambientes y expresiones. Han llegado a ser tantos los considerados memes que existen ya en páginas de Internet verdaderas enciclopedias de sus apariciones, entre ellas es popular el uso de la página www.knowyourmeme.com. La del meme se configura hoy como una industria gigantesca que genera, con el efecto de la viralidad, el aumento del tráfico diario a páginas web y sitios de internet. A más visitas más valor. De ahí la importancia del meme en este contexto.

Mp3. Formato de compresión de archivos de música digital. La compresión facilita la portabilidad de mucha música en dispositivos con poca capacidad de almacenamiento. El mp3 pasa a ser la denominación de los dispositivos dedicados a almacenar música digital (de los que el IPod es el pionero).

Plataforma streaming. Ofertan productos audiovisuales de distintos formatos, a través de Internet. Requieren altas velocidades de conexión y tienen métodos de suscripción de pago. La más usada por jóvenes y maestros en este estudio: Netflix. Otras destacadas: HBO, Hulu, Amazon Prime. De próxima aparición: Disney+ (en diciembre de 2019) y Apple TV Plus (se ofertará en el segundo semestre de 2019).

Portátil. Computador cuya característica principal es la portabilidad. Es una evolución del pesado computador de escritorio. La migración tecnológica de este artefacto, hace que la más importante característica de los dispositivos de información posteriores sea la portabilidad (para que la música, los videos, las bibliotecas y las interacciones sean portables, portátiles).

Red social. Dentro de los desarrollos de la sociología se encontraba el uso de la palabra red para describir las conexiones que existían entre sistemas sociales complejos. Describe la conexión entre dos o más puntos, considerados nodos y las diferentes relaciones que se pueden establecer entre ellos. Esto permite explicar en pocos pasos la mayor parte de las interacciones de comportamiento entre dos o más nodos. Existen sólo 16 formas de interacción en una red de dos o más nodos. De esta forma es fácil expresar grandes interacciones entre cosas o personas, de ahí que se haya popularizado expresar como red las grandes interacciones entre personas posibilitadas por la tecnología de Internet. Por ejemplo, en una red social como Twitter se requiere primero la interacción entre dos usuarios para adquirir la condición de social. Estos dos usuarios pueden tener diferentes relaciones entre sí: el usuario A puede seguir a B y al mismo tiempo B puede seguir a A; otra forma es ver que usuario

A sigue a B, pero B no sigue a A; otra forma es ver que usuario B sigue a A, pero A no sigue a B. Si añadimos un tercer usuario se puede llegar a complejizar las relaciones entre los 3. El que estas expresiones de dos o más usuarios puedan llegar a medirse por sus tipos de relaciones permite el desarrollo de modelos de análisis de redes sociales basados en las matemáticas.

Retweet. Dentro de la red social Twitter es la expresión que permite a un usuario repetir como una actualización dentro de su línea de tiempo la actualización de estado de otro usuario.

Selfie. Fotografía que un usuario se toma así mismo, con destino a su publicación en redes sociales. Generalmente son hechas con los dispositivos portátiles o el smartphone.

Smartphone. Es la evolución del teléfono celular, convertido ahora en el artefacto por excelencia de la convergencia de medios. La tendencia mundial es que los más jóvenes posean uno. Tener un smartphone es indispensable para el desarrollo de las relaciones sociales de los más jóvenes hoy.

Stalkear: Revisar, de manera anónima, el perfil de un usuario de alguna red social. El stalkeo implica algún nivel de “voyeurismo”. Se miran las fotos y los posts de un usuario sin que éste lo note. La expresión que más se le parece en español sería el fisgoneo.

Sticker. Calcomanía digital. Su uso está en auge para acompañar las interacciones de chat con imágenes artesanales, elaboradas por el usuario a partir de

aplicaciones que recortan y editan imágenes. El sticker amplía el uso de imágenes en la conversación, que ya se había iniciado con los memes y los gifs.

Tablet / tableta. Dispositivo que sintetiza la evolución de la pantalla del computador hacia los usos de un smartphone. Las llamadas tabletas son parte de la nueva ecología de aparatos mediáticos orientada a la movilidad de los servicios de computación en el mundo.

Taggear. Acción de etiquetar, dar nombre a imágenes y fotos en una red social. Se usa con frecuencia en Facebook para relacionar amigos y personas que aparecen en una fotografía. Es una forma de compartir, suscitar diálogo e incrementar la fortaleza de los vínculos entre los usuarios de la red.

Tik Tok. Plataforma de producción, diseño y difusión de videos de 15 segundos, desde dispositivos móviles. Su gran público, en creciente auge durante 2018 y 2019, son los niños y jóvenes, entre 8 y 16 años.

<https://www.tiktok.com/tag/deatreschallenge?langCountry=es>

Troll. “Cuidado del troll”, esa es la expresión popular primero en los cuentos infantiles y que luego expresaría la definición del personaje molesto que aparece en foros o redes sociales. El troll antes existía como una expresión de ladrones de información, pero ha pasado a designar a los usuarios que molestan una determinada red social, foro o un usuario o usuarios en particular. Los trolles ayudan a dar popularidad a las discusiones en línea y son incluso usados en arriesgadas campañas de publicidad.

Troleear. Es una forma de hostigamiento a un perfil o una cuenta en las redes sociales. Al hacerlo, un troll llama la atención sobre sí mismo y genera nuevos seguidores a su cuenta o visitantes a su página.

Tweet/Tuit. Publicación en la red social Twitter cuya característica principal es que no puede tener más de 140 caracteres.

Twitch. Plataforma streaming de transmisión de juegos en línea.

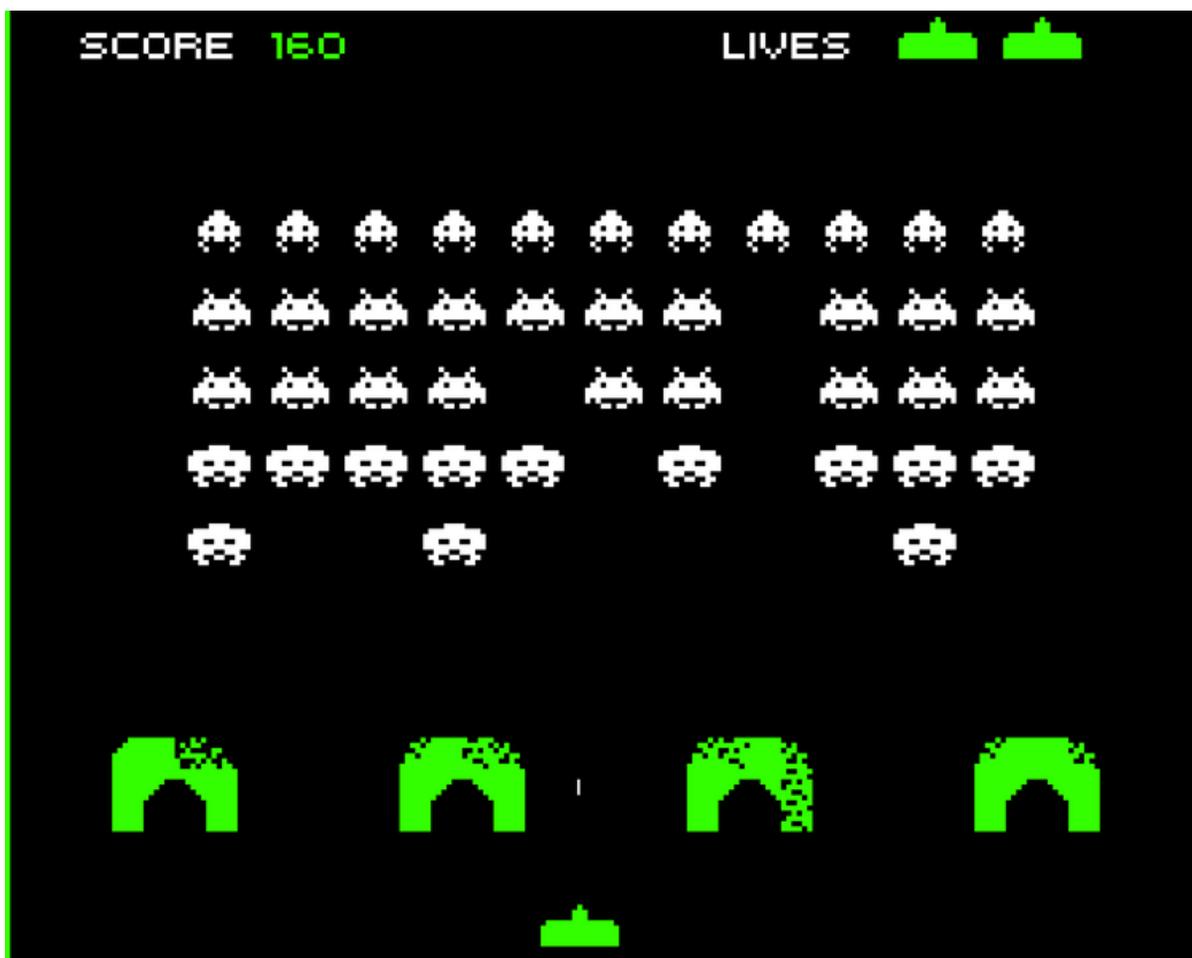
<https://www.twitch.tv> Los niños y jóvenes son una audiencia en aumento para este tipo de plataformas, donde pueden ver a sus *gamers* favoritos en acción. Es la televisión del “deporte” virtual.

Viral. La reproducción de contenidos digitales online, debido a la expresión de posibilidades de contacto de las redes sociales entre dos o más usuarios, puede alcanzar velocidades de intercambio que no son como se espera de uno a uno, sino que cada usuario en una red social de dos o más personas puede tener 16 niveles de intercambio. Si observamos esto en las posibilidades de una red promedio de 100 personas, las posibilidades de réplica de un contenido digital son exponenciales. Esto permite que un contenido se expanda rápidamente por una red social como si fuera un virus.

Whatsapp. Chat que funciona a su vez como red social.

Youtube. Red social de videos. Es la más usada a nivel mundial. Pertenece a Google.

HOMBRE-TECLAS-PANTALLA



Derechos de esta imagen [aquí](#)

...*Space invaders* era un juego que establecía una revolucionaria postura física y mental, increíblemente sintética y brutalmente recapitulativa: hombre, *consola*, pantalla. Hombre, teclas, pantalla. Dedos en las teclas, ojos en la pantalla. Órdenes dadas con los dedos, resultados verificables con los ojos en la pantalla... Bien pensado es la postura que define por excelencia la era digital.

(Baricco, 2019, P. 31)

Nivel 1. Escenas de las mutaciones culturales: la comunicación en la escuela de inicios del siglo xxi

“Dejo la cátedra porque no me pude comunicar con los nativos digitales. No entiendo sus nuevos intereses, no encontré la manera de mostrarles lo que considero esencial en este hermoso oficio de la edición”.

“Debe ser que no advertí cuándo la atención de mis estudiantes pasó de lo trascendente a lo insignificante. El estado de Facebook. “Esos gorditos de más”. El mensaje en el Blackberry que no da espera”.

Camilo Jiménez, profesor universitario, editor. (*)

“Dejé de dar clase en pregrado cuando me di cuenta que no podía descifrar la gestualidad de mis alumnos. Se la pasaban de maravilla y no me enteraba de qué”

Jesús Martín-Barbero, profesor universitario, investigador (**)

* Publicado el miércoles 7 de diciembre de 2011, en su carta de renuncia titulada: ¿Porqué dejo mi cátedra en la Universidad? (<http://elojoenlapaja.blogspot.com>)

**Mencionado por el investigador de la comunicación en conferencias efectuadas en Medellín y Neiva sobre comunicación-educación.

Recibimos el siglo XXI con tanto júbilo y alborozo, que no nos dimos cuenta que la escuela le amaneció al siglo enmarañada de cables.

Y no era para menos: habíamos sobrevivido a la fatídica premonición de medios, anunciantes y expertos en tecnología, de que el temido “Y2k” (el posible fallo de los sistemas al pasar el conteo del año 99 al 00), haría descarrillar trenes, desorientar aviones en pleno vuelo y vaciar las arcas de los bancos al filo de la medianoche.

El cambio tecnológico se anunciaba como el apocalipsis de dioses informáticos más entendidos que nosotros y con la autoridad necesaria para avizorar las desgracias.

Así las cosas, el nuevo siglo nos tomó reponiéndonos del susto y preparándonos para recibir el anunciado augurio de una nueva era de máquinas que pensaban, universos virtuales y guerras de las galaxias. No habían los maestros terminado de aprender a conectar un viejo betamax o un novísimo dvd, cuando empezaron a conectarse proyectores de video y tableros electrónicos que prometían volver al aula “inteligente”.

Aunque los cambios eran tímidos, ya se evidenciaban los fracasos que la inserción de tecnologías había dejado atrás a finales del viejo siglo, abandonado con el desdén con el que dejamos atrás los colombianos las cosas viejas. La mítica campaña televisiva del presentador de televisión, don Alfonso Lizarazo, “lleva una escuelita en tu corazón”, había llevado televisores a las escuelas, los cuales nunca terminaron de usarse eficazmente con propósitos educativos. Además, la política de “computadores para educar” terminó siendo llamada por los profesores de las escuelas rurales del Tolima “computadores para arrumar”. Seguramente porque dejó en las instituciones educativas rurales montones de equipos sin encender, por la ausencia de energía eléctrica, el mal estado de artefactos de segunda mano o la insuficiencia de las pilas solares a las que estaban conectados. La escuela se llenó de equipos en los escaparates, pero nunca fue claro para la comunidad educativa para qué era que servían en el aula.

Y es que, además, como en la canción que tarareaban los abuelos a finales de los setenta, “las penas y las vaquitas se van por la misma senda, las penas son de

nosotros, las vaquitas son ajenas”: esos computadores eran ajenos, no había vínculos con ellos, eran extraños a la cultura escolar.

No sería el primer fracaso de emprendimientos similares, seguramente, pero ya se anunciaba en el naciente año dos mil la educación del futuro, el *e_learning*, la educación virtual, la escuela hiperconectada, la *m_learning* (móvil learning: aprendizaje con dispositivos móviles), la *peeragogy* (educación p2p, según propuesta de Howard Reinhold) o la *edupunk*, que futurizaba desde su cátedra-laboratorio en la Universidad de Buenos Aires, un entusiasta filósofo y un nutrido grupo de profesores, quienes diseñaron un *Edupunk aplicado* (Piscitelli, 2012).

Y si el auge de la innovación tecnológica era tan visible, no lo era la nueva generación que estaba creciendo a la luz de las pantallas: la primera generación de nacidos una década atrás: los *nativos digitales* de Prensky (2011, p. 34).

El asunto poco a poco fue visible, cuando los profesores empezaron a notar que no entendían a sus estudiantes, que no podían comunicarse con ellos: que eran seres difícilmente amoldables a las lógicas de la escuela.

Estos jóvenes en sus primeros años jugaban con máquinas electrónicas en el barrio (los que vivían en la ciudad), vieron televisión satelital desde chicos y pidieron de regalo de 15 años un BlackBerry (el balance de los regalos más pedidos durante el 2011 en graduados de secundaria en Ibagué, dio como gran favorito el celular BlackBerry). Cuando terminaron el bachillerato, ya habían abandonado el Hotmail, las salas de chat, *MySpace* y el Messenger, que no usaron sus maestros, y migraron cultural y tecnológicamente de la web, al blog, a las redes sociales: Facebook, Twitter,

Instagram, a la web 2.0 y a la transformación del teléfono celular. Tanto así, que muchos de estos jóvenes al final de la primera década del nuevo siglo, llevaron sus dispositivos tecnológicos a la clase para *trolea* a sus maestros, ridiculizarlos en YouTube y crear *viralidad* y risas dentro y fuera del aula.

Así las cosas, al entrar a la segunda década del siglo, nos cayó encima la torre gemela de la renuncia pública (en un *blog*) de un profesor universitario, cansado de no poderse comunicar con los *nativos digitales*¹. Su renuncia generó un acalorado debate *a la colombiana* en foros de internet, un editorial en la gran prensa, una decena de artículos de opinión y uno que otro comentario en las aulas de clase.

Y aunque el debate quedó allí, fue claro el impacto que tuvo el asunto para quienes veníamos pensando el tema de la educación en los contextos de las tecnologías. El problema emergente era *el malestar profundo de algunos maestros ante una nueva generación de estudiantes conectados a sus aparatos pero aislados del ambiente de la clase*. Muchos de ellos pedían a gritos, en sus sesiones escolares, que los auxiliaran y los sacaran del aburrimiento.



Imagen: Tweet de una estudiante universitaria durante la clase (Se oculta el nombre y avatar)

¹ Por qué dejo mi cátedra en la universidad. Consultar en: <http://elojoenlapaja.blogspot.com/2011/12/por-que-dejo-mi-catedra-en-la.html>

Por supuesto, ¿qué podía hacer un profesor ante tal aburrimiento? Ya habían anunciado Corea y Lewkowicz que habíamos pasado *de la pedagogía del oprimido a la pedagogía del aburrido*, por cuanto “la escuela ya no es lo que era” (Corea, 2004, p. 19). Al parecer, a los docentes no se nos reclamaba ya la noble tarea de la emancipación sino la espuria del entretenimiento.

¿Cómo retenerlos en clase y proponerles un sueño distinto al de deambular por ahí sin rumbo alguno? O “hanging”, como sugería Mizuko Ito (2010): teniendo distintas experiencias mediadas por los artefactos de comunicación.

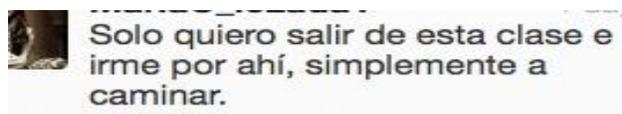


Imagen: Tweet de una estudiante universitaria durante la clase

Y como los maestros no estaban para entretener sino para formar, pues el escenario que se dibujaba era bastante complejo. ¿Qué hacer cuando el estudiante percibe la clase como un lugar de confinamiento en el que se aburre enormemente? ¿Y quiénes eran estos estudiantes? ¿Cómo hacía el profesor para mantenerlos en clase, y mejor aún: comunicarse con ellos? ¿Cómo entender lo que estaban hablando entre ellos, si era tan difícil leer sus escrituras?

(☁☺☺) #TE_AMO_K♥
#TU_Y_YO_JxS ٩(̄̄̄)٩

Imagen: Escritura digital de una estudiante de secundaria

Las preguntas aumentaron y el debate académico quedó abierto. Las miradas se centraron sobre esta nueva generación de estudiantes que empezaban a ser mirados por sus profesores como seres venidos de otro tiempo². O que parecían unos *bárbaros* que venían a derribar con su bullicio y sus cacharros de silicio-ion-litio las catedrales del saber de la cultura letrada, como lo avizoraba Baricco en su “Ensayo sobre la mutación”:

Profesores competentes, desde sus cátedras, miden en los silencios de sus alumnos las ruinas que ha dejado a su paso una horda a la que, de hecho, nadie ha logrado, sin embargo, ver. Y alrededor de lo que se escribe o se imagina aletea la mirada perdida de exégetas que, apesadumbrados, hablan de una tierra saqueada por depredadores sin cultura y sin historia.

Los bárbaros, aquí están. (Baricco, 2006. p. 14)

¿Pero qué maestros estaban en contacto con estos jóvenes?

En su gran mayoría, eran maestros que se habían formado en la cultura oral. Algunos representaban el gran logro de muchos hogares colombianos, pues eran los primeros graduados de sus familias. Eran los egresados de los procesos de formación

² Para el escritor norteamericano Jonathan Franzen, los jóvenes conectados a los celulares son una especie de zombis:

“Una de las cosas alentadoras de la plaga de teléfonos móviles en mi barrio de Manhattan es que, entre todos esos zombis enviados de mensajes de texto y cotorras organizadoras de fiestas con quienes me cruzo por las aceras, a veces veo a alguien que discute a cara descubierta con una persona a quien ama”.

<http://www.lja.mx/2013/08/el-dolor-no-os-matara-por-jonathan-franzen/>

en educación a distancia, en ciertos casos o, en otros, formados como licenciados en universidades públicas y privadas. En el Departamento del Tolima, esa era la constante.

Estos maestros del Tolima, habían sido formados en una escuela con niveles de exigencia que rayaban en la crueldad. El fuerte disciplinamiento que ejercían sus maestros sería un recordatorio perenne:

Tuve estudios de primaria pasados por la mano dura de una rectora que parece haber salido de las filas de la SS nazi, sentí lo que es el dolor de la tortura: una vez por estar hablando en el salón de clases, debí arrodillarme sobre frijoles en el centro del patio del colegio, en pleno rayo de sol sosteniendo un ladrillo con los brazos estirados hacia arriba. A esto se le llamaba disciplina. Escuchando día a día a mí maestra decirme “usted no va a pasar de primaria”, decidí por algún motivo (llámese rebeldía, resistencia o simplemente el amor firme de mi abuela) proponerme lo contrario, terminar el bachillerato”. (Diana M. 32 años, profesora de secundaria en Ibagué).

A la generación anterior había que disciplinarla. La presente exigía que la mantuvieran entretenida. Como si las instituciones educativas fueran un *reality show*. Y por supuesto, los profesores no estaban preparados para semejante reto.

Y es el reto que se ha querido abordar en el presente estudio: esclarecer las escenas de los cambios culturales en las instituciones educativas de la región. Trazar los *mapas nocturnos* de este nuevo *territorio comanche* de mutaciones culturales, experiencias comunicativas e interacciones humanas en una escuela emergente: la escuela en una sociedad desigual, con una profunda brecha digital, pero hiperconectada.

Por tanto, en él se analizan los procesos culturales de jóvenes escolarizados de la ciudad de Ibagué, que entran en conflicto con los procesos de los maestros, provenientes de la cultura oral que enseñan la cultura escrita.

Así, la presente investigación se ubicó en el campo de articulaciones de la comunicación- educación y los procesos culturales. Sus referentes teóricos fundamentales provienen tanto de la teoría latinoamericana de la educación- comunicación-cultura, como de las reflexiones sobre la tecnología y el digitalismo. En el primer caso, se analizan desde las intervenciones de la comunicación en la educación popular, hasta la pedagogía para la liberación. En el segundo: las reflexiones en torno a las hipermediaciones y la cultura de convergencia.

Por tanto, la investigación adelantada se propuso establecer los procesos comunicativos y culturales de jóvenes escolarizados en el municipio de Ibagué, con el fin de inferir sus conflictos comunicativos en la escuela y propiciar procesos comunicativos en ella.

El abordaje fundamentalmente se hizo desde el método cualitativo con un enfoque etnográfico, a partir de la etnografía de la comunicación y la educación. Igualmente, usó la etnografía para analizar las interacciones digitales.

El estudio se llevó a cabo en la ciudad de Ibagué, Departamento del Tolima, Colombia, mediante el análisis de interacciones comunicativas de jóvenes y maestros. Para tener un panorama nacional, la observación etnográfica incluyó las dinámicas en general de las redes sociales (no atadas a un territorio, al menos en lo que a la geografía tradicional se refiere). El análisis se centró en jóvenes universitarios recién

ingresados a sus estudios superiores y en profesores de secundaria que participaron en los talleres de cultura escolar y en los procesos de formación pos gradual. Ambos, estudiantes y docentes, vinculados a pregrados y posgrados en la Universidad del Tolima (2010-2018).

Como la tesis aborda las interacciones comunicativas de los jóvenes, fue necesario incluir el análisis de dichas interacciones en las redes sociales. Para este caso, se trabajó con estudiantes de primeros semestres de comunicación social periodismo en las redes sociales para los cursos del programa. Las redes de mayor uso fueron plataformas educativas como Bligoo, Ning, TuAula-Moodle o Edmodo, gestionadas por el investigador para iniciar el despliegue hacia otras interacciones en las redes sociales más usadas por los estudiantes: Twitter, Facebook, WhatsApp, Instagram.

Es probable que ahora cuando ya he terminado de esbozar las escenas, éstas hayan cambiado. Seguro por eso no encontré pronto un asidero, un ancla para asegurar el vaivén de las reflexiones que aquí se presentan. Cuando tuve claro el panorama de los blogs y su escritura de largo aliento en el 2006, apareció el cielo de Facebook. Y en las escenas se incluyeron fotos de jóvenes cada vez más bronceados, más sonrientes, en más fines de semanas alegres por fuera de la escuela. Y con las fotos, los banners animados, los emoticones saltarines, los anuncios de feria en las páginas que parecían un campo minado de hipervínculos escondidos en las escrituras hipertextuales. Luego aparecieron los *memes*, los *gifs* y los videos que convertían el movimiento de los jóvenes en episodios espasmódicos que aún intentamos los viejos

profesores saber qué significan. Y llegaron los *stickers*, que los profesores no sabemos hacer, y así ellos se nos alejan más, por cuanto reelaboran lenguajes y prácticas expresivas que no conocemos. Siguen empujando los muros de la fortaleza de la escuela. Bárbaros.

¿Qué escrituras eran esas en las pantallas del computador? ¿Cómo leían estas escrituras? Había que hacer una *descripción densa* del naciente universo para poder analizarlo. Y, de nuevo, cambió el escenario. Las pantallas, que se estaban miniaturizando un par de décadas atrás en Silicon Valley, llegaban a insospechados niveles de ligereza y liviandad y ahora eran más portátiles. Y emergió el *microblog*, una especie de escritura de telegrama hipertextual para minipantallas. Y a los más jóvenes les fascinó este nuevo cielo y entonces, nació *pulgarcita*³, y ella y ellos, como *tribus del pulgar* (Rheingold, 2004) propusieron cientos de nuevas formas de entretenerse / comunicarse con pares y de alejarse de los torpes dedos de sus maestros, a decir de Serres:

Al observarlos, con admiración, enviar más rápidamente de lo que yo nunca podría hacerlo con mis gordos dedos, enviar (digo) SMS con los dos pulgares, los he bautizado – con la más grande ternura que pueda expresar un abuelo- Pulgarcita y Pulgarcito. Este es su nombre, más bonito que la vieja palabra, pseudo-científica, de *dáctilo*. (2013, p. 8)

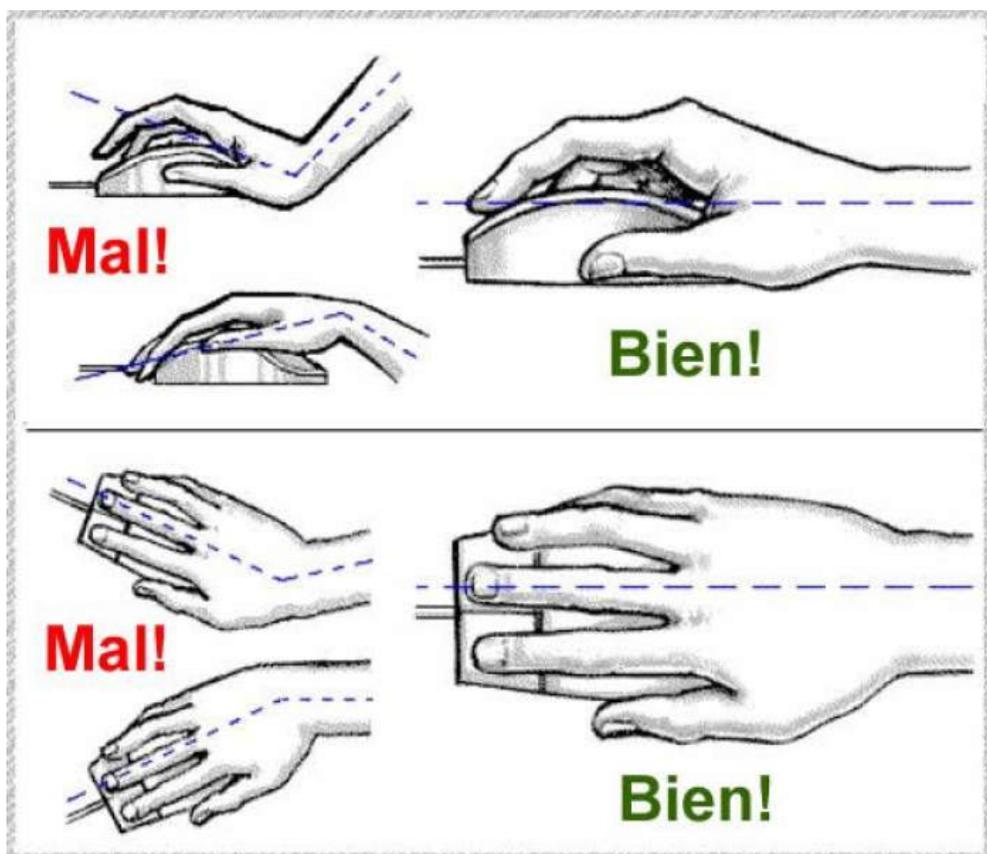
³ “Sin que nos demos cuenta, un nuevo humano nació durante un intervalo breve, ese que nos separa de los años 1970...”. Así narraba Michel Serres este nacimiento en el 2013. Valga esta cita como homenaje a su memoria, en este en este año de su muerte.

Se enriquecía entonces el nuevo escenario y había que rediseñarlo, aprehenderlo de nuevo, repensarlo. He aquí los trazos gordos y azarosos, los tachones de pizarra verde y tiza blanca, la escritura repisada de lo que vi y viví en mi querida escuela invadida de pantallas con los muchachos y muchachas que la habi-mu-taban.

Ajustemos el foco: en estas primeras escenas vemos una clara mutación, que va del hombre-teclas-pantalla, a la emergencia de las pulgarcitas y pulgarcitos. La posición, que empezamos a adoptar con las consolas de videojuegos de los años ochentas, se volvió la del gesto más habitual para nosotros: estar sentados frente a las pantallas. Y por supuesto: esas pantallas incluyen las de los aparatos portables que se han vuelto la extensión de la mano de los más jóvenes: los *dáctilos*.

Estamos inmersos en ese cambio, estamos mutando.

¡A QUE TE COJO RATÓN!



Los ordenadores desmaterializaban prácticamente el mundo, restituyéndolo todo en una pantalla que podía gestionarse pulsando teclas y moviendo un ratón (que, al revelarse más tarde como demasiado material, desapareció en la nada).

(Baricco)

Nivel 2. Jóvenes, mutaciones culturales e interacciones comunicativas en el contexto de la escuela.

Comunicación y cambios tecnológicos

Y entonces, la escuela quedó inmersa en esta vorágine de mutaciones. Algunos de ellas, ancladas al auge de las comunicaciones mediadas por las tecnologías. Estas mutaciones permitieron la configuración de nuevos procesos culturales en el entorno de la escuela, que generaron conflicto con la tradicional cultura escolar. ¿Qué procesos comunicativos y culturales emergen de la interacción entre los universos culturales de los jóvenes y los maestros en el nuevo ecosistema comunicativo de la escuela? Una pregunta de partida para la reflexión.

Desde la aparición de las primeras tecnologías de la información, han sucedido distintos cambios sociales. El cine transformó a principios de siglo xx en América Latina los imaginarios de país, y construyó estereotipos de lo femenino y lo masculino. Introdujo la imagen en movimiento y un lenguaje hecho de gestos, sugerencias, guiños, paisajes. El cine es, en palabras de Carlos Monsiváis, una “migración esencial del siglo XX” (Monsiváis, 2000, p. 159)

La radio introdujo la escucha, reelaboró la oralidad y llegó a distintos sectores de población urbanos y sobre todo rurales. Hizo evidentes voces, expresiones y formas de ser propias de la diversidad nacional. Con la radio en Colombia y en América Latina se construyeron imaginarios de nación. La modernidad latinoamericana *no vino de la*

mano del libro, vino de la radio y la masificación de los medios, ha insistido Jesús Martín-Barbero a lo largo de su obra.

La televisión proporcionó, junto al cine, el encanto de las imágenes en movimiento y el sonido sincronizado con ellas, pero esta vez en la esfera cotidiana del hogar. La televisión transformó las rutinas familiares, fragmentó el espacio del hogar y especializó las audiencias.

Los desarrollos tecnológicos del medio vienen permitiendo la consolidación de una cultura audiovisual que conoce nuevos formatos y géneros narrativos y que transforma los tiempos de lectura de imágenes y nos acerca a nuevas formas de narración, escritura y también, de lectura.

Aunado a lo anterior, encontramos que estos procesos de lectura y escritura son ahora impactados por el uso tecnologías digitales. Dichos procesos no se hacen únicamente mediante el tradicional código escrito. Intervienen en él la comunicación *hipertextual*, el uso de imágenes y de recursos multimedia y transmedia y de nuevos formatos de video digitalizado. Estos son elementos que introducen un nuevo escenario para la comunicación humana y una posible ruptura histórica en las formas de leer y escribir y en los procesos culturales implicados, ya que “Leer y escribir no son sólo tareas lingüísticas o proceso psicológicos, sino también prácticas socioculturales” (Cassany, 2006, p. 9).

Para el investigador Alfonso Argüello, estas transformaciones se ven más claramente en los procesos lecto-escriturales en la formación universitaria:

“[...] se observa que leer y escribir en la universidad ha sido transformado por el impacto que ha producido la navegación en la web, desestabilizando el estatuto del lector y el escritor, generando un modo de apropiación de los textos que circulan en internet en términos de saltos de página e hipervínculos, que limitan la producción textual de un trabajo universitario, función de la estructura formal y los estándares de edición textual” (Argüello, 2012: 41)

En este proceso de apropiación textual, hay que tener en cuenta con Baricco que “los bárbaros utilizan el libro para completar secuencias de sentido que se han generado en otra parte” (2008, p.31) Por tanto, a partir de sus formas de leer, sus escrituras se convierten en una nueva forma de textos, que desdibujan la tradición de la autoría y vuelven el texto un palimpsesto:

Esta inestabilidad textual del registro “pantallizado” de escritura en un trabajo escolar universitario podría llamarse palimpsesto digital, ya que los estudiantes universitarios reutilizan fragmentos de textos digitalizados, es decir, copian y pegan fragmentos que luego borran y olvidan como archivo. La superficie del texto (en papel o pantalla) se convierte en palimpsesto digital cuando el estudiante organiza la página o pantalla con los fragmentos de textos digitalizados a modo de ensamble” (Argüello, 2012: 14).

Y es que este fenómeno al interior de la escuela, hay que entenderlo en la evolución de las ecologías mediáticas y los procesos culturales del entorno. Más precisamente, en el contexto de las migraciones comunicativas que van de la oralidad a la configuración de una cultura digital, que según Marciales:

“ha empezado a revolucionar por completo las técnicas de producción y circulación de los textos ¿pero podemos pensar que este hecho desencadenará también una revolución de la lectura? ¿la lectura en pantalla sustituirá por completo los modos de leer que los lectores de libros hemos venido utilizando durante siglos? ¿qué efectos tendrá en la lectura académica? ¿se trata de dos formas de lectura radicalmente diferentes o, en lugar de una ruptura, lo que veremos será más bien una convergencia de las dos formas de leer? (Marciales, 2013, p. 106).

Estas preocupaciones por la lectura y la escritura están en el centro del debate sobre la mutación cultural. Jóvenes que interactúan en un contexto de ecología de pantallas e interacciones comunicativas diversas, consumen y producen textos de nuevas maneras. En una reciente convocatoria latinoamericana a “manifestarse” por escrito y hacer un manifiesto de intelectuales latinoamericanos, Omar Rincón Plantea al respecto:

Asusta que la celebridad pese tanto como el talento o la trayectoria. Que lo textual se legitime en narrativas transmedia y, entonces, los textos que prefieren los mutantes de estos tiempos no vengán recomendados por el canon intelectual sino por otros textos creados por los mismos usuarios o refrendados por ellos. Películas, series, comunidades, blogs, parodias, noticias, se legitiman a sí mismas en una conversación que casi nunca tiene en cuenta la crítica culta. Esta es la época de Google, que obvia el ranking canónico prefiriendo, simplemente, lo más *linkeado*. La lógica del voto popular por sobre la sabiduría académica. Esta es la verdadera mutación, porque la verdadera revolución tecnológica ocurre, para Baricco, “cuando una casta pierde sus privilegios” (Rincón, 2015, p.10)

“Asusta”, dice Rincón. Y ese miedo, ese susto, viene de un intelectual mediático, que ha dedicado su actividad académica a surfear como experto por estas olas encrespadas del cambio cultural. Así que ese susto hace parte más de la intención misma del manifiesto, que de una lectura apocalíptica o nostálgica de una cultura letrada anclada a tiempos idílicos.

Lo que nos están diciendo estas reflexiones por el devenir hoy de la cultura letrada, es que estamos en la arista de la **mutación** comunicativa y cultural. Una mutación definitiva, en la que mutan tiempo y espacio de la sociedad entera:

“Nos encontramos con una sociedad en mutación, una en que muta la modernidad y sus instituciones; por eso es que hay crisis de la pareja, la familia, la escuela, la política”. “Habitamos una sociedad que ya no es aquella sociedad histórica, homogénea, progresiva. **Habitamos una sociedad estallada en tiempos y espacios**”. (Martín-Barbero, 2015, p.13)

Estas transformaciones, precedidas de la revolución mental que estudia Baricco, está a su vez expresada en el devenir de una migración cultural y tecnológica que se expresa en América Latina en el devenir de la oralidad del circo criollo a la radio y el cine popular, la televisión y sus posteriores migraciones.

Y es que, de la televisión al vídeo, del vídeo al DVD, del DVD a las plataformas *streaming* y a formatos y soportes tecnológicos -como los *smartphones*, las *tablets*- se produce una *migración digital* que consolida las nacientes culturas audiovisuales. Migración que hoy, en la segunda década del siglo xxi, nos ubica en el auge acelerado de un proceso comunicativo y tecnológico relevante por los desarrollos de las

tecnologías comunicacionales: los procesos de digitalización, que configuran las *culturas digitales*.

Estas culturas se han consolidado en las dos últimas décadas, en las que aumentaron los procesos de digitalización gracias al fácil acceso a las computadoras en los hogares y a la miniaturización de los dispositivos y al uso frecuente de teléfonos móviles *inteligentes*. Esto generó la *portabilidad* y la *conectividad* características claves para entender el movimiento, el cambio.

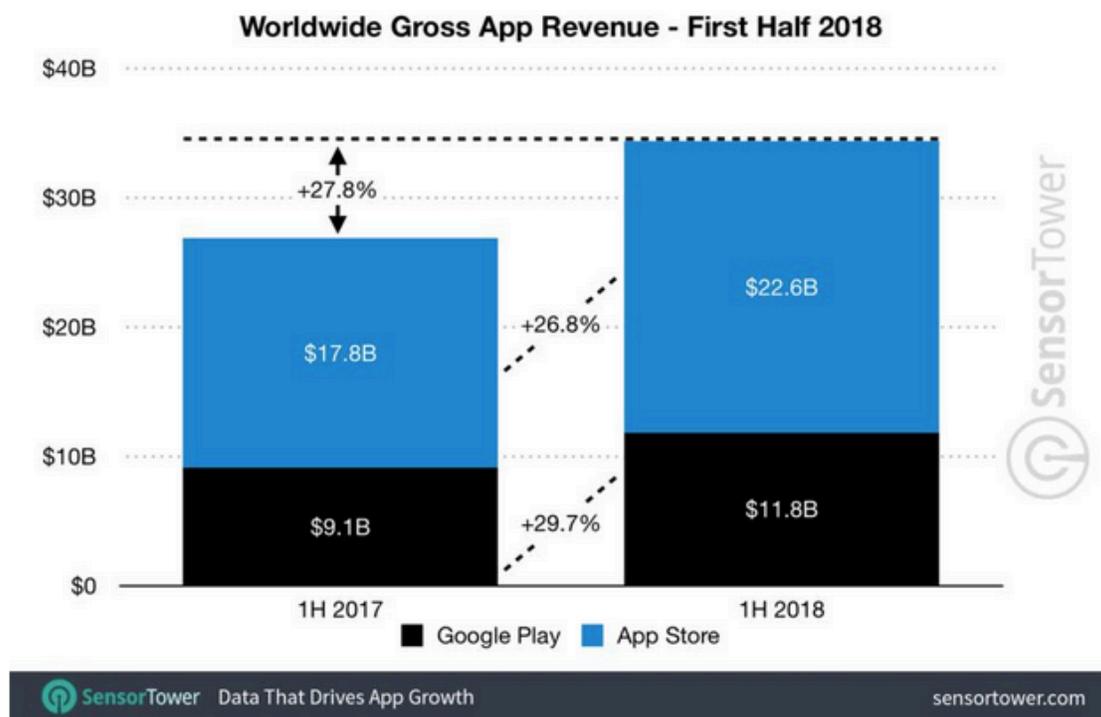
Las culturas digitales entonces, las configuran quienes nacieron en las tres últimas décadas: los jóvenes que Marck Prensky llamó *nativos digitales*. A estos jóvenes, Prensky les atribuyó mejores relaciones con las imágenes que con los textos en sus procesos de aprendizaje. Aunque la categoría nativo digital ha sido criticada por cuanto muchos de estos nativos no tienen las mismas destrezas, es una categoría a tener en cuenta para estudiar a los niños y jóvenes nacidos bajo los entornos de las pantallas y la digitalización.

Los jóvenes digitales, que en un principio vivieron el auge de la producción propia de los *blogs*, hoy usan mayormente redes sociales a través de dispositivos móviles y almacenan su información en la nube: esa etérea memoria externa ubicua que te brinda el archivo, pero te despoja del repertorio de almacenamiento: el armario, la despensa, la biblioteca.

De la desmaterialización del archivo, estos jóvenes han pasado a la desintermediación. Y de la búsqueda de artefactos, a la adquisición y gestión de aplicaciones –*apps*– para dispositivos de convergencia mediática. Estas aplicaciones

cubren un amplio espectro de categorías: las que te permiten mirar el tráfico vehicular en las calles –Waze, la más popular, entre otras cosas para evadir radares de la policía-, las de gestión de viajes y lugares de ocio, las de juegos, salud, música, diseño, noticias, búsqueda de pareja, entre otras.

La tienda de aplicaciones de la firma Apple –*App Store*, que abrió en junio de 2008, registró a finales de 2012, un número superior a los 40 mil millones de descargas de aplicaciones (una cifra impensable unos meses atrás). Igualmente, otras firmas y plataformas empezaron a emular a su competidor de California: Android superó a Apple en mayor número de aplicaciones gratuitas para sus dispositivos móviles. Esas cifras van en aumento de manera dramática, tanto que en un solo semestre Apple tiene la cifra de lo que antes duraba años en lograr: 15 mil millones de descargas de aplicaciones en el semestre A de 2018, con lo que ello implica en términos económicos.



La App Store y la Google Play Store ingresan 29.500 millones de euros en la primera mitad de 2018

Imagen de los ingresos de las principales tiendas de aplicaciones. Tomado de: https://www.cope.es/actualidad/tecnologia/apps/noticias/app-store-google-play-store-ingresan-29000-millones-euros-primera-mitad-2018-20180718_240309

En Colombia, donde aumentan los niveles de conectividad y crecen de manera acelerada las conexiones de banda ancha y de Internet móvil⁴, hemos vivido distintos cambios culturales en las últimas 4 décadas, transformaciones culturales y comunicativas en donde no deja de presentarse una paradoja: en un país donde hay un teléfono celular por persona (la cifra llegó a 1,5 a finales de 2012), se presenta una enorme incomunicación y ruptura de tejidos comunicativos vecinales por causa de la guerra⁵ (en Colombia existían, a finales del año 2012, 46.147.937 de usuarios de telefonía móvil. Esta cifra equivale a 100,2 abonados por cada 100 habitantes: Ministerio de TIC). Un ejemplo de esa ruptura de tejidos, es la llegada a las instituciones educativas de población víctima de la guerra. En el caso de la ciudad de Ibagué, hay un número considerable de estudiantes en situación especial por causa del conflicto armado. Del 2008 al 2010 aumentó la matrícula de estudiantes en condición de desplazamiento, desvinculados de grupos armados o hijos de desmovilizados:

⁴ Según el Ministerio TIC en Colombia: “de agosto de 2011, en el país existen 2.479.478 suscriptores a Internet móvil con una variación de 12,82% con respecto al primer trimestre de 2011 y de un 119,79% con relación al mismo período del año anterior. Estas cifras responden a una tendencia mundial en la que los suscriptores optan por las redes de datos móviles. La banda ancha en Colombia creció 91.1% entre agosto de 2010 y junio de 2011”: <http://www.mintic.gov.co/index.php/mn-news/343-20110826boletintrimestral>

⁵ El problema de las rupturas de tejidos comunicativos ha sido investigado por el profesor William Torres, de la Universidad Surcolombiana. Cfr: Para Vencer el Miedo (2012)

Cuadro 5. Matrícula oficial por grupo poblacional especial

Población		2008	2009	2010
Grupos étnicos	Indígenas	74	758	1149
	Afrocolombianos	6	25	45
	Otras Etnias	1	74	82
	Total Grupos Etnicos	81	857	1.276
	% Cobertura	0,09%	0,93%	1,35%
Población afectada por la Violencia	En situación de desplazamiento	4123	4988	5204
	Desvinculados de grupos armados	199	173	284
	Hijos de Adultos desmovilizados	50	60	63
	Total Pob. Afectada	4.372	5.221	5.551
	% Cobertura	4,84%	5,65%	5,85%

Datos del Informe de Gestión 2008-2010 Secretaría de Educación Ibagué.

Tenemos entonces, por un lado, el impacto del conflicto en la comunicación en la vida cotidiana, que causa ruptura en los tejidos comunicativos, pero por el otro lado, el impacto de las tecnologías que ocasiona cambios culturales y transforman igualmente los tejidos.

Y estos cambios culturales, en gran medida, han incidido en las nuevas generaciones, quienes crecieron, a diferencia de las generaciones precedentes, en un entorno de migraciones digitales⁶. Son ellas quienes se han formado al lado de las pantallas del cine y la televisión, y ahora, de las pantallas de las computadoras y de los dispositivos móviles de comunicación y entretenimiento.

⁶ Las migraciones digitales las entendemos, a partir de Vilches y Orozco, como el recurrente cambio de dispositivos y modos de comunicación, agenciado por la obsolescencia de los artefactos comunicativos. Así, a grandes rasgos, migramos de la TV a blanco y negro a la TV a color, del Betamax al VHS, de la comunicación analógica a la digital.

Esta proliferación de pantallas en la vida cotidiana⁷, y la creciente *pantallización* de los mundos de vida juveniles (Muñoz, 2010) se enriquece con el auge de las computadoras. Y es el desarrollo de la computadora precisamente, el que más potencia los cambios en la *percepción* de multitud de audiencias y *televidencias* (Orozco, 1994). La computadora en red favorece la integración de medios, o la *convergencia* tecnológica: la combinación de funciones en un mismo dispositivo tecnológico (Jenkins, 2008, p. 277); trastoca de nuevo los géneros narrativos, al introducir los relatos *transmedia*⁸.

En el caso del trastocamiento de los géneros narrativos, tenemos el ejemplo de *Los Simpson*. El programa televisivo (que tiene película, videojuego y *cómic*, esto es: que se convirtió en un relato *transmedia*), que se postula como un programa infantil, es prohibido para los más chicos en algunos hogares y ha sido cambiado de horario por reclamos de ligas de televidentes en varios países⁹. Entonces, uno no termina de saber

⁷ Jesús Martín Barbero proponía la pregunta en el año 96: ¿Qué desplazamientos epistemológicos e institucionales están exigiendo los nuevos dispositivos de producción y apropiación cognitiva a partir del interfaz que enlaza las pantallas hogareñas de televisión con las laborales del computador y las lúdicas de los videojuegos? En: Revista Nómadas N° 5. Bogotá: Universidad Central.

⁸ Una historia *transmedia* se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad (Jenkins, 2008, p. 101). Ej: un libro del que se hace una película que pasa luego a la tv y que se distribuye en cómics, que a su vez se convertirá en un videojuego para plataformas portátiles. Cada producto es independiente, de tal forma que para acercarse al juego no es necesario haberlo visto en la tv o en el cine.

⁹ Los Simpson prohibidos para los niños en Venezuela y cambiado de horario en EEUU:
<http://www.radiomundial.com.ve/yvke/noticia.php?4785>

si es un programa infantil o de adultos, si está viendo una caricatura, una parodia, una aventura familiar, un relato de crecimiento o una crítica social. O de todo ello. Antes uno veía *western* o películas de Hitchcock o a James Bond. Y sabía que estaba viendo vaqueros o asesinos y policías o detectives intrépidos. Ahora los relatos incluyen vaqueros que chupan sangre y devienen en hombres lobo que luchan por la justicia y son correctos padres de familia. ¿Qué género es ese? La convergencia mediática ha generado relatos *transmedia* que nos permutaron los grandes géneros en los que nos sentíamos tan cómodos.

Igualmente, el computador desarrolla en versión digital la *hipertextualidad*¹⁰ como forma generalizada de lectura y escritura (de navegación, se decía en la prehistoria de la web, hace un par de décadas). Y el desarrollo de las computadoras interconectadas en red introduce la generación de nuevos consumidores productores de contenidos o *prosumidores*¹¹

La computadora y los dispositivos de comunicación móvil inteligentes (smartphones) se convierten entonces en medios para aprender desde la producción propia (Los *wikis*, los *blogs*, los *microblogs*, los canales de video, *las redes sociales*, son ejemplos de herramientas de construcción de contenidos propios). En Colombia,

¹⁰“Hipertextualidad significa acceso a cualquier cosa desde cualquier parte. Mientras que la digitalización es la nueva condición de la producción de contenidos, la hipertextualidad es la nueva condición del almacenamiento y la entrega de contenidos” (De Kerckhove, 1999, P. 24)

¹¹ La idea que nace de la contracción de dos conceptos: el de productor y el de consumidor en uno sólo, la usamos a partir de Marcelo Urresti, en su trabajo sobre Ciberculturas Juveniles. El *prosumidor* explicaría el paradigma de quien interactúa con TIC desde la producción y el consumo, no desde el tradicional receptor pasivo de medios.

podemos evidenciar el inicio del auge de la producción propia, con la emergencia de la llamada cultura blog, o blogosfera, que inauguró lo que sería la tendencia de la web 2.0: una web donde se privilegiaba la producción propia de los usuarios y el compartir esta producción en “redes sociales”.

Las migraciones digitales en Colombia: autogestión de contenidos en la escritura de los blogs

Un *blog* es un sitio Web gestionado directamente por su autor. *Weblogs*, el original término inglés introducido por Jorn Barger en diciembre de 1997, también es conocido de manera genérica como *blog*, como lo llamó Peter Merholz en 1999, quien también acuñó el verbo *to blog: bloggear*: gestionar el blog.

En un blog las actualizaciones, denominadas *entradas* o *posteos*, aparecen en el primer pantallazo del computador y las más antiguas se despliegan de manera vertical, y se archivan periódicamente. El autor o *bloguer*, establece redes de relaciones con otros *bloguers*, a partir de los enlaces que recomienda en su *blog*. También, mediante las lecturas de otros *blogs* en los que deja un *post* a manera de comentario. Mediante este proceso se teje una red de relaciones más amplia y compleja en la medida de la experticia del *bloguer* y el prestigio que en la comunidad vaya adquiriendo su blog.

Desde sus inicios en 1999 al momento de mayor auge, en el 2005, las cifras de crecimiento de los blogs eran vertiginosas. “Previsiblemente, la curva de crecimiento de la blogosfera tenderá a estabilizarse a partir del próximo año en la medida en que se alcance en cada mercado el umbral de la infraestructura de acceso a Internet y de

usuarios potenciales. Aun así, habrá sido el medio con el mayor índice de crecimiento en la historia de la comunicación”. (Orihuela, 2007).

En la autoría de *blogs* encontramos distintos seres humanos de diversas culturas, identidades, procedencias, voces. Los *blogs* interesan tanto por la novedad que representaron y las transformaciones que movilizaron en su momento y aún movilizan, como por ser el producto de una obra humana. Y es que los *blogs* permiten a sus autores –y lectores, el despliegue de sí mismos, la construcción de otras formas de imaginarse y por tanto de ser. Para el despliegue de sí mismo, se usa la intertextualidad, distintos recursos literarios, imágenes, máscaras, apodos. Otras formas de imaginarse. De *autopoiesis*. Ya sea mediante los procesos directos de autodescripción que algunos *blogs* exigen, como a través de la exposición permanente del yo en lo que antes era una escritura destinada a la intimidad: el diario.

Y un *blog* es un diario. O es como un diario. Nace de la idea de la escritura de un diario, aunque los *blogueros* se burlan de este hecho. A veces escriben “querido diario”, a manera de parodia del clásico género escrito a mano en la intimidad de la alcoba. Nos encontramos entonces en el difuso terreno entre una escritura íntima, la parodia de la intimidad y nuevas formas en que la subjetividad irrumpe en lo público a través de la escritura.

Y es que los temas íntimos han sido sacados de su lugar. Los *blogueros* se enfrentan en público a dilemas que tradicionalmente un escritor ocultaba. Como el del proceso de producción de la escritura, la falta de ideas originales o la crisis creativa. El monstruo de la hoja en blanco. De la pantalla que “mira” y espera.

Por tanto, la escritura y lectura de *blogs* fractura las claras diferencias establecidas entre lo público y lo privado y constituye “una nueva forma social de comunicación que, aunque masiva, es producida, recibida y percibida individualmente”. (Castells, 2006, p. 1).

Esta forma comunicativa cuenta con un importante ingrediente a su favor: el de la facilidad de comunicación y difusión de los textos que ha permitido la imprenta. El blog permite la publicación instantánea, la difusión a miles de lectores posibles y traspasa sin dificultades de aduanas las fronteras nacionales y culturales. La publicación de textos en los *blogs* no obedece a las lógicas de la demanda de la industria editorial, pero cada día aumentan sus escritores y lectores.

Pero, ¿quiénes son? Si la autoría se puede hacer mediante la identidad real de una persona o mediante un apodo, ¿quiénes son los autores? Mejor aún: ¿desde dónde se narra en los *blogs*? ¿Desde dónde se narra cuando el autor se esconde en múltiples voces?

Se narra desde la máscara, desde las allí difusas fronteras entre la realidad y la ficción. Se narra desde la burla, desde el desafío a las jerarquías habituales en los procesos de publicación. Desde la parodia, desde la desobediencia al poder, a la norma establecida. Desde el libre fluido del contacto entre pares. Desde lo grotesco, desde el ágora de Internet. ¿Pero son éstos los únicos lugares de enunciación?

En Colombia, los primeros esfuerzos de constitución de una comunidad *weblog* se registran en el 2003, lo que dio origen a *blogscolombia.com*, y a *The Open List*, la primera comunidad que se fundó en el país. Pero es a partir del 2004 cuando aparecen

una cantidad considerable de *blogs* y durante el 2005 y 2006 se registra un auge de bitácoras colombianas que se mantiene en el 2007. El *metablog* de Blogscolombia, realizó en marzo del 2005 el primer encuentro no virtual de *blogueros*. Eran los primeros pasos de convocatorias en línea, que años más tarde tendrían su máxima expresión en una marcha contra la guerra interna (4 de febrero de 2008), convocada desde Facebook y distintos blogs, a la que asistieron, según la prensa nacional, 14 millones de colombianos¹².

Pero hay quienes usaron su blog de manera menos pública, como el caso del blog 'Diario de un desconocido' en donde su autor planteaba que su blog es "una serie de tonterías cronológicamente organizadas, escritas por un idiota que no conoces ni quisieras conocer". O quienes lo usaron para atrapar el futuro: "La única pretensión que tengo con esta bitácora es dejar claro que el futuro es aquí y ahora". (Blog de kr3st0). En este caso, lo que parece un proyecto devorado por "vivir a toda", es en realidad uno cuya consigna es la acción sin descanso: el proyecto *cyberpunk*, comunidad preparada tecnológicamente y motivada por la idea de la libertad de información y el uso de medios para la creatividad e innovación.

¹² <http://www.eltiempo.com/blogs/facebookmania/2009/05/la-marcha-del-4-de-febrero-con.php> la multitudinaria convocatoria tendría nuevas versiones, en las que se ve el poder aglutinador de las TIC.

Los blogueros colombianos

En su perfil, encontramos a jóvenes escolarizados, en su mayoría estudiantes universitarios o joven profesional que ejerce el periodismo electrónico, la ingeniería, el derecho, la literatura, la docencia o las artes. No todos son expertos en Internet y muchos de ellos manifiestan que han tenido muchas dificultades pero que han sabido ingeniárselas mediante el “cacharreo” con sus equipos. Es el caso registrado en octubre de 2006 cuando un niño de 10 años ganó premio informático por su blog en Bogotá, con <http://elsitiodevicti.blogspot.com/>.

De todas formas, al parecer si el *chat* es la herramienta favorita de los jóvenes de menor rango de edad, el blog lo fue de los jóvenes de mayor rango y de los adultos que han migrado a la “vida digital”, antes del fortalecimiento de las redes sociales. ¿Cómo se ha dado la *migración digital* en muchos seres humanos que se han acercado a la tecnología informática debido al *blog*?

Es probable que en una gran mayoría los *blogueros sean migrantes digitales*. Personas en *condición juvenil*, que han vivido las transformaciones que introdujeron los medios masivos y la cultura audiovisual. Lo que sí podemos afirmar, es que son seres humanos para quienes importa tanto la escritura como el diseño. O el diseño como escritura. La claridad, la limpieza, la transparencia, la luminosidad o la oscuridad, la saturación y la opacidad, son también lenguajes propios del blog. Y esto va de la mano de la innovación tecnológica, de la experimentación con una escritura que es también sonora y visual.

El universo de actores que escriben, diseñan, desarrollan e interactúan con *blogs* en Colombia es inmenso.

Algunas características:

La capacidad de reflexión, sobre sí mismos, sobre sus entornos familiares inmediatos y sobre sus historias de vida. Por eso la gran mayoría de *blogs* están dedicados a la categoría “personal” (otras categorías son arte, cultura, tecnología, fotografía, opinión, entre otros). Hay quienes publican las historias familiares y permiten poner en público la discusión sobre el devenir de sus vidas. Es el caso de Mauricio Duque Arrubla, un joven que publicó el blog “lo que cuenta mi mamá”, con asiduos lectores.

Los *blogueros* tienden a ampliar sus redes de contactos, así manifiesten en sus perfiles que no les importa ser leídos.

Así mismo, ser enlazado en un *blog* prestigioso es sinónimo de orgullo y valía para un *bloguero* (como tener muchos *seguidores* en Twitter o Facebook). De esta manera la conexión a redes es cada vez más amplia, de tal forma que se supera lo local y se hace una inmersión en lo global. Estos vínculos sociales que permiten el estar “enlazados”, fortalecen la solidaridad y el sentido de grupo, que se manifiestan en los *blogs* de una manera abierta.

Tienen los *blogueros* altas habilidades tecnológicas y creativas. El diseño de las páginas permite establecer la impronta del autor. Por ello, se empeñan en demostrar con colores, animaciones, texturas y sonidos lo mejor de sí mismos. Sus

presentaciones llevan también el sello de un lenguaje no rebuscado, fresco, espontáneo, irreverente. En esto se diferencian con el Facebook, donde lo que prima es la foto más reciente del paseo o la fiesta; o se diferencia también del Twitter, en el que lo que importa como imagen es el avatar: por eso el cambio de avatar suele ser anunciado y celebrado por los seguidores de una cuenta en Twitter. Por supuesto que, con la aparición de redes sociales dedicadas al cultivo de la imagen, como *Instagram*, el reino de la imagen migra a estas redes.

Se da un uso más amplio de la escritura en los *blogs*, en comparación con la mensajería instantánea o la escritura de 140 caracteres del *microblog* (que finalmente terminó siendo de 280 caracteres desde el 2017). En el caso de los *chats*, la escritura es demasiado telegráfica e imita una conversación cara a cara. La escritura en los *blogs* es más sostenida en el tiempo, las entradas suelen tener varios párrafos y muchas de ellas se hacen “en caliente”.

Los blogs ya no viven su auge: han sido superados en preferencias, fruto de la migración digital. La gran mayoría de blogueros son visibles ahora en Facebook y en Twitter, el *microblog* colonizado inicialmente por los blogueros, al que llegaron un par de años después los políticos profesionales y el resto de la farándula¹³.

¹³ Aunque hay nostalgia del blog en la primera generación de digitalistas: “El twitter no me deja pensar: al contrario cada vez me invita a pensar menos y escribir lo primero que se me viene a la cabeza que casi siempre no sirve para absolutamente nada. En facebook se hace lo que se puede, intento bloguear en el muro pero la tendencia es ver que onda con los hijos de los otros y con las vacaciones de los otros y con la mejor versión de los otros y con las páginas a las que darle *like* de los otros y con los eventos de los otros a los que no vas a ir. Entonces al final queda el blog y aparte el propio hay otros”.

De: <http://diariodeunacultura.wordpress.com/2013/09/30/keep-bloggin/>

Estos son algunos de los blogs seguidos en el presente trabajo y reseñados en Blogscolombia, que los agrupó durante los primeros años del auge de la blogosfera colombiana:

El cenicero, Escribe: Fabio fuertes. “Espacio donde se recoge la ceniza de esta vida tan llena de humo...”

El blog de jero, Escribe: Jero. “La vida de un manizaleño de 20 años”

Pasado Imperfecto, Escribe: Pudgo. “Recuerdos de Infancia y juventud en particular relacionados con televisión, radio, música, cine y ocio en general”.

Lo que cuenta mi mamá, Escribe: Mauricio Duque Arrubla. “Desde que tengo memoria he venido escuchando a mi mamá contar historias de su vida. ¿Por qué no recopilarlas? Aquí van los recuerdos de Amalia Arrubla de Duque según los interpreta su hijo menor”.

La Velocidad de Las Cosas, Escribe: eme. “Yo. O algo que se le parece”.

Presilábica, Escribe: Presilábica. “Un espacio para reencontrarme con la escritura.”

El mundo desde afuera, Escribe: Angie Salom. “La vida estando lejos de una Barranquillera viviendo en Holanda.”

Mientras baja la marea, Escribe: July Jiménez. Su autora lo ha definido como su rinconcito de soledad, aturdimiento y felicidad, pero con suficiente espacio para dos, por lo menos "mientras baja la marea".

Subconscious Asylum, Escribe: Annie

Pocas cosas peores que convivir con un gran ego, exigente, berrinchudo, insaciable. No hay más remedio que tenerlo bien alimentado para hacerlo soportable. Así que aquí va algo para complacer a mi ego ... ¡Mis monografías sobre lo sensacional que soy, como me va de bien, como soy el orgullo de mamá y de algunos defectos generales que algunos otros tienen!!!

La verdad desnuda, Escribe: Andrés. “todo lo que llevo en secreto acá es público!!!

El Gato Azul Escribe: GatoAzul. “Enfermedad de transmisión textual”

Buscando una pista Escribe: Akane “Aquí se plantearán las dudas que nadie me ha podido responder. A veces creemos que lo sabemos todo, pero en realidad no sabemos nada sobre relaciones humanas o sobre nosotros mismos. En especial los jóvenes.”

Mirando el techo, Escribe: Señor Borja. “Antes de dormir miro el techo, a veces durante toda la noche”

Mi espacio, Escribe: Jorge Andrés Forero Mejía. “Es mi espacio, ahí escribo y solo unos pocos lo leen. No importa por que es mío.”

Mis vivencias Escribe: Maritza Grecco. “Un diario virtual”.

Kurai Blog Escribe: Kurai. “Parte de la vida de un joven de 21 años, amante de los videojuegos, cine, literatura... me encanta el Pump It Up y el Dance revolution”.

Bajo un sol forastero Escribe: Yosola. “Mi vida en México, lindo y querido”.

Amanecerá y veremos Escribe: Hoffen. “Es un intento por retener historias y pensamientos que se pueden escapar y olvidar”.

La Tienda de la Esquina Escribe: Federico de la Regueira. “Lugares Comunes”, aquellos que detestan los que solo hacen del conocimiento el alimento de su ego.

Paranoica Fierita Escribe: Fernanda. “Fragmentos para dominar el silencio”.

En Metamorfosis Escribe: Lucía. “Buscando un cambio”

...fade to black †† Escribe: Daniela. Idioma: Spanglish. “16 años, locura promedio”.

El universo de los blogs inauguró el paradigma de los *prosumidores*. Pero no está de más aclarar que en este contexto de *prosumidores*, aunque la posibilidad de la producción propia aumenta, siguen existiendo las diferencias en las posibilidades de conectividad y las bajas competencias comunicativas para que los productores sean más numerosos y sus interacciones comunicativas más cualificadas, gratas y creativas.

Como hemos visto, uno de los más importantes cambios que introducen las herramientas informáticas, es el de la digitalización. Ese mecanismo mediante el cual se convierten los átomos en bits¹⁴, las fotos en hologramas, la música en los tradicionales soportes en música que viaja en redes. La información analógica se vuelve entonces digital.

Estos cambios tecnológicos introducidos por las transformaciones de la comunicación, son ante todo cambios culturales, por cuanto la comunicación es intercambio de sentido y la producción de sentido es obra de la cultura.

¹⁴ La imagen la propuso a mediados de los noventa el director del laboratorio de medios de MIT, Nicolás Negroponte (1995). Ser Digital (Being digital). Buenos Aires: Editorial Atlántida.

La escuela atravesada por cambios comunicativos y culturales

Durante el desarrollo de estos procesos tecnológicos, el aprendizaje ha mutado y hoy, más que antes, emergen nuevas formas de aprender no relacionadas con la escuela. Muchas de ellas surgen mediadas tecnológicamente, o como resultado indirecto de la tecnología. Una de estas formas de aprender es la del aprender por sí mismo, dado el carácter muchas veces autodidacta del manejo de las tecnologías por parte de los jóvenes. Esto se diferencia grandemente de la forma de aprendizaje de la escritura, que ha requerido la permanente orientación de un adulto. Frente a la orientación constante y el esfuerzo en el aprendizaje de la escritura, aparece el “cacharreo” lúdico del aprendizaje del uso de la computadora y otros artefactos.

Así como la escritura transformó a las culturas orales, lo audiovisual- digital transforma los modos de inferir, inducir, deducir, analizar, generalizar, narrar en las nuevas generaciones de *jóvenes digitales*.

Si unimos los anteriores desarrollos tecnológicos a las telecomunicaciones, encontramos un salto que se refleja en la forma organizativa de las sociedades.

¿La escuela en la *sociedad red*?

Somos *globopolitas*. Mitad seres, mitad flujos, dice Manuel Castells. Ser *globopolitas* es la posibilidad de ser habitantes del globo, inmersos en un caudal permanente de información al alcance de un *clic* de computadora. Este hecho hace que la movilidad deje de ser el problema fundamental para el intercambio de culturas y ocasiona que se erosionen las tradicionales formas de la vida social, dada la *desterritorialización* y la *destradicionalización* en las culturas.

La globalización introduce una acelerada pérdida de control sobre nuestras vidas y un desdibujamiento de las fronteras nacionales que debilita la capacidad de decisión de los gobiernos. En este torbellino global, la institución educativa se ve inundada por un mar de información que no alcanza a procesar. La escuela entonces tiene el reto de generar pensamiento crítico en torno a la globalización que deslocaliza y genera exclusión.

Al transformarse las formas y los espacios / tiempos del aprendizaje, se hacen complejos necesariamente los procesos de enseñanza. Se reclama entonces un proceso educativo que aborde las dimensiones estéticas, lúdicas y expresivas de los estudiantes. La transformación de la escuela parece entonces pasar no solamente por la redefinición de contenidos sino también por una profunda resignificación del acto pedagógico, en donde lo comunicativo sea fundamental.

Y los procesos de aprendizaje han cambiado, porque la población estudiantil también lo ha hecho –en medio, además, de un replanteamiento de la familia. Como hemos mencionado, los estudiantes de la escuela de hoy son los hijos de la televisión,

el videojuego, de la realidad virtual, de las redes sociales virtuales, de las pantallas. Cuando esta población es mutante¹⁵, muchos docentes desconocen los más elementales procesos comunicativos-tecnológicos y esta falta de conocimiento genera una profunda incomunicación con los estudiantes.

La escuela aparece entonces como una institución o bien incomunicada con su entorno, o bien dando palos de ciego en la implementación de tecnologías que desconoce, no ha racionalizado, y, de paso, les han sido impuestas por urgencias acrílicas, muchas veces pensadas en las instituciones desde la racionalidad instrumental de las oficinas del sector de la educación.

Los maestros en este contexto, tienen el reto de desarrollar procesos comunicativos y comprensivos para con sus estudiantes, como forma de asumir como comunidad de aprendizaje las exigencias que se le plantean a la escuela. En este proceso, se darán cuenta de que sus estudiantes han desarrollado una habilidad multitarea, fragmentada, con altas destrezas de coordinación para manejar los artefactos, que viven en la aceleración del tiempo, que son ubicuos digitales, que no están limitados por los espacios ni los tiempos tradicionales. Esto es, que viven la migración digital que vuelve obsoletos los aparatos antes de que sus padres y sus maestros aprendan a manejarlos.

Se espera entonces que los maestros asuman estos procesos propios de la comunicación y la cultura de una manera crítica, imaginando formas creativas de uso

¹⁵ Ver el clásico texto de Germán Muñoz: “Secretos de Mutantes” (2002)

de los medios y de las tecnologías informáticas y digitales. Los retos de los maestros están ubicados entonces en el terreno de la creatividad, la cultura y la comunicación.

La creatividad como motor del cambio cultural. La comunicación como forma de co-participación de toda la comunidad educativa en la transformación de la escuela, que es históricamente, al fin y al cabo, una institución de la cultura.

Un gran reto para la escuela, entonces, es que reconozca la importancia de pensar a la misma desde el campo de los nuevos ecosistemas comunicativos. Reconocer que este campo surge por la necesidad de tener en cuenta tanto las nuevas formas de aprender, como el hecho de que el conocimiento hoy no circula solamente por la institución educativa tradicional. Por consiguiente, entender que comunicación, educación y cultura es una relación estratégica, como lo propone Martín Barbero.

En síntesis, el uso cotidiano de las tecnologías de la información y la comunicación en red por parte de los y las jóvenes, ha originado una fuerte escisión entre la cultura escolar y las dinámicas de las culturas audiovisuales – digitales. Por un lado, la escuela está sometida a los regímenes de la serialidad y a un modelo comunicativo transmisionista. Por el otro, las redes funcionan con estructuras hipertextuales y bajo un modelo de construcción en donde cada uno de quienes se conectan a la red tiene algo que aportar. Mientras que en el primer caso el estudiante avanza en los contenidos curriculares según los ritmos establecidos en la institución, por el otro navega e interactúa con todo tipo de material multimedia a diferentes ritmos y con la recursividad propia del hipertexto. En este proceso, la escuela se aleja cada vez más de los jóvenes, quienes aprenden con otros ritmos y con otros textos –más

imágenes, menos escritura-, y habitan universos culturales distintos a los de sus maestros. Así mismo, la escuela pierde terreno como lugar de subjetivación juvenil, terreno que ganan tanto la comunicación mediada por tecnologías, como el modelo de organización social en redes.

La cultura digital en la escuela de Ibagué

Ibagué es una ciudad intermedia, de 564.076 habitantes (población en el 2017, DANE), que queda a 3 horas por carretera de la capital, Bogotá.

En el 2010 matriculó en instituciones públicas 116.344 estudiantes en 57 instituciones educativas (preescolar, primaria, básica y media); 112 de ellas en sedes rurales y 116 de esas instituciones en sedes urbanas. Esa población escolar fue atendida con 2948 docentes de aula.

La matrícula por nivel educativo fue la siguiente, de acuerdo al Informe de la Secretaría de Educación de Ibagué:

1.1 **MATRÍCULA**

Cuadro 3. Matrícula por Nivel Educativo

SECTOR		OFICIAL				NO OFICIAL			
Nivel		2007	2008	2009	2010	2007	2008	2009	2010
Preescolar		5.383	6.379	6.029	5.986	3.795	2.931	3.817	3.646
Básica	Primaria	39.149	38.689	38.134	38.474	9.002	7.711	8.660	8.515
	Secundaria	31.039	30.513	30.566	31.958	5.228	4.371	5.138	5.182
Media		11.142	10.549	11.285	11.888	2.153	1.705	2.346	2.211
Normal (12 y 13)		128	130	141	125	0	0	0	0
Otros	Ciclos Adultos	3.613	3.987	6.188	6.383	2.438	1.010	1.764	1.924
	Aceleración	16	76	36	52	0	0	0	0
Total		90.470	90.323	92.379	94.866	22.616	17.728	21.725	21.478

Para estas instituciones educativas, la Alcaldía de Ibagué adelantó un programa de inclusión de tecnologías en la educación, que centró mayormente sus esfuerzos en dotarlas de computadores. Los equipos hacen parte del programa nacional “computadores para educar”, que se propone aumentar la presencia de estos equipos en las instituciones educativas. En el caso de Ibagué:

En el año 2007, las Instituciones Educativas de Ibagué contaban sólo con 700 equipos de cómputo. En el 2008 se incorporaron 1.100 equipos nuevos en 45 Instituciones Educativas y la relación de 51 estudiantes por computador pasó a 34 por equipo. En el 2009 se agregaron 970 computadores nuevos y se hizo reposición de 120. La relación niños por equipo se bajó a 30 niños por equipo y en el primer semestre de 2010 se han incorporado 230 equipos nuevos. En total a la fecha se han adecuado con recursos propios más de 55 aulas de sistemas. Para el 2010 se priorizó la zona rural, es así como en 30 escuelas por primera vez cuentan con equipos de cómputo, donde la matrícula es menor de 40 niños se dispone un equipo. (Alcaldía de Ibagué: Informe de Gestión 2008-2010, p. 19)

Fundamentalmente, hay un esfuerzo por llevar computadores a las instituciones educativas, y se muestran los inicios de un intento de capacitar docentes en “alfabetización digital”, como se desprende del programa “a que te cojo ratón”:

El programa de conectividad de la Secretaría de Educación tiene varias fases, la primera (2008) consistió en la capacitación masiva de docentes y rectores con “**A que te cojo ratón**” nivel 1 y nivel 2. Esto permitió, entre otras cosas, el fortalecimiento del manejo del SIMAT y en la comunicación entre el sector educativo vía e-mail, así como entregar los

desprendibles de nómina por internet. También se fortaleció la consulta por la página web de la Secretaría (www.semibague.gov.co). La segunda fase (2009 – 2010) se continúa con lo anterior pero además se hace fuerte énfasis en el uso pedagógico de los equipos, para ello se han realizado diversas capacitaciones. En este periodo se han capacitado 3.888 docentes, 120 directivos docentes y se han entregado 2300 computadores con software. (Alcaldía de Ibagué: Informe de Gestión 2008-2010, p. 20)

Para la profesora Amparo, docente de la institución educativa de la vereda Cay, “ya era hora de que nos enseñaran a usar el computador”, pues según ella, ya estaba aburrida de pedirle el favor a su hijo de 17 años para que le prendiera el equipo para hacer una carta o cualquier otra cosa. Y en esa misma situación se encontraban la mayoría de sus colegas que asistían a los cursos donde les enseñaron a coger el mouse, a subir notas en la plataforma y a enviar y recibir correos (Es preciso aclarar que el programa “A que te cojo ratón”, fue uno de tipo Nacional, impulsado por el Ministerio de Educación). Pero mientras los docentes empiezan a capacitarse en el uso de tecnologías informáticas, en la ciudad las cifras de conectividad son más bien alentadoras. Ibagué aparece, a la fecha, entre los primeros 6 entre los 24 centros urbanos en índices de conectividad, según el Departamento Nacional de Estadística, DANE:

Resultados sobre uso de TIC por personas de 5 años de edad y más.

Total nacional, total 24 principales ciudades, cabecera y resto en 2010.

- Para el total nacional en 2010, 43,1% de las personas de 5 años de edad y más usaba computador (en cualquier lugar);

En el año 2010, en Bogotá D.C. el 62,2% de las personas de cinco años de edad y más usaron computador durante los últimos 12 meses. Ibagué en el 6° lugar (53,3%). Junto con las otras cinco ciudades, por encima del promedio de las 24 principales.

*Para el total nacional, **las personas que más utilizaron computador** según rangos de edad en los últimos 12 meses, fueron aquellas entre 12 y 24 años de edad con un total de 71,2%. Le siguen en orden de importancia, el grupo de edad de 5 a 11 años (48,9%), de 25 a 54 años (35,8%) y personas mayores a 55 años (9,2%).*

- Para el total nacional en 2010, 36,5% de las personas de 5 años de edad y más utilizó Internet (en cualquier lugar); 48,4% para el total de las 24 ciudades y áreas metropolitanas; 43,5% en las cabeceras y 13,8% en el resto.

En los últimos 12 meses, Bogotá D.C. fue la ciudad donde más se registró el uso de Internet con 58,3%. Le siguen en orden de importancia: Bucaramanga (55,8%); Neiva (53,8%); Ibagué (50,1%); y Tunja (48,6%), las cuales se ubicaron por encima del promedio de las 24 principales ciudades.

• En 2010, para el total de las 24 ciudades principales del país, los lugares más frecuentados para el uso de Internet fueron: el hogar con 51,9%, los centros de acceso público con costo (cafés Internet) con 46,4%, instituciones educativas con 31,0%, trabajo con 24,9%, casa de otra persona con 22,4% y centros de acceso públicos gratis con 4,9%.

Las ciudades en donde más se usó Internet en una institución educativa fueron: Sincelejo (46,9%), Pasto (45,8%) y Riohacha (38,6%). (Ibagué 37,9%)

Fuente: http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_2010.pdf

De las cifras presentadas es muy interesante el elevado nivel de conectividad de los rangos poblacionales menores de 24 años, que en gran medida es la población que tiene las edades propias de la escolaridad.

Esto nos lleva a preguntarnos por las consecuencias en el desarrollo educativo, cuando en la ciudad se evidencian elevados índices de conectividad en las poblaciones menores de 24 años, mientras los maestros apenas están en “a que te cojo ratón”, aprendiendo a usar los computadores.

En este contexto de cambio tecnológico, de auge de las comunicaciones y de implementación acrítica de tecnologías en la escuela, se hace necesario recuperar la vigencia de una pregunta que se invoca desde el campo de relaciones de la educación-comunicación en Colombia:

¿Cómo vincular la cultura de la escuela con la cultura del entorno? Para contestar esa pregunta, hay que responder igualmente:

¿Qué tipo de comunicación es posible entre profesores y estudiantes, a partir de sus experiencias con las tecnologías de la información y la comunicación?

¿Qué procesos culturales emergen de la interacción comunicativa entre los universos culturales de los jóvenes digitalistas y sus maestros predigitales en el ecosistema comunicativo de la escuela? Y aquí es relevante la figura del maestro, por cuanto hay una pérdida del “prestigio” del oficio, ya que la figura del maestro como mediador aparece desgastada.

En la caracterización que Baricco hace de la genealogía de la era digital, aparecen como relevantes un par de movimientos, que él sintetiza en “el ocaso de las mediaciones”. Allí se plantea la relevancia que toma el “contacto directo” y la “destrucción de las élites”. En el primer caso, aparece como hecho fundamental, la desaparición del intermediario: el *mail* elimina al cartero, la tienda *on line* al vendedor de escaparate. Al desaparecer el intermediario, el mediador de las interacciones, estas se desatan y ganan libertad: quien las ejecuta, las gobierna, no es gobernado.

En el segundo caso, el de la destrucción de las élites, el proceso que se da es el de la pérdida de la autoridad de algunas figuras que la encarnaban, la muerte de los sacerdotes:

Si te saltas las mediaciones, dejas fuera de juego a la casta de los mediadores, y, a largo plazo, aniquilas a todas las viejas élites. El cartero, el librero, el profesor universitario: todos ellos sacerdotes, aunque de modo diferente; todos ellos miembros de una élite a la que solía reconocérsele una

determinada competencia, una autoridad y, en definitiva, cierto poder.
(Baricco, 2019, p. 53).

Esta pérdida para las figuras de autoridad, como vemos, toca la venerada institución escolar con sus figuras de autoridad: los maestros. ¿Qué relación deben entonces construir ellos con los jóvenes? ¿Cómo aportan al fortalecimiento de una escuela que comunique, creadora de cultura y renovadora del proyecto humano?

INTERTEXTO:

facebook

EL FACEBOOK DE ANGIE*

Estaba trabajando y me encuentro un amigo.

- ¡Qué linda estás! te luce el cabello así- me dice, y después me da un gran abrazo.

- Gracias- le respondo y le digo – a ti también te queda lindo el color que llevas en el cabello, me gusta-.

- Ja, ja, ja- ríe y mira para arriba con la cabeza hacia un lado, parece recordar algo y me dice:

*-El otro día estaba con un amigo, me dijo que tú eras muy bonita pero que eras **feminazi**, por lo que publicas en Facebook. Ja, ja, ja- Ríe otra vez.*

-Ja, ja, ja- Me rio y le pregunto: - ¿en serio dijo eso? -

...

Hablamos un poco mas, de esas cosas que una habla cuando se encuentra a alguien como ¿qué hay de nuevo? y ¿tu familia? y ¿el trabajo? Preguntas cotidianas que se convierten en la regla general, que a veces, en casos especiales, se rompe. Pero no. Esta era una conversación corriente sobre el día a día. En conclusión, lo que más recuerdo fue la apreciación de su amigo hacia mí. Creo que yo no conozco a esa persona, creo que él me ha visto en internet o de pronto en la universidad mientras camino a clases, o quizás montando en la bici, o leyendo, o hablando con alguien, o hablando conmigo misma, o acostada en algún pasillo o bloque esperando que trascorra el tiempo en compañía de mis pensamientos que van y vienen.

*El caso, él me llamó feminazi y creo que yo le doy miedo por ser una “femi-nazi”, porque nunca me lo ha comunicado y tampoco sé por qué ha usado ese término. Inocentemente llego a la conclusión que a las feministas ahora se les dice feminazis. No se me hace raro, pues en el siglo 18 nos quemaban por brujas en el 19 nos decían **suffragette** de manera peyorativa a las que exigían el voto femenino y en siglo 21*

“Feminazis”. Sin embargo, siempre es bueno contar con la oposición para seguir porque implica que algo no anda bien. Gracias querido amigo de Facebook que no conozco.

En lo personal, Facebook se convirtió para mí en un lugar de amistad, diversión e información. Amistad porque mis amigos virtuales eran también mis amigos reales y otras veces también desconocidos, igual allá nos encontrábamos “en el face”. Diversión porque me reía un montón viendo publicaciones de otros y ahora, lo que es absolutamente viral, los memes, además que hay memes que se ponen de moda, mis favoritos son ese de “acaso yo te dije”, el del tiranosaurio y el del negrito que se toca la cabeza cuando hace algo mal. Igual, de todos me reía... bueno, en realidad aparte de los memes había otras cosas que me causaban diversión y por supuesto la parte contraria también. Existían publicaciones que me daban ganas de vomitar, eran las de corte “antifeministas”, pues no logro entender qué es lo que tanto les disgusta, quizás porque estoy al otro lado del discurso y veo sus argumentos algo insulsos y destructivos.

Otras publicaciones me daban ganas de llorar y me sentía indignada como las de noticias sobre abusos hacia las personas sean niños, mujeres, hombres o hacia los animales, también las ambientales, las políticas, los feminicidios y las chicas desaparecidas y luego encontradas violadas y asesinadas... ¡ashhhhh! creo que más que diversión era un espacio de información y enunciación de muchos en protesta de algo.

*Regresando al inicio. He sido usuaria de Facebook, desde el 2008, tenía 14 años de edad. Pero ese no fue mi primer encuentro con lo digital interactivo. Antes del Facebook utilizaba el Hi5 y **escribía algo azi**. También usaba el Messenger, lo recuerdo por los zumbidos... ¡ashhhh! Los cuales eran enviados por la otra persona para que le contestara rápido, era como decir: “¡aquí estoy, ponme cuidado!”.*

A veces hacíamos guerras de zumbidos ja, ja, ja. Lo que más recuerdo del Hi5 es que gracias al buscador encontré amigos y amigas con las cuales había perdido el contacto. ¿Se lo imaginan? Yo tenía 14 años, pero ya tenía amistades que para mí habían sido importantes, pero había perdido el contacto con ellas. Por ejemplo, un

*“amigo especial o novio” de esos que en el colegio uno se tomaba de la mano y ya se imaginaba una vida entera juntos, lo encontré en el Hi5 y le escribí algo así como **ola komo staz, t kiero muxo**, era emocionante, llevábamos 5 años sin contacto. Lo había conocido en el 2003 cuando cursábamos 3° de primaria, en un colegio campestre de Ibagué. Nos dábamos cartas, dulces y miradas con pena. La primera carta que me dio era una que preguntaba: ¿quieres ser mi novia? Había un paisaje dibujado y un arcoíris con mi nombre y en la parte de abajo había dos recuadros uno con un sí y otro con un no. Yo marque en el recuadro del sí. Entonces en el colegio nos tomábamos de la mano y caminábamos, recuerdo como me latía el corazón al verlo e imaginar una vida entera juntos... pero no fue así yo cambié de colegio y cinco años después nos reencontramos en el ciberespacio en el Hi5 ¿**chévere zi o ke**? Ahora somos amigos, él tiene otras novias (novias de verdad esas con las que se dan besos y mas) y yo también :D*

Cuando llegó Facebook a mi vida dejé de usar las otras redes sociales y hace unos años, en el 2016 abrí Instagram, allí es diferente, casi todo lo que se comunica es por medio de imágenes, me ha gustado. Por eso afirmo que he tenido una relación íntima con Facebook siendo usuaria por 10 años. En el Facebook está una parte de mi vida y de mi existencia, ahora cuando conozco a alguien me pregunta ¿tienes Facebook? Y yo digo sí o digo no. Ahora digo no, ya no tengo Facebook lo cerré en el 2018, no sé si no vuelva a activar algún día así sea para enterarme de cómo están mis amigos virtuales o para hacer una publicación “feminazi”, o para reencontrarme con los que no me encuentro en el día a día de lo offline. No lo sé.

Los motivos de cerrar Facebook, fueron los siguientes: esta investigación, sí el Facebook me distraía mucho y no me concentraba, el segundo motivo es que quise desaparecer, dejar los yugos del pasado, dejar de sentirme visible para regresar a la intimidad conmigo misma. Y ese es el más importante, me siento feliz desde que cerré el Facebook, aunque también fui muy feliz con él, creo que nos estamos dando un tiempo, o no sé si sea un adiós definitivo, quizás nos reencontremos en cinco años o quizás me vaya para siempre, así como esos amores con los que quisimos un para siempre y ahora no estamos con ellos. Sí, soy una mujer romántica y también racional,

no hay porque separarlo. Y si Facebook me preguntara ¿Cómo me siento? Le respondería:

-hoy me "siento romántica".

* Angie tiene 24 años. Escribió este intertexto como parte de nuestras reflexiones sobre Facebook, mientras adelantaba su trabajo de pregrado sobre el ciberfeminismo en esta red social. Reproduzco el escrito con su amable autorización y generoso entusiasmo.

Nivel 3. ¿Cómo pensamos estos cambios? ¿Cómo investigamos?

De la escuela desconectada a la escuela en-redada

Los estudios sobre la inclusión de tecnologías en el aula han configurado una línea de reflexión académica cada vez más prolífica. En ellos destacan trabajos como el de Rueda y Quintana sobre la inclusión de computadores en Bogotá, o los de Maldonado sobre informática educativa y la creación de ambientes de aprendizaje. O aquellos estudios que se preguntan por las subjetividades juveniles en su relación con la tecnología.

El estudio que aquí se presenta no se enfocó en la incidencia de las TIC en la educación, mirada que hemos considerado bastante instrumental en el tratamiento. Las tesis sobre TIC en la ciudad, no han establecido la relación más densa de fondo: la de la comunicación *en* la educación. En el caso de Ibagué, nos interesa un trabajo que se aparta del tema de la inclusión de tecnologías, para centrarse en el problema de la comunicación educación (Urrego, 2011). La pregunta del trabajo analizado es sobre la deserción escolar en la ciudad, en un colegio de sector popular, la Institución Educativa José Antonio Ricaurte (estratos 1 y 2). Entre otras preguntas del proyecto, es preciso resaltar la preocupación que se evidencia por la necesidad de indagar los tejidos comunicativos en la escuela:

“¿De qué manera se pueden consolidar tejidos comunicativos entre los padres de familia, los estudiantes y sus docentes, con el apoyo de estrategias de comunicación y educación, con el fin de aunar esfuerzos a favor de la permanencia de los escolares en las aulas de estudio?” Para responderla, los investigadores desarrollan

un trabajo con metodología cualitativa. Hacen talleres en el colegio, conversaciones con padres de familia, maestros y sondeos con los estudiantes.

Una de las conclusiones enfatiza en la importancia de profundizar en una investigación que se ocupe del entorno y que aporte en el fortalecimiento de vínculos en la comunidad educativa: una investigación “inter y transdisciplinar, que se movería por la tríada Comunicación/Pedagogía/Didáctica, la cual llevaría a revisar las herramientas de aprendizaje existentes que son usadas por los docentes para desarrollar su ejercicio profesional, con el fin de esbozar nuevos instrumentos y métodos de enseñanza, más acordes a las condiciones culturales y cognoscitivas de las generaciones nacidas en la llamada <sociedad del conocimiento>, y que responda a la necesidad de establecer vínculos más estrechos entre los educandos y los educadores” (Urrego, 2011).

Igualmente, los autores concluyen que es un reclamo de los niños el uso de la comunicación y la gestión de medios en el aula. Proponen una emisora, un periódico y el uso de Internet, como medios para comunicarse con sus profesores. En cuanto a la preferencia de medios, es sin duda Internet el de mayor aceptación entre los más chicos.

Un segundo trabajo investigativo en los colegios de la ciudad y del Departamento del Tolima, ha sido publicado en el libro “Literatura y Escuela” (Gamboa et al 2011).

También es un trabajo orientado desde metodologías cualitativas, mediante las cuales se hizo exploración de las historias de vida de maestros en formación. Su

pregunta principal es por la formación del canon literario formativo y sus pedagogías. En este caso se indaga a maestros de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Lengua Castellana formados en educación a distancia en la Universidad del Tolima. Ellos provienen en su mayoría de zonas rurales y han cursado sus estudios los fines de semana.

En el apartado de este estudio que se dedica a Ibagué, se encuentra que los maestros en formación provienen de culturas orales en donde tiene un peso importante la familia y los relatos contados por los abuelos.

Para los investigadores de este estudio, los estudiantes en proceso de formación para maestros mantienen “costumbres propias de la tradición familiar, aún no intervenidas abruptamente por lo oleajes mediáticos; es decir, esos entramados familiares conservan espacios de conversación entre abuelos y nietos, de modo que, en gran medida y mediante la tradición oral, es posible establecer un canal comunicativo que potencia la narratividad como puente generacional” (Gamboa, 2011). Podemos decir que estos maestros en formación provenientes de culturas orales, y que han nacido en los ochentas y al inicio de los noventas, están a medio camino entre la oralidad y la *digitalidad*. Son jóvenes adultos que han disfrutado de los desarrollos de las tecnologías de la comunicación, pero que tienen fuertes vínculos con culturas tradicionales campesinas.

Las lecturas compartidas en este caso (de los abuelos y abuelas con sus nietos y nietas), incluyen, según el estudio, en un 60% mitos y leyendas del gran Tolima. Así,

las marcas de lectura de los licenciados del Tolima, son: *La Patasola*, *El Mohán*, *Los Tunjitos* y *La Madreselva*.

En las conclusiones del estudio aparece la cultura escolar, la cultura del libro, amenazada por la cultura del entorno:

Para los autores, “Los desarrollos y adelantos tecnológicos, como la Internet, la digitalización de los textos, el chat, los blogs, las redes de comunicación, e interacción social, han desplazado al libro en su presentación impresa; sin embargo, el reto consiste en que estos lenguajes virtuales entren en diálogo con la cultura impresa” (P. 248)

Tenemos entonces, parafraseando al profesor Torres, a *maestros formados en la cultura oral, que intentan enseñar la cultura escrita a nativos de la cultura digital*.

¿Cómo es posible la comunicación de estas dos subjetividades en el ecosistema comunicativo de la escuela?

Quienes han abordado este tipo de preocupaciones, lo han hecho desde el campo de la comunicación educación. Para Jorge Huergo, éste es un campo caracterizado como “complejo, problemático, viscoso, con materiales blandos y escasas líneas de demarcación” (Huergo, 2000, p. 3-25).

Desde esta perspectiva, se entiende que la educación implica un proceso comunicativo, de intercambio entre seres humanos. Por lo tanto, “conocer es comunicar”, “educarse es involucrarse y participar en múltiples interacciones comunicativas” (Kaplún, 1992). Por eso la preocupación en el caso del maestro uruguayo Mario Kaplún, por la construcción de diálogos en la escuela. No se trataría de

una posible interacción hombre-máquina, como celebran algunos *tecnofílicos*, sino la interacción entre seres humanos –mediada o no-, que permite la construcción de sentido, y el más fundamental de todos, el sentido de la libertad, mediante una educación liberadora, como lo proponía Paulo Freire.

En la misma línea, Daniel Prieto insiste: “el hecho educativo es profunda, esencialmente comunicacional. La relación pedagógica es, en su fundamento, una relación entre seres que se comunican, que interactúan, que se construyen en la interlocución” (2011). Aquí nos interesa el aspecto que se resalta de la construcción comunicativa entre seres humanos. Esto es, la intersubjetividad. El acto comunicativo produce subjetividades nuevas. Esta línea de desplazamiento para pensar la subjetividad es muy útil para nuestro proyecto, por cuanto vincula directamente la subjetividad con la comunicación.

Para William Torres, “las bases de las culturas son la comunicación y la educación; por cuanto una cultura que no comunica, se aísla y enmudece; y, a su vez, una cultura que no *crea* proyectos de ser humano –mediante cualquier tipo de educación-, muere”. (Torres, 2000, Pág. 49). Por eso el profesor Torres propone estudiar la subjetividad desde: los tejidos comunicativos, las memorias y los imaginarios de futuro.

El campo de la comunicación educación en América Latina es “un campo estratégico del conocimiento que se ocupa de indagar y proponer políticas para la construcción del sujeto en sociedades periféricas que tienden a la globalización económica y la desterritorialización cultural” (Torres, 2000, Pág. 49-63). En este mismo

texto, el autor propone un relato cronológico sobre el surgimiento del campo en América Latina. Esto es, cómo se pasó de la educación y la comunicación a la *edukomunikación*, en los setentas, y de ahí a la comunicación-educación, en los ochentas y noventas, y de ahí a la comunicación/educación, en 2000. En ese recuento, se analizan las tendencias que configuran el campo.

Así, encontramos a quienes veían los medios como una amenaza; a quienes se dedicaron a analizar sus contenidos ideológicos; a quienes los vincularon a la escuela, con el fin de "modernizarla", -algunos de ellos impulsaron una lectura crítica y quienes los apropiaron para dar nuevas voces a quienes no la tenían. Estas fueron las líneas denominadas como análisis ideológico de los medios, edukomunikación, recepción crítica, comunicación educativa¹⁶.

Desde la mirada de la comunicación educación en Ibagué, podemos decir que las instituciones educativas de la ciudad se debaten entre la prohibición del uso de aparatos en el aula o su inclusión pedagógica. Algunas (las de carácter privado), han incluido conexiones de *wifi* y dispositivos multimedia para el aprendizaje. Otras (las públicas) han mejorado lentamente sus dotaciones de salas de sistema, para atender la demanda estudiantil por la conectividad.

Pero más allá de la conectividad en la escuela, lo que se desborda en este panorama es la conectividad por fuera del aula, que la traspasa, la invade, la llena de

16 El análisis completo de la genealogía del campo está en: "Catálogo de la nave aqueas. Introducción lineal a un campo estratégico del conocimiento en las llamadas sociedades periféricas", En: Comunicación-Educación, coordenadas, abordajes y travesías. (2000), Bogotá, Siglo del Hombre Editores, Universidad Central páginas 55-59.

interacciones comunicativas que ella no ha producido de manera planificada.

Interacciones que generan tejidos comunicativos que la escuela debe potenciar. A partir de los aportes de Gabriel Kaplún, Torres y Pachón han propuesto entender los *tejidos comunicativos* como:

“Las urdimbres de construcción y negociación de sentidos que los grupos sociales realizan al interior y exterior de sí mismos en contextos de interacción que corresponden a las culturas oral, escrita, icónica y mediática electrónica digital (Torres y Pachón, 2009)”. O más claramente, a partir de los mismos autores, los tejidos comunicativos los entendemos en el presente proyecto, como la producción de *vínculos* y *sentidos* en el ecosistema comunicativo de la escuela.

Ello nos ha permitido abordar la constitución de las subjetividades nativas digitales y predigitales a partir de los tejidos comunicativos en los procesos de comunicabilidad en la escuela.

En torno a la idea de considerar la importancia de estudiar la comunicación *en* la educación, Daniel Prieto ha insistido que ésta tiene sentido desde el estudio de la *comunicabilidad*, puesto que “La educación es algo que siempre realizamos con otros, entre otros; sin ese principio no podemos llegar demasiado lejos en el intento de promover y acompañar aprendizajes”. (2015, p. 78).

La *comunicabilidad* entendida como: “la máxima intensidad de relación lograda en las instancias de aprendizaje: la institución con sus docentes, estudiantes y el contexto, los docentes entre sí y con los estudiantes, los estudiantes entre sí y con los

medios, los materiales y el contexto, en fin, cada uno (docente o estudiante encargados de la gestión del establecimiento) consigo mismo”. (Prieto, 2015, 79).

Y es que el interrogante sobre la interacción de los jóvenes con las tecnologías, ha llevado a investigadores a plantearse si podemos hacer un uso creativo de las redes y nuevas tecnologías para mejorar nuestras vidas. El profesor Torres ubica la pregunta en el mismo terreno en que la plantean recientes trabajos como el de Rheingold, Contreras o Levy: en el de la innovación social y la creatividad cultural. ¿Podemos usar la tecnología para volvernos ciudadanos creativos y productores culturales libres? (Torres, 2001). La pregunta invita a establecer los nuevos usos sociales de las tecnologías, para potenciar ese uso de una manera lúdica y creativa hacia la configuración de nuevas formas de ser ciudadanos en la globalización y la periferia. Ya Rheingold lo ha dicho:

...los usos beneficios de las tecnologías no surgirán de forma inmediata sólo porque abriguemos esa esperanza. Quienes aspiren a ejercer influencia sobre el desarrollo futuro deben conocer los riesgos y oportunidades que se abren, deben saber tratarlos convenientemente. A pesar de que tal conocimiento no garantiza que se utilicen las nuevas herramientas para crear un mundo humano sostenible, sin ese conocimiento estaremos incapacitados para influir en el mundo de nuestros nietos. (Rheingold, 2004)

Así, el espectro teórico abordado en este estudio abarca las reflexiones en torno a la comunicación en la educación, a los procesos culturales, la reflexión sobre la

tecnología y la *tecnicidad*¹⁷, la constitución de subjetividades y los estudios en torno a la condición juvenil. Desde luego que estos ámbitos de reflexión generan conceptos que necesariamente se entrecruzan. Por ello hablamos de culturas juveniles, subjetividades juveniles, procesos culturales y comunicación, *tecno-subjetividades* (Erazo, 2007). De la confluencia entre tecnología, digitalización y procesos sociales y constitución de nuevas tramas culturales. Y planteamos que es el principal terreno, por cuanto “la tecnología es hoy una de las metáforas más potentes para entender el tejido –las redes e interfaces- de que está hecha la subjetividad” (Martín-Barbero, 2004).

El ámbito más amplio de este contexto, es el de la llamada Sociedad Red (Castells, 1999). Según Castells, existe una nueva forma de organización social que gira en torno a la circulación del conocimiento, los flujos de información y la interacción comunicativa. En ella el conocimiento se convierte en un valor agregado de primer orden y el acceso a la información nos convierte en *globopolitas* (mitad seres, mitad flujos). La sociedad se vuelve sociedad red no porque exista Internet y las llamadas TIC (que juegan un papel fundamental en los flujos de información en la sociedad red), sino por el modelo organizativo que asume.

Según Castells, es característico de la sociedad red una creciente *pérdida de control sobre nuestras vidas*. Sin duda, esta pérdida de control está relacionada con otro componente de las sociedades contemporáneas: la globalización que deslocaliza, hibrida las culturas, genera destiempos (entre los procesos de nuestros países que asumen rasgos propios de la posmodernidad, y que viven una modernidad a medias en

¹⁷ Para ampliar la idea de *tecnicidad* como instrumento de la evolución técnica, ver Simondón (2007).

medio de las tradiciones culturales que perviven), descentra y desplaza las nociones que hemos asumido como ciertas.

La constitución de subjetividades hay que entenderla entonces en las dinámicas que la globalización impone y en medio de las tensiones entre lo global y lo local, lo moderno y lo posmoderno, los apogeos estéticos y los declives éticos, la inclusión y la exclusión, la conexión y la desconexión. Las subjetividades juveniles debemos investigarlas en y desde los conflictos culturales y sociales que constituyen la trama de relaciones de nuestras sociedades. Incluimos la subjetividad en lo relacional, por cuanto asumimos con Huergo como imposible “concebir una subjetividad individual, aislada o inaugural. La subjetividad es siempre condensación, de recorridos y de memorias, de voces y de aspiraciones en cierto sentido colectivas; se constituyen siempre en la trama de relaciones con lenguajes y experiencia múltiples, pero, sobre todo, en el entramado de otras subjetividades; acontece y se pronuncia con la carga de historias y biografías de otras palabras y de otras reflexiones” (Huergo, 2004, p. 129).

Subjetividades, entonces, en red y en la sociedad red, subjetividades en los conflictos. La subjetividad en Internet adquiere así una dimensión atravesada por estos conceptos, que deben ser analizados bajo la mirada crítica y comprensiva de las lógicas propias de la mediación de la *tecnicidad*, de la *tecnocultura* (Martín-Barbero, 1998), o de lo que otros autores llaman *cultura informática* (Rueda, 2004) ciberculturas y *cultura digital* (Piscitelli, 2005).

La cultura digital ha sido investigada por Alejandro Piscitelli, desde hace un par de décadas. Piscitelli establece una analogía entre los profundos cambios que introdujo

la imprenta desde su aparición y los que está introduciendo Internet en las sociedades actuales. Para este autor, la red configura un universo de interacciones y de construcción de sentido que crece vertiginosamente y al que debemos dedicarle serios estudios para entender su dinámica, y sobre todo para “pensar mejor el mundo en que vivimos”: “necesitamos pensar este tiempo de otro modo, con otras metáforas y otras herramientas epistemológicas” (Piscitelli, 2005, p. 14)

El de la cooperación, la acción conjunta en las redes, es un terreno en el que coinciden trabajos de múltiples autores. Desde la idea de *inteligencias colectivas* de Pierre Levy, o el de las redes para la libertad, de Yves Eudes, hasta el de *multitudes inteligentes*, de Rheingold.

Para Howard Rheingold, hay una idea fuerte en torno a lo que pasa en las redes digitales: que lo que está sucediendo es fruto de la interacción colectiva a nivel planetario y que lo que hay de fondo es una manera colaborativa de construcción de conocimiento. Esta colaboración *on line* con medios digitales –sobre todo con medios digitales móviles que funcionan como terminales de computador- constituye lo que ha llamado multitudes inteligentes. “Las <<multitudes inteligentes>> son grupos de personas que emprenden movilizaciones colectivas –políticas, sociales, económicas-, gracias a que un nuevo medio de comunicación posibilita otros modos de organización, a una escala novedosa, entre personas que hasta entonces no podían coordinar tales movimientos.” “Las <aplicaciones rompedoras> (Killer apps) de la industria futura de telecomunicaciones móviles no serán ni dispositivos de hardware ni programas de software, sino prácticas sociales. Los cambios más importantes provendrán como suele

sucedan, de los tipos de relaciones... “como ha sucedido con los ordenadores personales e internet, los principales adelantos no surgirán en el seno de los líderes industriales establecidos, sino en la periferia, en pequeños grupos de jóvenes emprendedores, o asociaciones de aficionados. *Sobre todo*, en las asociaciones de aficionados.” (Rheingold, 2004)

Esta idea de las prácticas sociales mediante las cuales los colectivos humanos se apropian de las tecnologías digitales para la interacción en su vida cotidiana, es la que ha llevado al investigador de las culturas juveniles, Germán Muñoz (2005), a plantearse la idea de la existencia de una *ciudadanía cultural*, como una ciudadanía comunicativa. A la manera de las multitudes inteligentes que se movilizaron en Madrid el 11 de marzo de 2004, Muñoz considera que los usos jóvenes de la telefonía celular y de los dispositivos móviles de comunicación y entretenimiento, configuran esta nueva forma de ser ciudadanos (*ciudadanía móvil*). Si bien el autor lo plantea como una hipótesis de trabajo, la idea está fuertemente relacionada con fenómenos como “las tribus del pulgar” que Rheingold avizora en una calle de Tokio (el cruce de Shibuya, donde cada vez que el semáforo cambia a verde cruzan la calle 1500 personas y en donde el investigador observó miles de interacciones virtuales mientras se camina, gracias al envío y recepción de mensajes de texto –SMS).

Ya Pierre Levy había mencionado el nacimiento de las “inteligencias colectivas”, que eran las que se constituían mediante la interacción virtual. En el caso de Rheingold, fenómenos que se suceden fuera de las redes ejemplifican lo extendido de las “multitudes inteligentes”.

El caso más claro de ejemplo, es el uso del teléfono móvil en España después del atentado terrorista del 11 de marzo de 2004. En este caso, los ciudadanos españoles tuvieron una respuesta masiva e inmediata vía teléfono celular, a las acusaciones del gobierno español sobre la autoría de ETA del atentado. La gran movilización generada en pocas horas, donde también se usaron otros medios electrónicos (mensajes de texto – sms- y e_mail), dejó claro el potencial movilizador de estas tecnologías para la construcción de ciudadanías activas.

Estas reflexiones nos han llevado a relacionar la acción colectiva y la construcción de ciudadanía a partir de Internet, con la constitución de la subjetividad en los jóvenes. Para ello contamos con los valiosos aportes hechos en los estudios de la juventud ya publicados o que se vienen realizando. Es el caso de los estudios de los consumos culturales (*Viviendo a toda*, 1997, realizado por la Universidad Central), los jóvenes y la relación con el libro y la televisión (*el ojo, el libro y la pantalla*, de Sonia Muñoz), las culturas juveniles desde la creación cultural a partir de la música (Germán Muñoz y Martha Marín), la constitución de subjetividades políticas y morales a partir de la construcción de la idea de justicia en jóvenes (CINDE y Universidad de Manizales), entre otros. Todos estos trabajos aportan un corpus teórico importante del cual se nutre la presente investigación.

Un par de entradas muy sugerentes en la teoría emergente sobre todos estos procesos, son las de pensar la escuela como una interfaz, y analizar las posibilidades de uso de las habilidades transmedia de los jóvenes en el aula y, por tanto, desarrollar

las habilidades comunicativas transmedia en jóvenes y profesores. Para ello, Carlos Scolari ha propuesto esta síntesis:

	 ALFABETISMO	 ALFABETISMO MEDIÁTICO	 ALFABETISMO TRANSMEDIA
Lenguaje	Texto escrito (leer/escribir)	Multimodal	Multimodal
Soporte mediático	Libros y textos escritos	Medios impresos, audiovisuales y digitales	Redes digitales - Medios interactivos - Transmedia
Objetivos	Crear lectores críticos y escritores	Crear espectadores críticos, y a veces, productores	Crear prosumidores críticos
Interpelación	Como analfabeto	Como consumidor pasivo	Como prosumidor
Dirección	<i>Top-down</i>	1) <i>Top-down</i> 2) <i>Bottom-up</i>	1) <i>Bottom-up</i> 2) <i>Top-down</i>
Lugar de aprendizaje	Formal (escuelas)	Formal (escuelas), no formal e informal	De informal a formal
Rol del profesor	Autoridad con el conocimiento - Mediador entre el estudiante y el texto	Mediador de conocimiento - Creador de experiencias de aprendizaje con los medios	Facilitador del conocimiento - Traductor cultural
Referencias teóricas	Lingüística	Teoría de los efectos de los medios masivos - Estudios culturales	Ecología de los medios - Narrativas transmedia - Estudios culturales

Alfabetismo transmedia (Scolari, 2018)

El alfabetismo transmedia se pregunta por la manera en que los jóvenes se han instalado en un universo emergente de lenguajes, prácticas e interacción con los artefactos. Para Scolari, las características transmedia del ecosistema comunicativo mediático, debería ser pensadas en la escuela.

Por tanto, se hace necesario dar cuenta de ese desborde, hacer el tránsito que va de *la escuela desconectada a la escuela enredada* (de cables, de conexiones), de pantallas, por cuanto “Ya no somos sociedad de medios sino un ecosistema complejo y fluido de convergencia de pantallas” (Rincón, 2015, p.6). Intentamos con este recorrido trazar un mapa que permita “salir del enredo”. A la manera de aquellas migas de pan que se iban esparciendo en el bosque para encontrar luego la salida (el riesgo siempre será que los pájaros den cuenta de las migas y tengamos el destino de la fábula: la errancia sin mapa). Quizá en el último capítulo, cuando encontremos la salida del bosque, nos encontremos con ***la escuela de los flujos en red***, o con ***la escuela transmedia***, o con ***la escuela de interfaz renovada***. Y a lo mejor dejamos por aquí estas migas para que otros encuentren el camino.

Pero, ¿Cómo investigamos?

Con mapas nocturnos. Arriesgándonos a nombrar de otra manera procesos y prácticas culturales emergentes, pues no podemos seguir nombrando un mundo nuevo con viejas categorías. Ese mapeo es el resultado de una inmersión donde se ha corrido del riesgo de la transformación veloz del paisaje. Para alguien que ha estudiado desde hace años estos procesos, “las tecnologías van mucho más rápido que nuestra capacidad de investigarlas, analizarlas, comprenderlas, y sobre todo de establecer normas para su funcionamiento. Es por eso que Internet necesita ser mapeado y analizado casi diariamente” (Piscitelli, 2005, p. 31).

Este ejercicio de inmersión, por tanto, se ha enmarcado dentro de una acción reflexiva, analítica, interpretativa y crítica de las mutaciones culturales en la escuela, inmersa en ecosistemas comunicativos y mediáticos más amplios, en los que están inmersos sus actores. Nos ubicamos entonces en el terreno de lo que Guillermo Orozco ha llamado lo sociocéntrico, en oposición a lo tecnocéntrico en investigación de la comunicación, para avizorar la “sombra del futuro proyectada en el presente” (Rheingold, 2004).

Igualmente, el trabajo parte de algunas proposiciones que hemos venido desarrollando a lo largo de la exposición. El texto es híbrido, por supuesto: *mutante*. No podemos hacer un producto cultural (una tesis) en el tradicional lenguaje de los productos culturales canónicos. Necesitamos mutar también las formas para explorar. Las escrituras híbridas son las que corren riesgos porque intentan abordar terrenos nuevos. De esos riesgos nace lo nuevo. Esta escritura es, por tanto, una mutación. (O por lo menos pretende serlo, si somos honestos).

Y esta forma de escrituras requiere el diálogo con lo que José Machado, en conversación con Germán Muñoz, ha llamado “perspectivas cruzadas”, para investigar a los jóvenes:

“Hay que aprovechar y profundizar las posibilidades de diálogo interdisciplinario, porque las perspectivas cruzadas nos pueden decir más que una óptica disciplinar; la formación de equipos, lo cual hemos hecho en el Instituto de Ciencias Sociales, incentiva la triangulación de metodologías y de teorías que nos puedan arrojar más luz sobre el campo de los universos juveniles. Así que estoy de acuerdo con la conveniencia de evitar enclaustramientos disciplinares, sin necesidad de rotular los estudios de

juventud, sin ponerles una etiqueta sociológica, antropológica o psicológica que puede confinar horizontes de investigación, crear barreras, fronteras o encuadramientos que nos impiden ver otras realidades. Soy un adepto de las intersecciones teórico-metodológicas” (Muñoz, 2019, p. 413)

Las reflexiones metodológicas en la conversación de Muñoz y Machado, han sido fundamentales para el presente trabajo. De estas reflexiones, parafraseamos los siguientes aportes a un trabajo en un mundo nuevo, en un planeta por descubrir, como es el mundo de las culturas digitales juveniles:

- Las posibilidades interpretativas deben estar siempre abiertas.
- No necesariamente hay que partir de un marco teórico para investigar. Mejor partir de un dibujo, de una introducción, de un problema... partir de la preocupación, que es el anuncio de una ocupación (lo que se va a investigar).
- La teoría debe estar siempre presente, pero no necesariamente a la partida, debe estar a lo largo de toda la pesquisa.
- Un cuadro teórico de partida, te limita. Es mejor las teorías a lo largo de la investigación.
- ¡Podemos usar diferentes perspectivas de investigación! O, de acuerdo a lo que investigamos, usar la teoría que más nos sirve.
- Debemos tener en cuenta la perspectiva histórica: el aquí y el ahora
- La creatividad pasa por conectar lo desconectado. Eso implica usar la imaginación.

- El puzzle como trabajo creativo de construcción. Eso es armar la tesis, hacer un trabajo creativo de construcción, de relación de categorías, de conectar diferentes perspectivas
- Usar el método de “mirar para el lado”. ¿Cómo miro para el lado? Mirando los valores de las otras generaciones.

Desde estas intersecciones teórico metodológicas, trabajamos con maestros y estudiantes en un proyecto común de construcción del sentido sobre lo que hacemos. Ante todo, el desarrollo de la investigación implicó un proceso de autorreconocimiento cultural de maestros y estudiantes, quienes nos reencontramos cara a cara y re-descubrimos actores, prácticas, procesos desencuentros y encuentros en las instituciones educativas con las que trabajamos.

La investigación, en cuadrada en el enfoque cualitativo, ha trabajado con un tipo de muestra teóricamente orientada: con jóvenes estudiantes de distintos géneros, inmersos en ecologías mediáticas y comunicativas digitales, de instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Ibagué. Igualmente, con un grupo de maestros “pre-digitales” que trabajan en los mismos niveles de escolaridad que los estudiantes vinculados al proyecto. Para el análisis de ese corpus, se ha hecho un ejercicio de interpretación, a la luz de las teorías aquí esbozadas.

También en el presente trabajo participaron jóvenes escolarizados en el colegio y la universidad. Jóvenes que participaron en conversaciones y talleres con sus padres y maestros. Participaron, igualmente, maestros en formación, quienes estaban

realizando sus actividades de práctica profesional docente de Licenciatura en Lengua Castellana y, maestros en ejercicio en procesos de formación posgradual.

Así, adelantamos actividades de observación de la vida cotidiana de los jóvenes dentro y fuera del aula, y realizamos documentos a los que llamamos “perfiles etnográficos”. Estos documentos los leímos en voz alta en sesiones de taller para generar conversaciones sobre la escuela y sus actores, prácticas y procesos.

La metodología implicó, por tanto, que los maestros observaran a sus estudiantes y que los estudiantes observaran a sus maestros.

Así, logramos un importante material de análisis fruto de talleres, diarios de observación, perfiles biográficos de jóvenes, autobiografías de maestros, etnografía de interacciones digitales, análisis de procesos comunicativos, debates, conversaciones, interacciones: una rica experiencia creativa de indagación por la escuela como un “nosotros” en los que pensarla es pensarse.



WE'RE ADDING
A NEW PLAYER

GRACIAS POR LEER Y JUGAR CON NOSOTROS



INTERTEXTO:

DEVENIR DE MAESTRO

Mis padres no crecieron con el televisor. Mi abuelo accedió a los libros a muy temprana edad de la misma forma en que se supone lo hizo Menocchio, el molinero de la historia de Carlo Ginzburg: gracias a los viajeros que pasaban por su casa de paisano en el sur del Huila. Las primeras lecturas de mi padre, heredadas del abuelo, fueron textos clásicos: La Ilíada, la Odisea, La Comedia. No en vano mis tíos llevaron los nombres de origen romano que le evocaron los textos acumulados: Julio César (mi padre), Horacio, Virgilio y Dante. Preciso cuando la matriz cultural de los habitantes del campo era la católica y había que llamarse Juan, Pedro, Salvador, Jesús. O María, Anunciación, Virgelina o Inmaculada.

Padre no creció con la televisión, pero sí con libros, decantada la tradición cultural del acceso al libro en una casa de provincia. Leyó Las Mil Noches y Una Noches, La Hora 25, Las Aventuras de Róbinson Crusoe. Por eso mis hermanas son Nayidi, Yamile, Damaris y Karem, como si vinieran del medio oriente, no de la literatura. Y mi hermano, por supuesto, Róbinson, el que sobrevive al naufragio en una isla. Y yo, Arlovich, que venía de la literatura rusa (una épica al héroe Alexei Maresiev, de la segunda gran guerra). La cultura del libro era importante en casa, aunque tanto mi padre como el abuelo eran entusiastas contadores de historias y, fundamentalmente, hombres sin grandes pergaminos académicos: el abuelo apenas cursó tercero de primaria y don Julio César no terminó el bachillerato.

El imaginario de mis padres venía de la literatura épica del viejo y de la novela romántica que leían mi madre y mis hermanas. Así que yo crecí cuando el libro y las historias orales contadas en casa eran el eje de los consumos culturales de la familia. Luego llegó la televisión a reemplazar el radio Philips-Sutatenza que usaba el abuelo y a introducir nuevas rutinas de consumo cultural y acceso a los medios en casa.

Así que me hice maestro con todo ese recorrido encima, pero sediento de novedades. Entonces apareció la Internet y se convirtió rápidamente en un lugar donde encontrar quién contara historias y un soporte para contarlas.

Me entusiasmé tanto con la tecnología que me creí un nativo digital. Compré teléfono celular primero que mis colegas y siempre pensé que iba adelante en la innovación. Una década después, mis hijos eran más hábiles que yo, que aguanté la velocidad del cambio y la pulsión compulsiva de espichar teclas a toda hora, de vivir conectado siempre: *hombre-teclado-pantalla*, ¿recuerdan? Y empecé a añorar la conversación de café al lado de seres humanos que me pusieran cuidado. Lo mismo me pasó en el salón de clases: *esperaba de mis estudiantes una atención concentrada*, una respuesta aguda. No. *Ellos estaban ausentes*, interactuando con sus teléfonos y poco a poco me ponían menos cuidado.

Cuando leí la renuncia del profesor “que no se pudo comunicar con los nativos digitales”, apenas si esboqué una sonrisa. Me pareció que ese profesor no aguantó lo que yo sí podía: navegar en ese mar digital era lo mío. Pero resultó que en realidad el oleaje me llevó a aguas más profundas donde ya no podía hacer pie. Descubrí que en mis clases de profesor universitario ya no eran suficientes mis habilidades histriónicas,

mi elevado nivel de citación de autores de memoria, mi agudeza argumentativa. Los estudiantes esperaban algo más, pero, ¿qué era? ¿Un argumento? ¿Una explicación? Mientras yo los intentaba, ellos lucían cansados, agotados: ya tenían el síndrome del aburrimiento. Se habían vuelto dispersos, y habían perdido su capacidad de atención.

Los estudiantes más jóvenes lucían expectantes. Era claro que estaban dispuestos a divertirse en clase. Pero lo que en realidad querían era interacciones, preguntas, actividades de trabajo colaborativo. No era en total tan difícil ni tan novedoso. Todo ya lo habían reclamado las pedagogías activas y la educación liberadora. Lo que pasaba era que la educación se había burocratizado y el reclamo era por devolverle su espíritu libre a la clase. Lo que pasaba era que no teníamos claro en la universidad, el problema que se nos avecinaba, en términos de diálogo cultural.

Y es que muchos maestros migramos de la oralidad a la escritura y de ésta a la audiovisión y la digitalización. Estos recorridos implicaron hondas transformaciones en el modo de acceder a la cultura, la comunicación y las formas de relacionarnos. Cuando nos hicimos maestros, los más jóvenes estaban incursionando en un mundo en el que no crecimos: el de las pantallas conectadas globalmente y el de la comunicación móvil.

Eso es porque somos maestros nacidos en la *cultura oral*, enseñando la *cultura escrita* de la escuela a jóvenes nacidos en la *cultura digital*. ¿No es hora de que la escuela piense mejor la forma de tejer estas culturas?

NIVEL 4. TEJIDOS COMUNICATIVOS EN EL ENTORNO DE LA ESCUELA

Recolectar el café, leer, escribir, comunicar

Hay un municipio al sur del Tolima en la zona montañosa. Bueno, hay muchos. Aclaremos: Un municipio al que llamaremos san Antonio, a ocho horas de viaje por trochas de montaña, tiene un pequeño poblado rural con un colegio para 150 estudiantes. Muchos de ellos, se levantan a las 3 de la mañana a recoger café (en la época de cosecha, por supuesto: dos veces al año entre septiembre y diciembre, la cosecha principal; y entre abril y mayo, la pequeña). A las 7 de la mañana van al colegio y regresan a casa a altas horas de la noche. No porque las clases duren todo el día: es porque se quedan en las afueras del colegio, “pegados a la malla”, dice un profesor. Conectados al internet de la institución.

Y muchos se quedan hasta la medianoche, porque a esa hora pueden navegar mejor las páginas que frecuentan: Facebook, Instagram y WhatsApp. Los padres de familia le han insistido al presidente de la junta comunal y al rector de la institución, para que apaguen temprano el módem. Los jóvenes insisten en conectarse. Ahí va la pelea cotidiana: aún bajo los fuertes aguaceros de la montaña y trepados a los árboles de guayaba, los estudiantes siguen enchufados.

Aunque evidentemente existe una brecha digital enorme entre campo y ciudad en Colombia, los jóvenes del campo vinculan a su vida cotidiana las tecnologías de comunicación a las que acceden mediante los dispositivos móviles. La urbanización cultural del campo se da vía aparatos de comunicación, interacciones globales

mediante el acceso a plataformas de juegos en línea y las conversaciones espontáneas con gente en otro lugar, otra cultura y en distintos idiomas.

Los profesores que han acompañado el presente trabajo con sus etnografías de los jóvenes en las escuelas y sus perfiles autobiográficos, siguen sorprendiéndose de los rápidos cambios que presencian. Ellos recordaron que cuando estudiaban, los computadores en la escuela tenían unos forros grises: eran como unas momias prehistóricas y misteriosas que solo el rector podía destapar. Y tan solo se destapaban en la aburrida clase de computación, pues esta consistía en aprender las partes del equipo y usarlo sin conexión en un primitivo software de pintura en la pantalla.

"Las salas de sistemas eran par acceder una hora a la semana y dibujar con Paint Brush o Power Point. Era una clase muy aburrida". La forma en que se enseñó el uso de tecnología fue mediante la clase tradicional. Los maestros dibujaban las partes del computador en el tablero para que los estudiantes aprendieran sus componentes.

Luego en los grados superiores hubo conexión, y, con ella, la posibilidad de gestionar el primer correo electrónico y acceder a los contenidos multimedia en línea de la estática y casera enciclopedia *Encarta*.

Entonces, se agudizó la transformación en los modos de leer de los estudiantes. La lectura silenciosa y aislada que se hacía en extrema concentración quedó en desuso. En cambio, apareció la lectura en tabletas, en libros digitales compartidos vía internet y la lectura en el contexto de la multitarea. Se lee mientras se escucha música o se interrumpe la lectura para contestar el chat y se reanuda en medio de múltiples actividades: descargar videos, actualizar unas fotos, esperar que se carguen imágenes,

reenviar un meme. Y cambió el lector, pero también el escritor, el autor de los textos se esfuma en el anonimato de la red y sus textos inician un interminable recorrido de réplicas, reapropiaciones y reescrituras.

Desaparecido el autor en las redes sociales, se esfuma la idea de una cultura escritura ensanchada, amplificada por los bafles globales. El autor da paso al comentador, replicador. La cultura escrita con sus más connotados símbolos se transforma en las redes, al transformarse la autoría y el producto de la misma: el texto escrito (denso, lleno de glosas, comentarios, sagacidad y niveles de referenciación y citación). Al menos esa ilusión que fundó la cultura de los blogueros de emergencia de una cultura escrita renovada, se esfuma en las actuales redes. Lo que emerge es entonces una escritura digital que no tiene nada que ver con la vieja cultura del libro. ¿Una cultura escrita renovada? ¿Una cultura digital que rompe con la escritura?

Los tejidos comunicativos escritos son también icónicos. No se puede separar, en el caso de los nativos digitales, la escritura de las imágenes. Es una escritura que va acompañada de símbolos, íconos. Muchos de esos íconos ya vienen incorporados en los nuevos dispositivos.

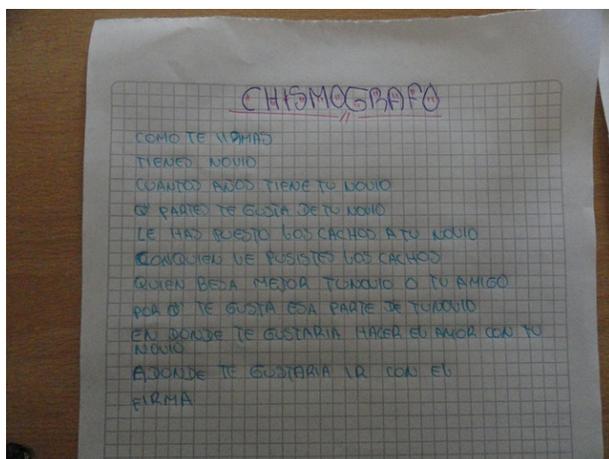


Imagen: Fragmento del "chismógrafo" de una estudiante de secundaria (8) en la vereda El Limón, de Chaparral, Tolima.

El “*chismógrafo*” usado por los niños de las instituciones rurales sin conexión a Internet. Se asemeja a las redes sociales dedicadas a las preguntas y respuestas (Ask.me). La necesidad comunicativa en la escuela no pasa únicamente por la tecnología. Las redes cumplen la función de amplificación a mayores públicos, pero el principio es el mismo: necesidad de comunicarse entre seres humanos, de construir tejidos.

Tejidos y mutaciones

Durante el desarrollo de estos procesos, el aprendizaje ha mutado y hoy, más que antes, emergen nuevas formas de aprender no relacionadas con la escuela. Muchas de ellas surgen mediadas tecnológicamente o como resultado indirecto de la tecnología. Una de estas formas de aprender es la del aprender por sí mismo, dado el carácter muchas veces autodidacta del manejo de las tecnologías por parte de los jóvenes. Esto se diferencia grandemente de la forma de aprendizaje de la escritura, que ha requerido la permanente orientación de un adulto. Frente a la orientación constante y el esfuerzo en el aprendizaje de la escritura, aparece el “cacharreo” lúdico del aprendizaje del uso de la computadora y otros artefactos.

Han mutado las temporalidades, pues las de los jóvenes son distintas a las de sus maestros en los procesos de socialización. En el caso de los nativos predigitales, la sociabilidad estaba atada a los tiempos de ocio: salir a la calle, jugar en el barrio, interactuar en los rituales de la familia extendida.

En el caso de los nativos digitales, podemos decir que los tiempos de la sociabilidad y la comunicación son permanentes. Aún estando en el salón de clase se

puede interactuar de manera virtual con los amigos. La clase también puede ser lugar para el chat, para esa conversación perpetua de las redes sociales, pues los nativos llevan a los amigos al salón. Los llevan en el Facebook, en el Twitter, en el Whatsapp. No se desprenden de sus interacciones.

Aunque la hemos llamado de muchas maneras, la educación siempre será ese ejercicio en el que las nuevas generaciones construyen el sentido en diálogo con las generaciones precedentes. ¿Cómo el diálogo roto en las cuales y las mutaciones culturales pueden ser abordados por una interfaz de la escuela renovada?

Para elaborar pistas y aportar en la respuesta al interrogante, podemos navegar la siguiente matriz de procesos comunicativos y culturales.

Matriz de Procesos culturales y tejidos comunicativos

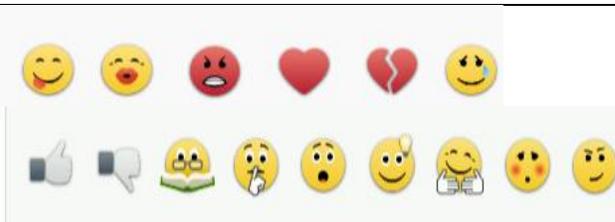
<i>Artefactos / Procesos culturales / Tejidos comunicativos</i>	<i>Estudiantes</i>	<i>Maestros</i>
<i>Artefactos</i>	<p>Consolas, Mp3, Portátil, Tv, Smarphone, Tablet.</p> <p>2011: portátiles</p> <p>2012: blackberrys y luego smarphone con Android y Apple con IOS</p> <p>2013: Tablets</p>	<p>Libro, Teléfono, Radio, Televisor, VHS, Discman, Celular</p> <p>(Usaron con mayor frecuencia el computador portátil a lo largo de todo el estudio).</p>
<i>Uso de medios</i>	<p>En la convergencia de medios, todos los jóvenes urbanos están en las pantallas portátiles de la Tablet o el smarphone (los jóvenes rurales recién colonizan el mundo nuevo del Facebook, ahora que tienen conexiones en sus centros poblados: por ello el uso de medios y su relación con la tecnología es desigual...)</p>	<p>Televisión y luego música que se intercambia en Cassettes y dispositivos más sofisticados que los reemplazan</p>
<i>Consumos</i>	<p>Videojuegos, videos, música digital, cine</p>	<p>Cine, Televisión, radio, libros (novelas),</p>
<i>Instituciones</i>	<p>Jardines infantiles, colegios privados, llevaron celular/smarphone al aula, instituciones con Internet, salas de sistema en el colegio, los profesores usaban videoprojector y power point, hacían tareas en enciclopedias digitalizadas (Encarta) y en Internet, consultan tareas en la tableta digital</p>	<p>La escuela pública, con fuertes disciplinas, les evaluaban la letra, televisor en la escuela, sin Internet en el</p>

		<p>colegio, conocieron el proyector de acetatos en la universidad, no habían salas de sistema en el colegio, tablero y tiza, usaban la biblioteca del colegio y las consultas eran en libros</p>
<p><i>Tejidos comunicativos escritos:</i></p> <p><i>La Lectura</i></p>	<p>En red, fragmentada, lectura de imágenes/emoticones/Gif animados</p> <p>Leen: Los posteos de sus amigos en Facebook</p> <p>Los mensajes incluidos en los memes</p> <p>Los tuits</p> <p>Los memes del Whatsapp</p> <p>Stalkear como forma de lectura.</p>	<p>Más apegada al libro tradicional, de largo aliento (libros “grandes”)</p> <p>Se les dificulta leer lo que escriben los nativos en Internet y en el celular, sobre todo cuando esas escrituras van acompañadas de imágenes, emoticones y signos de puntuación que han mutado de significado.</p>

<p><i>Tejidos comunicativos escritos:</i></p> <p><i>La Escritura</i></p>	<p>Despliegue de escrituras digitales</p> <p>Incluye imágenes, con alteración sintáctica, en pantalla</p> <p>Se despliega en acciones como:</p> <p>Chatear</p> <p>Taggear</p>	<p>Incurción en escrituras digitales.</p> <p>Conocieron la máquina de escribir y usaron en sus inicios el computador como una de ellas</p> <p>Mantienen habilidades para escribir “a mano”, caligrafía cuidada,</p>
<p><i>Tejidos comunicativos Orales / audiovisuales / Digitales</i></p>	<p>Chat, email, redes sociales, videochats, conectados a internet “todo el tiempo”, tuvieron su propio celular al salir de la infancia o durante la educación primaria, interactúan en redes sociales (en la actualidad abandonan Facebook ante la presencia de adultos que ahora migran a esta red)</p> <p>Aumenta el uso de Youtube en los más jóvenes. En el youtube se hace la tarea, gracias a los tutoriales de los “profe youtuber”</p>	<p>Usaron el telegrama, no tuvieron teléfono portátil, accedieron como adultos al teléfono móvil y lo usaron como teléfono y no como terminal de una red, Los amigos del colegio que se recuerdan en el anuario escolar, ingresan tarde a las redes sociales a ver qué hacen los más jóvenes (colonizan</p>

		Facebook como adultos mientras los más chicos migran a Twitter, Instagram y WhatsApp)
--	--	---

<p><i>Tejidos comunicativos icónicos</i></p>	<p>Se evidencia mutaciones en el uso de los signos gramaticales:</p>  <p>:)</p> <p>Felicidad</p> <p>: D Sonrisa</p> <p>: (Tristeza</p> <p>: x Boca cerrada</p> <p>;) Guiño de ojo</p> <p>*tear* :') Lágrima</p> <p>='(Llanto y gesto de dolor</p> <p>(0.0) *_* Le brillan los ojos, ve estrellitas (alegría)</p> <p>:p Lengua afuera</p> <p>:-* Beso</p> <p>>=o Ceño fruncido, mal genio</p> <p><3 Corazón.</p> <p></3 Corazón partido (decepción amorosa)</p> <p>:!) Llorar de emoción</p>	<p>El uso de los signos ortográficos es nuevo, pero no la necesidad de comunicarse con imágenes, como lo plantearon algunos docentes:</p> <p>“Bueno para mi época no usamos los símbolos, pero sí cartas con los dibujos de moda: triste, feliz, enfadado, enamorado...bueno aunque ya no las conservo, las de la carita son muy similares, ah y también me divertía mucho comunicándome con ellas”. (Andrea, profesora, 35 años).</p>
--	--	--



(y)	Aprobación
(n)	Desaprobación
study	Estudiando
;-SHH	Dedo en la boca. Silencio.
=o	Asombro
*-=)	Tener una idea
({})	Dar un abrazo
=\$	Ruborizado. Recibir coqueteo
:->	Sarcasmo



=o	No querer escuchar. Manos en los oídos
:/	No entender
(&_&)	Ojeroso, cansado.
\$_\$	Interesado
nerd	Nerd
O=)	Angelito

>=)	Diablillo	
**-))	Ve estrellas. Emoción.	
OTROS:		
:@	Boca apretada, mal genio	
\ o /	Manos levantadas: triunfo	
zzZZ	Sueño	

Jóvenes en la cultura digital en la universidad.

En el caso de los jóvenes que llegaron a cursar carreras universitarias en el 2010 y 2011 a la Universidad del Tolima, se evidenció un uso frecuente de redes sociales, y artefactos digitales. Cuando se les permitió usar libremente el computador en las clases para el análisis en el marco de la presente investigación, accedieron a sus perfiles de Facebook, *etiquetaron* sus fotos, intercambiaron música y *chatearon*. En el primer semestre de 2011 incluyeron más ampliamente en sus interacciones a Twitter. (En la medida que avanzó la investigación, los artefactos que llevaron los jóvenes universitarios a las clases, migraron del computador portátil al inicio del estudio al

smartphone en el segundo año y, finalmente, al uso más generalizado de las tabletas en el 2013).

Igualmente, usaron con frecuencia el celular y el *BlackBerry* para recibir y enviar mensajes de texto durante el desarrollo de las clases. Esa práctica la traían de los colegios, en donde tenían que hacerlo a escondidas de sus maestros, para que no les decomisaran los teléfonos. (El teléfono en la clase se ha convertido en un problema en varios países. En la red de videos YouTube podemos ver cantidad de videos donde profesores quedan en indefensión ante el celular en la clase. En la mayoría de estos videos hay profesores exaltados estrellando teléfonos contra las paredes o el piso. Lo que queda en evidencia allí es la impotencia de los maestros ante la invasión de la telefonía en el aula).

Eso expresaron los jóvenes en la escritura de sus autobiografías, elaboradas en el semestre B de 2010, y en el desarrollo de sus primeras clases en la Universidad del Tolima. En ellas dejaron clara la estrecha relación que tienen con los dispositivos de comunicación y la importancia para su vida cotidiana el estar permanentemente conectados.

En las historias contaron que los celulares fueron los regalos de celebración de 15 años más solicitados (durante el 2011 en los colegios de Ibagué el regalo más solicitado es el *BlackBerry*¹⁸, de acuerdo a conversaciones con estudiantes de 8 a 11

¹⁸ La fascinación por los celulares llega un poco más tarde al mundo adulto: (testimonio del 2013)

“Hace un par de semanas, cambié mi BlackBerry Pearl de tres años de antigüedad por una BlackBerry Bold mucho más potente, con una cámara de cinco megapíxeles y 3G. Ni qué decir tiene que me quedé impresionado ante lo mucho que había avanzado la tecnología en tres años. Incluso cuando no tenía que llamar o mandar mensajes de texto ni e-mails a nadie, deseaba seguir acariciando mi nueva Bold y experimentar la maravillosa nitidez de su pantalla, el funcionamiento sedoso de su pequeña alfombrilla táctil, la asombrosa velocidad de sus respuestas, la

grado). También contaron la manera en que hicieron la gestión de su primer correo electrónico (de Hotmail, para usar el chat de Messenger), las primeras incursiones en el Hi5, Sónico y MySpace.

En sus relatos autobiográficos, aparece la relación temprana con los primeros celulares, las pedagogías al incluir computadores en la escuela (enseñar a encender y apagar el aparato: a usarlo como una máquina de escribir) y la migración a nuevas pantallas y a las redes sociales que hoy tienen cifras de cobertura planetaria: 100 millones de usuarios en Twitter y 750 millones en Facebook, de los cuales 250 millones acceden desde dispositivos móviles¹⁹.

cautivadora elegancia de sus gráficos. En resumen, estaba prendado de mi nuevo aparato. (Jhonatan Franzen, escritor, 55 años)
<http://www.lja.mx/2013/08/el-dolor-no-os-matara-por-jonathan-franzen/>

¹⁹ Facebook nace en 2004 en una habitación de Harvard. En diciembre tiene un millón de usuarios; en 2005: 5.5 millones, en 2006: 12 millones, en 2007: 50 millones, en 2008: 100 millones, en 2009: 350 millones, en julio de 2010 registraba 500 millones y en julio de 2011, 750 millones de usuarios en el mundo (cifras oficiales, tomadas de: <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>)



5. GAME OVER

Enseres para sobrevivir en la escuela.

Hace unos años leí la sugerente propuesta de *enseres para sobrevivir en la ciudad*, un pequeño y bonito libro de Vicente Quirarte (1994). Al final del ejercicio académico de la escritura de la tesis, no puedo menos que repensar la escuela de hoy como aquella que está inmersa en cambios culturales históricos acelerados y, como no, se ha llenado de enseres, unos menos indispensables que otros, artefactos, dispositivos; en buen español: aparatos.

Quirarte pensaba con nostalgia en la *anatomía del cuaderno* rayado de la escuela primaria; en ese *animal de pluma*: la estilográfica de tinta, tan querida por los padres adultos (como si fuera un objeto de adoración masculina); en la *oda al lápiz* de grafito y en el olor de la tinta. Por supuesto, no dejaba de pensar en la escuela como un lugar fundamental en la ciudad. Pensaba en la escuela como la conocieron nuestros padres: la escuela de la cultura escrita, de tiza y tablero y de modelo comunicativo transmisionista, de contenidos curriculares distribuidos de forma lineal; la escuela del libro nuevo olorosa a tinta, no de las pantallas, la escuela de los profesores pre-digitales.

En ella, los enseres eran de los adultos, ellos tenían el control: la estilográfica del profesor; la tiza, la campana, el tablero, el papelógrafo, el mapa, el almanaque, la biblioteca, eran propiedad de la escuela y, por tanto, objetos inaccesibles para los pequeños, porque *eso no se hace, eso no se toca* (chico, deja ya de jugar con la pelota...)

De los niños y jóvenes eran las canicas, el lápiz, los colores (en muchas ocasiones, prestados). Los cuadernos. Por supuesto, aún hay cuadernos. Y lápices y colores. Pero los jóvenes de la cultura digital, los *pulgarcitos* y *pulgarcitas*, traen en su morral, y así los introducen en la escuela, otros enseres: los dispositivos de pantalla que con su tintineo de luces de luciérnaga iluminan –y perturban- las zonas grises de las aulas.

En la escuela de Quirarte no decomisaban los cuadernos. En la de ahora, el maestro se ve abocado a decomisar los dispositivos digitales. Y cuando lo hace, cuando el profesor decomisa el teléfono y objetos similares del morral, deviene de policía de aduanas de la subjetividad de los más jóvenes. Y es que el teléfono ni siquiera se presta. Es unipersonal, individual, configura el espacio de las cosas íntimas, de las más secretas conversaciones e interacciones. Es un objeto vinculado con su propietario. Por él se pierde la vida si el ladrón intenta raparlo. Aferrarse al aparato es aferrarse a la lista de amigos, a las conversaciones atesoradas, a las imágenes que han ido constituyendo el yo, como las de aquel primer heroico beso. El teléfono móvil es el espacio de la libertad individual: la libertad de hablar con quien se quiera sin control adulto. Es también la posibilidad del aislamiento, pero también, de la conexión con el mundo, pues el *Game* es el terreno, según Baricco, del *individualismo de masas*. (El *Game* como el sistema de la invención, la interacción y la reorganización social en torno al desarrollo tecnológico que nace de la revolución mental que anunciábamos al inicio de este trabajo).

Y con los celulares, las tabletas y otros dispositivos tecnológicos, es evidente que ha llegado a la escuela una migración tecnológica acelerada. Los nativos están

estrechamente vinculados a los dispositivos o artefactos de comunicación. Los llevan a clase como los más adultos llevan su viejo *portafolios* con lápices y libros (¿aún se *portan folios*, o se acumulan bits?).

Antes era un reto llevar equipos de comunicación a la escuela. Ahora los equipos vienen con los nativos (los nativos vienen con equipo, o al menos, *con el chip incorporado*) *. Esta práctica abre mayores posibilidades para que en la escuela se usen las TIC, no como un asunto de inclusión de tecnologías (externas, foráneas), sino como un asunto de extensión del uso habitual que hacen los estudiantes de las mismas. Esta extensión implica su aprovechamiento en los procesos comunicativos que la educación moviliza. Esto reta a la escuela a **desarrollar las competencias comunicativas transmedia de los jóvenes en el aula**, como lo viene proponiendo Scolari.

Pero no es solamente enseres lo que necesitamos en la escuela. Lo que la escuela necesita es más interacción. Para eso, debe pensarse en la escuela otra forma de relaciones de sus miembros entre sí.

Y es que la escuela ha intentado introducir tecnologías muchas veces a destiempo, con una lógica escritural: para que el estudiante aprenda mecanografía. Por eso los testimonios de las clases de informática como algo aburrido, pero la noción del computador como algo divertido. Lo aburrido era su uso en las instituciones escolares.

Es el conflicto entre los usos jóvenes de la tecnología y el uso adulto. Un conflicto cultural generacional. A principio de los noventa, las tecnologías aún eran asunto de los adultos: el control del televisor lo manejaban los padres. Los padres compran el primer celular y tienen el primer computador. Ahora el teléfono inteligente con conectividad

móvil, es también asunto de niños. Ingresan a los hogares por necesidad de controlar o entretener a los más pequeños, quienes navegan habilidosos por YouTube sin brújulas. Esta pérdida del control sobre los dispositivos tecnológicos, va de la mano con la pérdida de la autoridad parental y la tecnología deja de ser asunto de adultos.

Los estudiantes empezaron a hacer las labores académicas en casa en computador, cuando los profesores no lo usaban aún ni lo tomaban en serio en la educación. Se escuchaban en este momento las quejas de los maestros: “es que todo lo copian de la enciclopedia Encarta o lo sacan de Internet”. “Los estudiantes no hacen la tarea, la copian”. Es uno de los primeros conflictos evidentes con el uso de tecnologías en el entorno de la escuela. El más reciente conflicto, se narra en las imágenes de video que circulan en YouTube. En ellas, se muestran maestros que pierden el control en clase y destrozan furiosos el celular de algún estudiante.

Por ello, es preciso evidenciar en la escuela, que hemos pasado *de los enseres para sobrevivir en la ciudad, a los artefactos para vivir en comunidad.*

De la escuela enredada a la escuela interactiva.

Necesitamos una escuela transmedia, intercultural e interactiva. Transmedia, porque las diversas narrativas que de ella emergen deben convertirse en discursos expandidos en distintos géneros, soportes y plataformas.

Intercultural, porque aún sigue vigente el proyecto de Paulo Freire de fortalecer el diálogo de culturas como principio del intercambio subjetivo con fines emancipatorios. Interactiva, porque es la forma en que los jóvenes se relacionan: “actúan entre” de forma mediada y cada vez de manera más fluida.

Por tanto, si el ciberespacio es un lugar donde los jóvenes aprenden, entonces deberíamos *hacer de la escuela un ecosistema comunicacional intercultural de aprendizajes y emergencia de múltiples saberes*.

Y es que cuando la escuela se encerró en sí misma, de la calle le tiraron un cable. El de la luz eléctrica, el de la televisión por demanda, el de la fibra óptica. La escuela intentó vincularse con el entorno, pero lo que hizo fue enchufarse a la globalización. Y entonces del ombligo de la escuela salió un cable a la calle que marcaba el inicio del abandono de su insularidad. Y tuvo tantos cables, que terminó enredada.

La imagen de la escuela enredada ha sido sugerente para entender el proceso mediante el cual se ha querido vincularla a la modernización y el desarrollo. Enredada de cables. Modernizada en tecnologías, más no pensada en su mayoría de edad: *escuela para el aprendizaje lúdico, la libertad y la autonomía*.

En la escuela enredada los profesores tuvieron que aprender a usar el computador con el que no estaban familiarizados. Los computadores, que eran *para educar*, fueron usados en un principio como máquinas de escribir. Luego como enciclopedia *on line*, luego como repositorio de imágenes y videos.

Entonces los estudiantes empezaron a usar el computador de las salas de sistema como usaban la esquina de barrio: para conversar con los amigos, para construir sociabilidad. Y ahí fue el problema porque eso no era educar. Así que se establecieron usos estrictos de los computadores y se prohibieron las páginas para interactuar. Reinó la confusión. De nuevo la escuela estaba enredada.

Y para desenredarse, la escuela se volvió inalámbrica, perdió los cables, pero le ha quedado la *necesidad de los vínculos*. Con el entorno a través de las redes de Internet, y los que fortalecen los estudiantes con sus interacciones mediadas. Aún así, sigue a la espera para que los profesores se sumen a estos nacientes y débiles vínculos.

Necesitamos entonces desatar los cables con los que se ha enredado a la escuela. Ahora lo que se necesitan son *interacciones*. Mejorar la *comunicabilidad*, *fortalecer los tejidos comunicativos* de todos sus integrantes. La escuela necesita con urgencia la conectividad para mejorar la comunicabilidad entre sus miembros y con la cultura del entorno. Ello implica: fortalecer las interacciones y pensar la escuela como *nodo* de una gran red.

La escuela es un nodo

La escuela debe cambiar la forma en que entiende la comunicación. No puede seguir pensándola como transmisión de arriba hacia abajo en orden de jerarquía institucional. Este desplazamiento le plantea los siguientes retos:

- Pensar una escuela en red.
- Fundamentar en su interior una idea de comunicación que sea ante todo producción de vínculos y sentidos, esta vez como un gran nodo que conecta la red de sentido de la cultura escolar.
- Proponer unos maestros en red con el estudiante, comunicándose de manera horizontal.
- Imaginar menos espacios, más instancias o “lugares” de interacción entre la comunidad educativa.

- Transformar los tiempos del aprendizaje, pensando en una educación permanente.

¿Si tenemos un profesor vinculado a una red social educativa, podría este profesor interactuar permanentemente con los estudiantes? Y no estamos hablando de la tradicional educación “a distancia”. La educación a distancia partía de la idea de que el estudiante estaba lejos, a distancia. Por lo tanto, se llegaba a él a través de medios o de encuentros ocasionales. Ahora no es necesario acortar las distancias, sino conectar instancias.

Si los jóvenes están conectados con el mundo, la escuela debe conectar con los jóvenes. Anteriormente decir eso, era hacer una apuesta: que estábamos en la globalización y que por tanto la dinámica globalizadora nos conectaba. Ahora tenemos una acción cotidiana de conexión con los otros: en los videojuegos en línea en el móvil. ¿Que no tienen internet? Compran “minutos” de conexión. Compran “datos”. En la ciudad o el campo. La brecha de la desigualdad económica y social no disminuye. Pero la brecha de desconexión, sí.

Estar conectados con el mundo es dialogar diariamente de distintos temas mientras las acciones del juego discurren. No solo juegan en línea los jóvenes. conversan, intercambian. No solo hablan por WhatsApp, hablan por distintas plataformas, en la medida en que estas son tecnologías de la conversación -y “hay que ampliar la conversación” como lo propone Sherry Turkle-. Ellos juegan en línea y conocen e interactúan cotidianamente con otros jóvenes de otras culturas y otras lenguas. El intercambio, mediado por las plataformas móviles de videojuego, conecta culturas.

Además de su labor de conectar, debemos propender por una escuela dedicada a conversar. Los jóvenes conversan con sus pares, pero: ¿por qué no convertir la escuela en una “tecnología de la conversación”?

No solo como un espacio que potencia conversaciones. Así era fácil verlo hace unos años. Paulo Freire nos insistía en eso desde los años setentas: en el diálogo de saberes, en la interacción dialógica. Para potenciar la conversación es necesario que la escuela rediseñe sus espacios pensados para conversar, no para monologar y transmitir. Conversar es intercambiar. La escuela monologa y transmite.

Que la escuela diseñe dispositivos de conversación: espacios, interacciones, tiempos, mediaciones para interactuar. Artefactos para conversar, para crecer con el con el otro, para construir con el otro.

Para los Nasa, la cultura indígena ancestral del norte del Cauca, en Colombia, *el futuro está atrás*. Cuando los indígenas “caminan” la palabra, cuando piensan mientras actúan sobre el territorio, siempre dicen: vamos con la guía de nuestros mayores, que caminan adelante. La experiencia y el saber acumulado del pasado, camina adelante. Su noción de futuro está anclada a los saberes ancestrales, pero estos no son estáticos: están “caminando con”, en la acción de “caminar la palabra”. La conversación mientras se avanza. Avanzar mientras se conversa.

¿Podría también la escuela “avanzar mientras conversa” con las nuevas generaciones? En el ejercicio de la escuela, el pasado ha sido coactivo, no proactivo. Los saberes se han impuesto desde, no se han construido con. Por eso el saber se ha

transmitido, no se ha construido. Los jóvenes, para nosotros, ahora caminan adelante. Innovan, renuevan prácticas, *anticipan el futuro*, a decir de Margaret Mead.

¿Aprenderemos los maestros y directivos de las instituciones educativas su andar? Necesitamos una escuela que camine con los otros. Necesitamos maestros que transiten “el periplo del héroe” con los mas jóvenes: que los acompañen en su viaje de formación como una intrincada aventura en la que las nuevas generaciones se enfrentan a nuevos retos.

Hacia nuevos juegos y conversaciones

El modelo social que crece al amparo de la revolución mental, tiene el diseño del juego. Alessandro Baricco ha llamado a este modelo, “el Game”. Pero este modelo necesita quién piense el proyecto de justicia social, de equidad, de proyecto humano. Para Baricco,

“Probablemente sólo una generación de nativos digitales, capaces de entrecruzar las lecciones del pasado con los instrumentos del presente, podrá diseñar soluciones que hoy no existen. Inventar modelos, articular prácticas, generar una cultura generalizada. Es una de las tareas que tienen por delante” (2019, p. 236).

Esta generación, por tanto, reclama que los atributos más valiosos del game, sean asumidos en las instituciones educativas:

- Movimiento
- Simplicidad
- Superficialidad

- Jugabilidad

Para Scolari, “esas son las coordenadas de la insurrección digital”. Lo debería ser también de la escuela reinventada. Esas coordenadas, se manifiestan, según Baricco, en:

- Diseño agradable, capaz de generar satisfacciones sensoriales.
- Una estructura que remite al esquema elemental *problema/solución* repetido varias veces.
- Tiempos breves entre el problema y la solución.
- Aumento progresivo de la dificultad del juego.
- Inexistencia e ineficacia de la inmovilidad.
- Aprendizaje a partir del juego y no a través de abstractas instrucciones de uso.
- Disfrute inmediato, sin preámbulos.
- Tranquilizadora exhibición de una puntuación después de determinados pasos.

Cuando Baricco propone estas características, nos plantea un reto mayor: “Salvo raras excepciones, si están haciendo algo que no posee al menos la mitad de estas características, lo que están haciendo ya está muerto desde hace tiempo”. (Baricco, 2019, p. 107)

¿Podríamos utilizar esas características para renovar esta escuela mutante?

Ahora que se ha acabado el juego, cuando creemos advertir la salida del bosque, quizá nos encontremos con *la escuela de los flujos en red*, o con la *escuela transmedia*, o con *la escuela de interfaz renovada*. Y a lo mejor dejamos por aquí estas migas para que otros encuentren el camino.

Bibliografía

- ARGÜELLO, L. A. (2012). *Jóvenes, textos y pantallas. Antecedentes para la construcción de un marco referencial*. EN: Said, Elías. *Las Sociedades en red: sociabilidad y mediación tecnológica*. (págs. 33-44) Bogotá/Barranquilla: Universidad del Norte/Corporación Colombia digital ISBN 978-958-99999-4-3
- ARGÜELLO, L. A. (2012). «*Migraciones digitales de lectura y escritura en estudiantes universitarios*» [artículo en línea]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 9, n.1, págs. 5-21 UOC. [Fecha de consulta: 08/07/]. <<http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v9n1-arguello/v9n1-arguello>>ISSn 1698-580X DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v9i1.1098>
- APARICI, R. (2003). *Comunicación educativa en la sociedad de la información*. Madrid: Librería UNED.
- (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona: Gedisa.
- ARRATIA, O.; Uberhuaga, C.; Patricia, M.; García, M. M. (2006) *Jóvenes.Com. Internet en los barrios populares de Cochabamba*. La Paz: ediciones PIEB.
- AMADO A., RINCÓN O. (Eds.) (2015). *La comunicación en mutación. Remix de discursos*. Bogotá, Colombia: FES Comunicación.
- ACASO, M. Manzanera, P. (Eds.), (2015). *Esto No Es una Clase. Investigando la educación disruptiva en los contextos educativos formales*. Barcelona: España: Editorial Ariel.
- BARICCO, A. (2006). *Los bárbaros. Ensayos sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
- (2019). *The Game*. Barcelona: Anagrama

- BAUMAN, Zygmunt. *La globalización. Consecuencias humanas*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 1999.
- BRUNNER, J. (2000). *Educación: escenarios de futuro. Nuevas tecnologías y sociedad de la información*. Bogotá: Documentos Desde Abajo.
- CABRERA, J. (2001). *Náufragos y navegantes en territorios hipermediales: experiencias psicosociales y prácticas culturales en la apropiación de Internet en jóvenes escolares*. En: M. Bonilla y G. CLICHE, *Internet y sociedad en América Latina y el Caribe*. (pp. 39-129). Quito: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).
- CASSANY, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Ed. Anagrama.
- CASTELLS, M. (1998). *La Era de la Información: Economía, sociedad y cultura*. España: Alianza Editorial.
- (2006). *La nueva comunicación*. En: *Le Monde Diplomatique*, 3 agosto de 2006.
- COREA, C., LEWKOWICS, I. (2004). *Pedagogía del aburrido: escuelas destituidas, familias perplejas*. Buenos Aires: Paidós.
- COLLEBECHI, M. (et al). (2017). *Formar en el horizonte digital*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Virtual de Quilmes.
- CRUCES, F. (Ed). (2017). *¿Cómo leemos en la sociedad digital? Lectores, booktubers y prosumidores*. Madrid, España: Fundación Telefónica, Editorial Ariel.
- De KERCKHOVE, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.
- FREIRE, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI Editores.

GAMBOA, C. A.; QUINTERO, B. L.; MÉNDEZ, N.; MOLANO, M.; VARÓN, M. D. & AMAYA, Z. R. (2011). *Literatura y escuela. Una aproximación al canon literario formativo y sus pedagogías*. Ibagué: Universidad del Tolima.

HIMMELSTERN, F. (2000). *Internet desde la perspectiva del caos*. Rev. Signo y Pensamiento, No. 36, pp. 47-54. Bogotá: Universidad Javeriana.

HUERGO, J. (2000). *Comunicación/Educación: Itinerarios transversales* EN: *Comunicación - Educación: Coordenadas, abordajes y travesías* [online]. Bogotá: Siglo del Hombre Editores. (generated 22 oct 2019). Available on the Internet: <<http://books.openedition.org/sdh/183>>. ISBN: 9782821879720. DOI: 10.4000/books.sdh.183.

(2004). *La formación de sujetos y los sentidos político-culturales de Comunicación/Educación* EN: *Debates sobre el sujeto: Perspectivas contemporáneas* [en línea]. Bogotá: Siglo del Hombre Editores. (generado el 22 oct 2019). Disponible en Internet: <<http://books.openedition.org/sdh/322>>. ISBN: 9782821879690. DOI: 10.4000/books.sdh.322.

ITO, M. (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out. Kids leaving and learning whit new media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós comunicación.

KAPLÚN, M. (1992). *A la educación por la comunicación: la práctica de la comunicación educativa*. Santiago de Chile: UNESCO/ORE- ALC.

MARCIALES, G.P., CABRA, F., CASTAÑEDA, H., PEÑA, L.B., MANCIPE, E., & GUALTEROS, N. (2013). *Nativos Digitales. Transiciones del formato impreso al digital*. Bogotá: Editorial Javeriana. Doctorado en Ciencias Sociales y Humanas.

- MARTÍN-BARBERO, J. (2014) *¿Para qué nos sirve la cabeza hoy? En: Manifiestos: incómodos, desobedientes, mutantes*. Bogotá: FES Comunicación, p. 9-16.
- (2015). *Hacia el habla social ampliada*. En: AMADO A., RINCÓN O. (Eds.) (2015). *La comunicación en mutación. Remix de discursos*. Bogotá, Colombia: FES Comunicación.
- (2004). *Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad* In: *Debates sobre el sujeto: Perspectivas contemporáneas* [online]. Bogotá: Siglo del Hombre Editores (generated 22 août 2019). Available on the Internet: <<http://books.openedition.org/sdh/310>>. ISBN: 9782821879690. DOI: 10.4000/books.sdh.310.
- (1996). *Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación*. En: *Revista Nómadas número 5*. Bogotá: Universidad Central.
- MAYANS J. *Género chat. O cómo la antropología puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona, Gedisa: 2002.
- MORA, A. (Ed). (2014). *Comunicación educación un campo de resistencias*. Bogotá: Corporación universitaria Minuto de Dios.
- MONSIVAIS, C. (1981). *Escenas de pudor y liviandad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- MUÑOZ, G. (2019). *Travesías e intersecciones metodológicas: Jóvenes y vida cotidiana, Entrevista a José Machado País*. En: *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. Manizales, Colombia, Vol. 17 N° 1.
- (2005). *Nuevas subjetividades y ciudadanías juveniles mediadas desde la comunicación en la cultura*. Ponencia presentada en el Encuentro Internacional Subjetividades Políticas y Morales en la Construcción de Ciudadanías. Manizalez:

Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud, Universidad de Manizales - CINDE.

MUÑOZ, G., PELÁEZ, M., GALINDO, L., y ALBA, G. (2010). *Los mundos de vida de niñas, niños y jóvenes mediados por las pantallas*. En: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 8 (1, separata). Manizales: CINDE.

NEGROPONTE, N. (1995). *Being Digital. El futuro ya está aquí y sólo existen dos posibilidades: ser digital o no ser*. Buenos aires: Atlántida.

OROZCO, G. (2002) *Mediaciones tecnológicas y desordenamientos comunicacionales*. En: Revista Signo y Pensamiento número 41. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

PISCITELLI, A. (2002) *Ciberculturas 2.0. En la Era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires, Paidós.

PISCITELLI, A., et al. (2012). *Edupunk Aplicado. Aprender para emprender*. Madrid: Editorial Ariel.

PRENSKY, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. EU, Ediciones SM.

PRIETO, D. (2006). *El interaprendizaje como clave de la educomunicación*, en: Mediaciones, Nº 6. Bogotá: Universidad Minuto de Dios.

(2011). *La comunicación en la educación*. La Crujía Ediciones. Argentina.

(2015). *Elogio de la pedagogía universitaria. Veinte años del posgrado de Especialización en Docencia*. Mendoza: Universidad Nacional de Cuyo.

RINCÓN, O. (2015) *La Cultura Digital: el nuevo mundo*. En: *La Comunicación en Mutación, Remix de discursos*. Bogotá: FES Comunicación, Pág. 187.

- RHEINGOLD, H. (2004). *Multitudes Inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa.
- RUEDA, R., QINTANA, A. (2004). *Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar*. Bogotá: Universidad Central, Universidad Distrital Francisco José de Caldas e IDEP.
- SARLO, B. (1994). *Escenas de la vida posmoderna. Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*. Buenos Aires: Seix Barral.
- SERRES, M (2013). *Pulgarcita. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- SCOLARI, C. (2019). *¿Cómo analizar una interfaz? Documento de trabajo, versión 1.0*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.
- (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, Barcelona: Gedisa.
- (2018) *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.
- SIMONDÓN, G. (2007). *Modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- TORRES, W. (2000). *Catálogo de las naves aqueas: Introducción lineal a un campo estratégico del conocimiento en las llamadas sociedades periféricas* In: *Comunicación - Educación: Coordenadas, abordajes y travesías* [online]. Bogotá: Siglo del Hombre Editores (generated 22 août 2019). Available on the Internet: <<http://books.openedition.org/sdh/187>>. ISBN: 9782821879720. DOI: 10.4000/books.sdh.187.

(2001). *Amarrar la burra de la cola. ¿Qué personas y ciudadanos intentar ser en la globalización?* Neiva: Editorial Universidad Surcolombiana y Libros del Olmo.

(2009). *Proyecto: Impactos del conflicto político militar en la comunicación en la vida cotidiana colombiana 1980-2010*. Materiales de trabajo.

URRESTI, M. (2008). *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*. Buenos Aires: Editorial La Crujía.

VALDERRAMA, C. (2000). *Comunicación-Educación: coordenadas, abordajes y travesías*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores - Universidad Central.

ZAFRA, R. (2010). *Un cuarto propio conectado. Ciberespacio y autogestión del yo*. Madrid: Fórcola Ediciones.

Home Moments Notifications Messages Search Twitter Tweet



EL ÚLTIMO RECREO
Carlos Trillo y Horacio Altuna

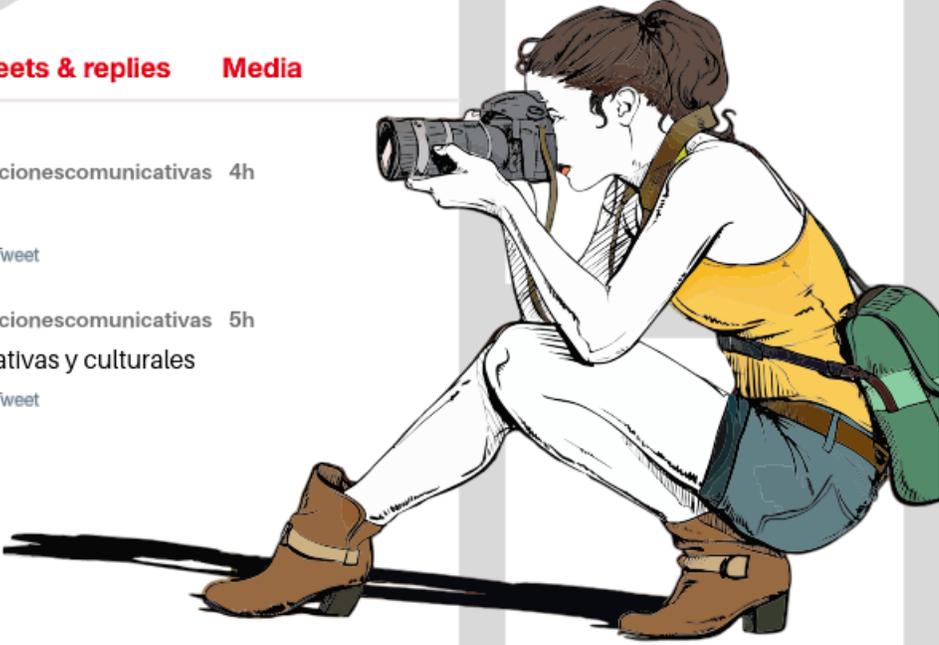


Tweets **15.2K** Following **557** Followers **5,690** Likes **189** [Following](#)

Tweets **Tweets & replies** Media

 **MC** @Mutacionescomunicativas 4h
Escuela
[Translate Tweet](#)

 **MC** @Mutacionescomunicativas 5h
Comunicativas y culturales
[Translate Tweet](#)



Arlovich Correa Manchola
Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud

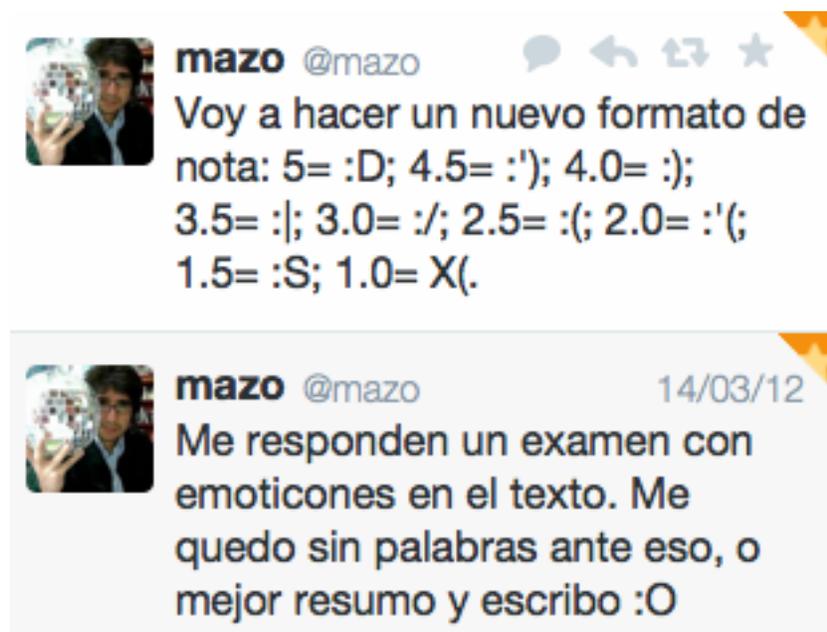
MUTACIONES COMUNICATIVAS

ANEXOS: EL ÚLTIMIO RECREO

PANTALLAZOS: interacciones en redes sociales

La clase y la tecnología.

Profesores se plantean cambiar de lenguaje para ser entendidos por los jóvenes universitarios:



Los trolls llegan a la clase de un profesor de una universidad privada bogotana.:



Gif animado como este mencionan lo aburridas que son las clases.

Yo ahora mismo en clase !
[24.media.tumblr.com/
 5c8548e15fc70d...](https://24.media.tumblr.com/5c8548e15fc70d...)



Más reflexiones sobre la clase en las redes sociales: los profesores quieren quietos a los estudiantes:

Ahora a los profesores les da igual si uno se queda dormido en clase, con tal de que no moleste.

multitasking. Desempeñan sus labores mientras están conectados a la música, la telefonía y la interacción en las redes sociales.

¿Qué haremos esta noche?
 Lo mismo que todas las noches,
 tratar de hacer trabajos, con las
 redes sociales abiertas.

Estar en clase sin teléfono es fatal:

Estar sola en la clase de ingles y el celular a punto de morir :/

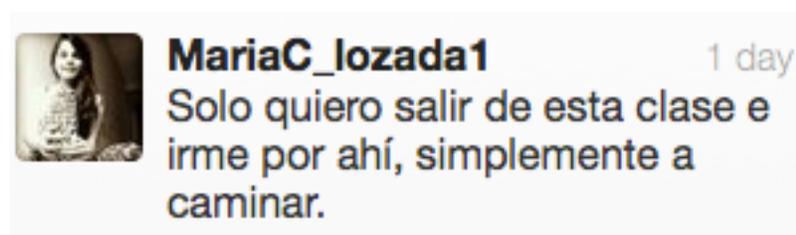
Yo no se como hubiéramos sido d insoportables n la época del cole con un BB a la mano! cc.

Para algunos, la clase se ha vuelto algo pesado, aburrido. No se desprenden de sus artefactos en clase.

Mi entras el profesor se esfuerza, ella se aburre:



Para otras, lo único importante es salir de clase, escapar



En pleno examen (parciales), conectados. Conexión permanente



MariaC_lozada1

18 days

Extensa ahora no, tengo parcial.



MariaC_lozada1

18 days

@lufe941 urgente una llamada o un mensaje... :(:(:(.

Las instituciones educativas y la tecnología:

Una profesora le escribe al Senador en Twitter:

@camiloromero la escuelita dond trabajo esta deteriorada.Nos piden q innovemos en TIC'S y ni siquiera hay equipos q soporten un flash player

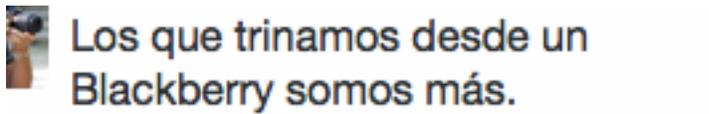
(Las instituciones educativas están siendo llamadas a usar tecnologías, pero no tienen forma de implementarlas)

Vivimos en la era de las “soledades interactivas”:



La peor soledad es estar acompañado de alguien con Smartphone.

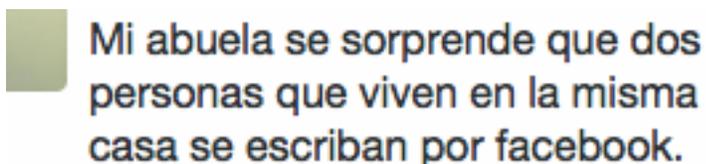
Se popularizó el Blackberry en el 2010. Se puso de moda. Hoy la obsolescencia programada de los equipos les da menos de una año en manos de los usuarios.



La académica Rossana Reguillo, que usa con frecuencia sus redes sociales, parece hacer un llamado a los diálogos con los jóvenes...



Relaciones adultos-jóvenes en la ecología mediática:



Los padres quieren saber qué hacen sus hijos en las redes. Las relaciones generacionales en tiempos de redes sociales (algunos jóvenes abandonan Facebook por la llegada a esta red de los adultos)

Que mamera mi mama
comentando todo 😓😓

Respete a sus mayores, ellos se
graduaron sin Google.



Carlos A. Scolari @cs... 27/05/13

Niños en Tuenti, jóvenes en
Twitter y adultos en Facebook

Escrituras emergentes:

Y s1 d3j4n d3 tu1t1ar y
3mp13z4n 4 v1v1r? jijijijijijiji

Pulgarcitas y pulgarcitos:

🖋️ Odiando mi pulgares gordos y
torpes. Aghhhhjjhhjjjjjj!!!! 😡😡
😡😡😡

🖋️ Yo nunca aprendí a escribir con
lapicero y me da una vergüenza
porque vivo con las manos todas
rayadas.

ICONOGRAFÍAS: SIGNOS DE PUNTUACIÓN QUE MUTARON:

Símbolo Significado



:)	Felicidad
:D	Sonrisa
:(Tristeza
:x	Boca cerrada
;)	Guiño de ojo
tear :')	Lágrima
='(Llanto y gesto de dolor
(0.0) *-*	Le brillan los ojos, ve estrellitas (alegría)



:p	Lengua afuera
:-*	Beso
>=0	Ceño fruncido, mal genio
<3	Corazón.
</3	Corazón partido (decepción amorosa)
:!)	Llorar de emoción



(y)	Aprobación
(n)	Desaprobación
study	Estudiando
;-SHH	Dedo en la boca. Silencio.
=o	Asombro
*-=)	Tener una idea
{}	Dar un abrazo
=\$	Ruborizado. Recibir un coqueteo
:->	Sarcasmo



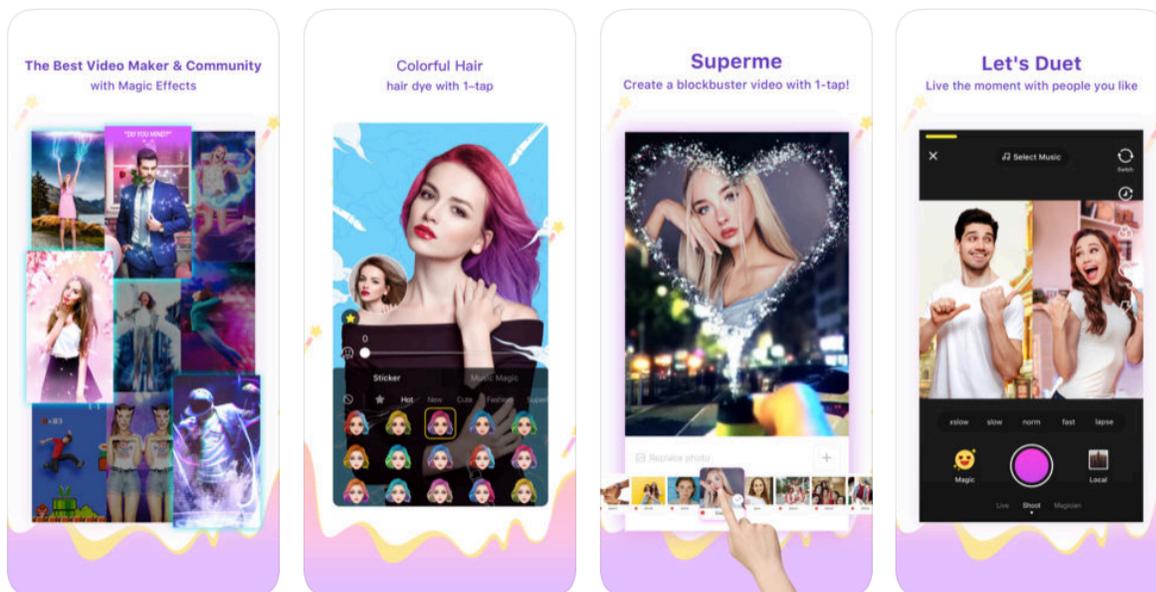
=o	No querer escuchar. Manos en los oídos
:/	No entender
(&_&)	Ojeroso, cansado.
\$_\$	Interesado
nerd	Nerd
O=)	Angelito
>=)	Diablillo
**=)	Ve estrellas. Emoción.
:@	Boca apretada, mal genio
\o/	Manos levantadas: triunfo
zzZZ	Sueño

Escritura en celular de un joven en colegio rural, Tolima:

ANEXO:

Like, una de las apps de videos musicales que usan I@s más jóvenes:

Capturas de pantalla [iPhone](#) [iPad](#)



LIKE-Videos Musicales Mágicos

Videos Musicales Mágicos

BIGO TECHNOLOGY PTE. LTD.

Núm. 126 en Foto y vídeo

★★★★★ 4,0, 323 valoraciones

Gratis · Ofrece compras dentro de la app

Transmisión de una contienda en línea de videojuegos. Twitch:

Twitch Prime Juegos y botines cada mes, exclusivas y acceso a cientos de películas y programas de televisión con Prime Video. [Empieza tu pr...](#)



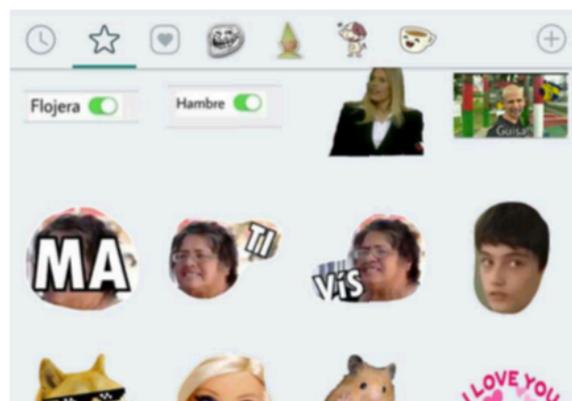
Faker
League of Legends
22,3 mil espectadores

Coreano

The best League of Legends player in the world is finally on Twitch! Sang-hyeok "Faker" Lee is the Mid Laner for SK Telecom T1 League of Legends team. He is consistently ranked number one by fans and analysts and is often referred to as the "God" of League of Legends. Join with his fans and enjoy his godlike skills in the live-stream!

Dentro del celular de una niña joven escolar, grado octavo:

Emojis y stickers de uso cotidiano:



Juegos que frecuenta en su celular:



Plataformas de video streaming en su teléfono:



(Redes que más usa)

ANEXO: RENUNCIA DE PROFESOR UNIVERSITARIO (“No me pude comunicar con los nativos digitales”)

¿Por qué dejo mi cátedra en la universidad?

Un párrafo sin errores. No se trataba de resolver un acertijo, de componer una pieza literaria o de encontrar razones para defender un argumento resbaloso. No. Se trataba de escribir un párrafo que condensara un texto de mayor extensión. Es decir, un resumen. Un resumen de un párrafo. Donde cada frase dijera algo significativo sobre el texto original. Donde se atendieran los más básicos mandatos del lenguaje escrito – ortografía, sintaxis– y se cuidaran las mínimas normas de cortesía que quien escribe debe tener con su lector: claridad, economía, pertinencia. Si tenía ritmo y originalidad, mejor, pero no era una condición. La condición era escribir un resumen en un párrafo sin errores vistosos. Y no pudieron.

Está bien, no voy a generalizar. De treinta estudiantes, tres se acercaron y dos más hicieron su mejor esfuerzo. Veinticinco muchachos no pudieron escribir el resumen de una obra en un párrafo atildado, entregarlo en el plazo pactado y usar un número de palabras limitado, que varió de un ejercicio a otro. Estudiantes de comunicación social entre su tercer y su octavo semestre, que estudiaron doce años en colegios privados. Es probable que entre cinco y diez de ellos hubieran ido de intercambio a otro país, y que otros más conocieran una cultura distinta a la suya en algún viaje de vacaciones con la familia. Son hijos de ejecutivos que están por los cuarenta y los cincuenta, que tienen buenos trabajos, educación universitaria. Muchos son posgraduados. En casa siempre

hubo un computador; puedo apostar a que al menos veinte de esos estudiantes tiene banda ancha, y que la tele de casa pasa encendida más tiempo en canales de cable que en señal abierta. Tomaron más Milo que aguadepanela, comieron más lomo y ensalada que arroz con huevo. Ustedes saben a qué me refiero.

Por supuesto que he considerado mis dubitaciones, mis debilidades. No me he sintonizado con los tiempos que corren. Mis clases no tienen presentaciones de Power Point ni películas, a lo más vemos una o dos en todo el semestre. Quizá ya no es una manera válida saber qué es una crónica leyendo crónicas, y debo más bien proyectarles diapositivas con frases en mayúsculas que indiquen qué es una crónica y en cuántas partes se divide. Mostrarles la película *Capote* en lugar de leer *A sangre fría*. No debí insistir tanto en la brevedad, en la economía, en la puntualidad. No pedirles un escrito de cien palabras sino de tres cuartillas mínimo. Que lo entregaran el lunes, o el miércoles.

De esas limitaciones e inseguridades mías, quizá, vengan las pocas y tibias preguntas de mis estudiantes este último semestre que di clase, sus silencios, su absoluta ausencia de curiosidad y de crítica. No supe preguntar esta vez, no supe invitarlos a pensar. De ahí quizá vengan sus párrafos aguados, con errores e imprecisiones, inútilmente enrevesados, con frases cojas y desgredadas. Esos párrafos vacilantes, grises, temblorosos que me entregaron durante todo el semestre. Pareciera que estoy describiendo a un grupo de zombies. Quizá eso es lo que son. Los párrafos, quiero decir.

El curso se llama Evaluación de Textos de No Ficción y pertenece a la línea de Producción Editorial y Multimedial de la carrera de Comunicación Social de la Universidad Javeriana. En cuanto a lecturas, siempre propuse piezas ejemplares en los géneros más notorios de la no ficción: crónica, perfil, ensayo, memorias y testimonios. Los autores iban variando de un semestre a otro. Capote, Talese, Hersey, Abad Faciolince, Mitchell, Wolf, Paz, Rossi, Salcedo Ramos, Borges, Caparrós, Tejada Cano, Reyes, Samper Pizano, Sacks... A partir de esos clásicos nacionales y extranjeros los estudiantes intentaban escritos como los que debe elaborar un editor durante su ejercicio profesional. Primero un resumen: todos los textos de los editores son breves, o deberían serlo –contracubiertas, textos de catálogo, solapas, etcétera–. Una vez que la mayoría hubiera conseguido un resumen bien hecho pasábamos a escritos más complejos: notas de prensa y contracubiertas, para terminar con un informe editorial o una reseña.

En una de las sesiones semanales revisábamos lo que veníamos leyendo, y yo intentaba dirigir la conversación para que identificaran las características del género, así como las fortalezas y debilidades del texto en cuestión. La otra sesión la dedicábamos a revisar y pulir los ejercicios escritos de los estudiantes. En el centro de todo el programa estaban la participación y la escritura de textos breves a partir de otro texto mayor. Insistí siempre en la participación en clase para fomentar actividades que noto algo empañadas en la actualidad: la escucha atenta, la elaboración de razones y argumentos, oír lo que uno mismo dice y lo que dice el otro en una conversación. Buscaba que practicasen hacerse entender en un grupo, una herramienta que estimo fundamental no sólo para la vida profesional, sino para la vida civil. El otro *concepto transversal* –debo posar de

académico—del curso, la economía lingüística, buscaba mostrarles la importancia de honrar la prosa. Si uno en cien palabras debe sintetizar un libro de 200 páginas debe cuidar cada palabra, cada frase, cada giro. En últimas, la palabra escrita les dará de comer a estos estudiantes cuando sean profesionales, no importa si se desempeñan como editores de libros, revistas o páginas web, como periodistas o como profesores e investigadores. Cada palabra es importante, cada frase debe decir algo pertinente.

La inmensa mayoría de estudiantes de este último semestre que di clase, y los de dos o tres anteriores, nunca pudieron pasar del resumen. No siempre fue así. Desde que empecé mi cátedra, en 2002, los estudiantes tenían problemas para lograr una síntesis bien hecha, y en su elaboración nos tomábamos un buen tiempo. Pero se lograba avanzar. Asimismo, siempre hubo otro ambiente en mis clases. O motivé yo un ambiente distinto, no sé. Notaba un calibre más inquieto en los veinteañeros que estaban frente a mí. Más dubitativo. Más curioso. Había más preguntas en el ambiente. No encuentro otra forma de decirlo. Lo que siento de tres o cuatro semestres para acá es más apatía y menos curiosidad. Menos proyectos personales de los estudiantes. Menos autonomía. Menos desconfianza. Menos ironía. Menos espíritu crítico.

Debe ser que no advertí cuándo la atención de mis estudiantes pasó de lo trascendente a lo insignificante. El estado de Facebook. “Esos gorditos de más”. El mensaje en el Blackberry que no da espera. Debe ser que no me supe sintonizar para el momento en que La Tigresa de Oriente se volvió más cool que Patti Smith.

Nunca he sido mamerto ni amargado ni ñoño, no me voy a engañar: a los veinte años fumaba marihuana como un rastafari y me descerebraba con alcohol cada que podía al

lado de mis cuates. Quería ver tetas, e hice cosas de las que ahora no me enorgullezco por tocarlas. Empeñé mucho, mucho tiempo en eso. Pero leía. Mis amigos veían películas como si se les fueran a salir los ojos. Podíamos discutir una hora, cuál de todos más copetón, si John Cazale era el Freddo de *El Padrino* y el compañero de Pacino en *Tarde de perros*. O en qué discos de Lou Reed había tocado el bajo Fernando Saunders. Esas cosas que no interesan. O sí. No sé, en esos tiempos lo importante, creo, era discutir, especular, quedar picados para buscar después el dato inútil. Interesaba eso: buscar. A otros por supuesto les interesaban el dinero, el poder y las chicas. Y no leían. Pero había muchas personas de nuestra edad que estaban haciendo cosas, que se preguntaban cosas, que especulaban. Estoy por pensar que la curiosidad se esfumó de estos alumnos míos desde el momento en que todo lo comenzó a contestar ya, ahora mismo, el doctor Google.

Es cándido echarle la culpa a la televisión, a Internet, al Nintendo, a los teléfonos inteligentes. A los colegios, que se afanan en el bilingüismo sin alcanzar un conocimiento básico de la propia lengua. A los padres que querían que sus hijos estuvieran seguros, bien entretenidos en sus casas. Es cándido culpar al “sistema”. Pero algo está pasando en la educación básica, algo está pasando en las casas de quienes ahora están por los veinte años o menos.

Mi sobrino le dice a su madre, mi hermana, que él sí lee, que lee mucho en Internet. Es una respuesta generacional y genérica. La pregunta es cómo se lee en Internet. Lo que he visto es que se lee en medio del parloteo de las ventanas abiertas del chat, mientras

se va cargando un video en Youtube, siguiendo vínculos. Lo que han perdido los *nativos digitales* es la capacidad de concentración, de introspección, de silencio. La capacidad de estar solos. Sólo en soledad, en silencio, nacen las preguntas, las ideas. Los nativos digitales no conocen la soledad ni la introspección. Tienen 302 *seguidores* en Twitter. Tienen 643 *amigos* en Facebook.

Dejo la cátedra porque no me pude comunicar con los nativos digitales. No entiendo sus nuevos intereses, no encontré la manera de mostrarles lo que considero esencial en este hermoso oficio de la edición. Quizá la lectura sea ya otra cosa con la que no me pude sintonizar. De pronto ya no se trata de comprender un texto, de dialogar con él. Quizá la lectura sea ahora salir al mar de Internet a pescar fragmentos, citas y vínculos. Y en consecuencia, la escritura esté mudando a esas frases sueltas, grises, sin vida, siempre con errores. Por eso los *nuevos* párrafos que se están escribiendo parecen zombies. Ya veremos qué pasa dentro de unos pocos años, cuando los alumnos de mi último semestre de clases tengan treinta y estén trabajando en editoriales, en portales y revistas. Por ahora, para mí, ha llegado el momento de retirarme. Al tiempo que sigo con mis cosas voy a pensar en este asunto, a mirarlo con detenimiento. Pongo el punto final a esta carta de renuncia con un nudo en la garganta.

Publicado por [Camilo Jiménez](#) en [12:30](#)

Etiquetas: [Devaneos](#)

319 comentarios:

1 – 200 de 319 [Más reciente](#)> [El más reciente»](#)

[Carlos de la Hoz Albor](#) dijo...

Si por las aulas universitarias llueve, imagínate las diarias inundaciones que debemos soportar en los salones de clase de bachillerato. Es una realidad cruda, triste, que hace trizas cualquier deseo de compartir aquello que se ha ido aprendiendo en el trato con los libros.

[7 de diciembre de 2011, 13:05](#)

Anónimo dijo...

Ojalá y yo hubiese tenido un profesor como usted en mis años universitarios o por lo menos un buen amigo con quien discutir. Un escrito muy bonito y, no sé, muy conmovedor. Un saludo, JO

[7 de diciembre de 2011, 13:31](#)

[Lalu](#) dijo...

No me cuadra echarle la culpa de la apatía e incompetencia de tus alumnos a que la gente pase tiempo en Internet. Por otro lado, si te interesa montar un diplomado o curso, aunque sea virtual, de lo que dabas en clase, me le apuntaría feliz.

[7 de diciembre de 2011, 13:48](#)

Anónimo dijo...

No puedo identificarme pues si lo hago me echan de mi cátedra. ¿Cómo hacer para no incidir en lo que ya comenzamos a saber todos? A mí me parece el problema más grave de todos, el de la educación -por encima del terrorismo, la droga y la economía-, pero lo más grave de todo es que ni los políticos ni "la gente" se da cuenta. Y no veo cómo se les podría hacer reaccionar.

[7 de diciembre de 2011, 13:57](#)

[Indalecio García](#) dijo...

¡Bonito texto! Es muy difícil mostrar la belleza que puede encontrarse, y que uno podría intentar imitar, en los buenos escritos.

[7 de diciembre de 2011, 14:01](#)

[maggie mae](#) dijo...

Mis estudiantes son profesores de primaria y bachillerato del sector público y eso es muy diferente. Pero la sensación que me dejó después de hablar con ellos sobre el tema, es que le están pidiendo demasiado a la escuela. Los papás no quieren o no tienen tiempo de hacer nada con y por sus hijos. La educación sexual es de la escuela, la religiosa (o espiritual, digamos), todo, todo es responsabilidad de la escuela. Y en la casa, la responsabilidad es del compu y de la tele, o de una abuela cansada o de una empleada del servicio.

Tomado de:

<http://elojoenlapaja.blogspot.com/2011/12/por-que-dejo-mi-catedra-en-la.html>