

January 2011

## Apuntes sobre la didáctica de la lectoescritura en la era de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC)

Éder García Dussán

Universidad de La Salle, [eagarcia@unisalle.edu.co](mailto:eagarcia@unisalle.edu.co)

Follow this and additional works at: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap>

---

### Citación recomendada

García Dussán, É.. (2011). Apuntes sobre la didáctica de la lectoescritura en la era de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC). *Actualidades Pedagógicas*, (58), 117-140.

This Artículo de Investigación is brought to you for free and open access by the Revistas científicas at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Actualidades Pedagógicas by an authorized editor of Ciencia Unisalle. For more information, please contact [ciencia@lasalle.edu.co](mailto:ciencia@lasalle.edu.co).

# Apuntes sobre la didáctica de la lectoescritura en la era de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC)\*

Notes on the Teaching of Literacy in the Era of New Information and Communication Technologies (NICTS)

Éder García Dussán

Profesor e investigador de la Universidad de La Salle.  
eagarcia@unisalle.edu.co

**Resumen:** este artículo explora cuáles son los cambios más relevantes en las condiciones lectoras del sujeto contemporáneo (nativo digital), a partir de la inmersión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) en la mayoría de las dimensiones de su vida. Se busca valorar hasta qué punto se puede sostener la hipótesis y con qué consecuencias en la praxis escolar, de la aparición de estructuras socio-semióticas de elaboración textual y de nuevas estrategias en la arquitectura de sentidos culturales. Se analizan los *juegos comunicativos* de carácter abierto, dinámico, participativo y racional/emocional, propios de las acciones colectivas logradas por los jóvenes en los canales interactivos de la Web 2.0 (*Facebook, Twitter, MySpace, Google+, Second life, blogs, wikis*, etc.), en los que se evidencia la gestación de una ilustración en la cual las tramas de sentido son efecto de una labor creativa, autónoma y democrática, gobernadas por la presencia de lo icónico, lo indexical y una racionalidad analógica paralela.

**Palabras clave:** Web 2.0, comunidades inteligentes de webactores, hommo zapping, hommo videns, nit-picking.

**Abstract:** this paper explores the most important changes in the reading conditions of the contemporary subject (digital native), based on the immersion of the new information and communication technologies (ICTS) in most aspects of life. The purpose is to assess the extent to which the hypothesis of the emergence of socio-semiotic structures of textual development and new strategies in the architecture of cultural meanings can be sustained, and what the consequences on school practice are. The article analyzes *communicative games* of open, dynamic, participatory and rational/emotional nature, which are typical of the collective action achieved by young people in interactive Web 2.0 channels (*Facebook, Twitter, MySpace, Google+, Second life, blogs, wikis*, etc.), which show the gestation of an illustration in which the frames of meaning are the result of a creative, autonomous and democratic work, governed by the presence of that which is iconic, indexical and by a parallel analog rationality.

**Keywords:** Web 2.0, smart web actor communities, Hommo zapping, Hommo videns, nit-picking.

\* Este artículo es resultado simultáneo de la investigación "Folclore contemporáneo y medios de comunicación", inscrito en el Centro de Investigación en Hábitat, Desarrollo y Paz (Cihdep) del Grupo Cultura y Sociedad, Universidad de La Salle, 2009-2010.

## Introducción

118 ■ **L**a cuarta parte de la población del planeta se conecta a Internet y 3500 millones de personas usan celular, con mayor tendencia al uso de la mini-mensajería. Por caso, a mediados del año 2009, en Colombia, había un celular por persona (*El Espectador*, 2009, 21 de enero), mientras en esa misma época la compañía Google, nacida en California hace quince años, contabilizaba 65 millones de búsquedas y 2,2 millones de dólares de ingresos por hora. Los conectados ejecutan acciones diferentes a las del mundo anterior y es la Web 2.0 la que ofrece muchas de estas acciones, pues, al sistematizarlo todo, responde infinidad de preguntas mediante navegadores. Además, permite abrir cuentas casi ilimitadas de correo, hablar en línea, buscar videos y montarlos, ver la propia casa vía satélite y sumergirse en la profundidad de los mares, leer noticias, buscar personas mediante mapas interactivos, comunicarse por medio de *blogs*, generar conocimientos y contenidos de forma colectiva, adelantar en vivo discusiones, seminarios, presentaciones y otras acciones académicas, vivir en mundos virtuales donde los usuarios pueden ser y hacer lo quieran aparte del mundo físico, etc. Todo esto como parte de otro tipo de servicios como los sistemas operativos de teléfonos móviles (por ejemplo *iPhone* de Apple o *Android* de Google). Sin duda, se asiste a una inteligencia artificial que se conecta directamente al cerebro de quienes usan las NTIC.

En relación con este tipo de bienes tecnológicos al servicio de la sociedad, también surgen quienes inspeccionan sus beneficios y asimilan los cambios (el grupo de los integrados) o quienes los satanizan (el colectivo de los apocalípticos).<sup>1</sup> No obstante, una u otra postura genera todo tipo de

<sup>1</sup> *Apocalípticos e integrados* son dos conceptos que usó el semiólogo Umberto Eco, en 1965, para dar cuenta de dos posiciones opuestas ante la cultura: los primeros son los pesimistas frente a los alcances de las culturas de masas y fundamentan sus apreciaciones en el refrán 'todo tiempo pasado fue mejor'. Entretanto, los integrados son aquellos que hacen lecturas benévolas y sobre los avances culturales.

interrogantes, especialmente, sobre las formas de comprender e interactuar significativamente en el mundo. En adelante, esta reflexión explorará cuáles son los cambios más notables de los contextos lectores de las nuevas generaciones (llamadas nativos digitales, generación @, generación Net, multitudes inteligentes o similares), caracterizadas por su inmersión universal —aunque no necesariamente general— de las NTIC y de los beneficios de la Web 2.0 (Feixa, 2000), a fin de estimar aquellas capacidades cognitivas, generadoras de texturas y sus respectivos sentidos, hasta llegar a valorar de forma parcial cómo esto ha influido en el rendimiento escolar y en las políticas básicas de la educación actual.

## **Croquis de las condiciones actuales de la cultura**

En un intento por enlistar algunos de los cambios que han efectuado las tecnologías de la comunicación en el ámbito simbólico. El semiólogo español Jesús Martín-Barbero (1992, 2000, 2003) examina los elementos inestables que gobiernan la época actual; esto es, aquellos principios de nuestro actual *mapa cultural*, que producen un desencanto para algunos adultos y un entusiasmo para muchos otros. Para alcanzar esta empresa, paulatinamente, analiza fenómenos socioculturales que han surgido de la mutación en la forma como se producen y como circulan los saberes culturales y su espacios textuales. Algunos de esos cambios son:

119

### **El descentramiento del saber**

Pues este desborda los libros, haciendo que la lógica *educacional céntrica* pase a una enmarañada gama de saberes *mosaicos e híbridos* que se manifiestan en canales abiertos a todos y con posibilidades interactivas únicas.

### **La deslocalización y la destemporalización del conocimiento**

Ya que ahora cualquier disciplina ya no es administrada por los funcionarios de la escuela de forma privada, a la manera de sectas académicas, sino que cualquier información se encuentra en la red y con infinidad de hipotextos. Asimismo, el saber ya no tiene límites de edad, por lo que llegar a él se convierte en un proyecto de vida que no respeta límites etarios.

### **La aparición de nuevas figuras de la razón**

Existe una preeminencia de lo icónico sobre el recurso sintagmático que instituye una nueva arquitectura lingüística, caracterizada por la operatividad,

la oralidad gramaticalizada por la sintaxis analógica y las rutinas metafórico-metonímicas, haciendo que el registro proposicional discreto sufra una regeneración funcional, sin que se pueda pasar por inculta. Tal como advertía otrora el mismo Martín-Barbero, este cambio proyecta:

[...] un desafío radical: comprender la cultura de las masas urbanas que no llegaron a la cultura letrada [...] las masas urbanas han sido periféricas y siguen siendo periféricas respecto a la cultura letrada, con todo lo que ellos acarrea de empobrecimiento cultural. Pero esas masas se están incorporando a la modernidad a través de una experiencia cultural que pone en cuestión nuestras ilustradas ideas de cultura. Nos queda tan difícil, sin embargo, llamar cultura a lo que las masas urbanas viven hoy en su vida cotidiana, a esa cultura gramaticalizada por los dispositivos y la sintaxis del mundo iconográfico del mundo audiovisual (Martín-Barbero, 1992, p. 49).

Frente a aquellas culturas letradas, ligadas estructuralmente al territorio y a la lengua bien hablada, las culturas audiovisuales centran sus esfuerzos en la *racionalidad estética*, que rebasan ese tipo tradicional de adscripción:

[...] congregándose en comunidades hermenéuticas que responden a nuevas maneras de sentir y expresar la identidad, incluida la nacional: identidades más precarias y flexibles, de temporalidades menos largas y dotadas de una flexibilidad que les permite amalgamar ingredientes provenientes de mundos culturales distantes y heterogéneos y, por lo tanto, atravesadas por discontinuidades en las que conviven gestos ancestrales con reflejos modernos y secretas complicidades con rupturas radicales (Martín-Barbero, 2000, p. 51).

120



## Hibridación

Esta determinación es, antes que nada, hibridación: mezcolanza cultural y derrumbe de las fronteras físicas. Así, por caso, según investigaciones de García-Canclini sobre el linde México-Estados Unidos, en la actualidad, la frontera es el espacio de ósmosis; por tanto, frente al centro que sigue soñando sus raíces, las márgenes o fronteras revelan un proceso aceleradísimo de fusión y de transformación que termina afectando, incluso, los órdenes discursivos, auspiciadas por las redes sociales, que en el primer semestre del 2011, contaba con 640 millones de usuarios para Facebook en el mundo —siendo escasamente Brasil, Rusia y China quienes se resisten al imperio azul—, seguido de 480 millones de *Qzone* y 200 millones de *Twitter* ([www.rian.ru.com](http://www.rian.ru.com)). Entonces, se puede hablar de *culturas globales mestizas*, pues fusionan todo, incluso, contradicciones, como cuando se ve a

un sujeto frecuentando la celebración eucarística, pero al tiempo pendiente de lo que vaticina el horóscopo y alabando imágenes de homicidas. Este sello de una *lógica mestiza* o *mosaica* circulando en la cultura se manifiesta en hechos como los relatados por el semiólogo Armando Silva:

Pandillas bogotanas o santiaguinas *copian* idearios europeos pro nazis; las bandas latinas se asignan nombres en inglés; los blancos se expresan como negros, con música inspirada en ritmos africanos; los negros hacen grafitis en alfabeto cirílico. Estas tribus proponen una estética del otro y eso nos confunde. “Todos somos negros”, gritaba una tribu de blancos en Roma (Silva, 2007, 22 de septiembre).

## La desterritorialización

Diferente a la deslocalización, que se refiere más a lo simbólico de los saberes sociales, la desterritorialización hace énfasis en los espacios geográficos afectivamente vividos y que se perturban con el fenómeno de la *migración* o *desarraigo*; ese que, por ejemplo, llevó a que Colombia sufriera un desplazamiento que en menos de treinta años dejó el 70% de la población en el mundo urbano mientras que, en el mundo:

El 75% de todos los migrantes internacionales está distribuido apenas en el 12% de los países del globo. Los principales países receptores de migración son Estados Unidos, Rusia y Alemania, según el Banco Mundial... Latinoamérica es la región de mayor emigración neta, principalmente a Estados Unidos y Europa. Los mayores índices los registra México con cerca de 600.000 personas que se dirigen anualmente a Estados Unidos. A esta población se suman más de 23 millones de mexicanos que viven en ese país [...] En Europa es cada vez más creciente la migración laboral, principalmente de origen africano y latinoamericano. A ello se suman crecientes flujos poblacionales desde los nuevos países miembros de la Unión Europea hacia Europa Central [...] La emigración de chinos, indios, filipinos, surcoreanos y japoneses para adelantar estudios en Norteamérica y Europa es de enorme dimensión (Gómez, 2009, 10 de mayo).

Pero, también, alude a una *desnacionalización*, esto es, la aparición de una cultura sin memoria familiar, ni oficial; una verdadera renovación en los modos de desplazarse y asentarse, evidente síntoma de una crisis de oportunidades en los terruños propios. Por ejemplo, ya no es la lengua la que acopla sujetos a un territorio, sino la música, los equipos de fútbol españoles o las creaciones que se registran en naciones virtuales como *Second life*. Aunque, valga aclarar que para las actuales generaciones urbanas una sensibilidad

no-territorial no significa necesariamente una pasión antinacional, como sucede con la reanimación de varios íconos de políticos e intelectuales globales.

### La desmaterialización o la esquizosemia de los referentes

Otro elemento paralelo que refiere la desterritorialización es la *desmaterialización o la esquizosemia de los referentes*; en esta se hacen pasar imágenes por eventos o también algoritmos de una máquina por sujetos, de suerte que la materialidad se transmuta paulatinamente hacia un orbe de lo imaginado, hasta el punto que tocar la piel del otro se hace por medio del teclado, dejando, a su vez, que lo privado se haga público en páginas como *Facebook*, mientras que *Google*, *Twitter* o *Yahoo News* capturan las búsquedas o clics repetitivos y nos lo devuelve con publicidad, dejándonos ver la información sobre lo que nos gusta; pero, indirectamente, mostrándonos quiénes somos.<sup>2</sup> Asimismo, ¿cuántas veces, por caso, las personas confunden el papel actoral del protagonista de novela con el sujeto real? Cuántas veces la gente afirma cosas como ¿esto lo vi en la tele, en Internet o pasó en la realidad? Un verdadero escándalo, pues se tiende a vivir más en los *set* televisivos o en las páginas sociales, que en el mundo real. Esto ya lo advertía el mismo Martín-Barbero cuando afirmaba:

[...] la televisión no nos afecta solo cuando la estamos mirando, nos afecta por la reorganización de las relaciones entre lo público y lo privado [...] La mayor influencia de la televisión no se produce a través del tiempo material que le dedicamos, sino a través del imaginario que genera y por el cual estamos siendo penetrados. La capacidad de infundir que tiene ese medio, desborda el tiempo y el espacio del aparato: lo que también sucede con el computador (Martín-Barbero, 1992, p. 49).

El resultado es que la vida de los usuarios termina *metida* en lo que generan los aparatos y hasta su felicidad depende de su persistencia con ellos. Gracias a esto, ahora se encuentran libros tan sugestivos como el de la investigadora argentina Paula Sibilia (2005), titulado *El hombre post-orgánico*, en el que se describe un hombre reconstruido por las pantallas

<sup>2</sup> Como es sabido, “[...] están apareciendo unas especies de burbujas (generadas por nuestros propios clics y por la memoria de los sitios que más usamos) que pueden producir, poco a poco, una especie de ‘lobotomía global’, de mentes encerradas en la repetición neurótica de sus mismas rutinas. Los resultados de nuestras búsquedas están prefabricadas para nosotros mismos. Si uno viaja mucho y entra con frecuencia en páginas de agencias de viajes, cuando hace una búsqueda de ‘Grecia’ no le saldrán las protestas que hay en ese país, sino planes de excursiones por las islas griegas. Una burbuja filtrada, diseñada específicamente según nuestro historial de búsquedas” (Abad, 2011, 2 de julio).

bajo la miscelánea biología-informática y en el cual los límites entre lo público y lo privado pierden nitidez.

Claramente, con la llegada de las rutas de comunicación en el ciberespacio, se produce el paso de un biopoder a otro proyecto político, socio-cultural y económico que da por fruto nuevas subjetividades, ni peores o mejores, solo diferentes.<sup>3</sup> Siguiendo a Sibilia (2008), se trata de una transición de un mundo a otro que va del capitalismo industrial del siglo XVIII al xx llamado *sociedad disciplinaria* (Foucault, 1991), hacia otro tipo de organización social que empezó a delinearse en los últimos lustros, especialmente con la llamada *Generación Net* o nativos digitales, en la cual, al igual que en la sociedad disciplinaria, se cambian los cuerpos que se producen cotidianamente, así como sus estéticas. Este nuevo territorio controlado(r) es apoyado por las TIC en sociedades de sobreproducción, hiper-consumo, mercadotecnia condicionante, publicidad icónica y necesidades estimuladas postizamente.

## La desurbanización

Los urbanitas cada vez más usan menos sus ciudades, por su fragmentación y dispersión. La polis es, tendencialmente, recuperada como telépolis, esto es, con imágenes aéreas seleccionadas de la ciudad que vienen de la pantalla televisiva, del cine o de *Google Earth*:

Habitamos una ciudad en la que la clave ya no es el encuentro, sino el flujo de la información y la circulación vial. Hoy una ciudad bien ordenada es aquella en la cual el automóvil pierda menos tiempo. Como el menor tiempo se pierde en línea recta exige acabar con los recodos y las curvas, con todo aquello que estaba hecho para que la gente se quedara, dialogara o incluso se pegara, discutiera. Vivimos en una ciudad invisible: cada vez más la gente deja de vivir en la ciudad para vivir en un pequeño entorno y mirar la ciudad como algo ajeno, extraño (Martín-Barbero, 1992, p. 50).

Todo esto aumenta la aversión por el espacio físico, construido como peligrosos y abigarrado, creando ciudadanos topófobos que se encierran cada vez más en sus hipermediales y ultra aseguradas habitaciones, con la esperanza de reconstruir su común-uniión mediante las páginas sociales, el

<sup>3</sup> Por subjetividad, Sibilia entiende las diversas “formas de ser y de estar en el mundo, lejos de toda esencia fija y estable que remita al ser humano como una entidad ahistórica de relieves metafísicos, sus contornos son elásticos y cambian al amparo de las diversas tradiciones culturales. De modo que la subjetividad no es algo vagamente inmaterial, que reside dentro de cada uno de nosotros. Así como la subjetividad es necesariamente *embodied*, encarnada en un cuerpo; también es siempre *embedded*, embebida en una cultura intersubjetiva” (2008, p. 20).



*Messenger* y los videos de *Youtube*. Por todos es sabido, muchos jóvenes, de hecho, deciden encerrarse en su morada, no salir más de su casa durante periodos muy prolongados, equipando sus domicilios con todas las tecnologías de info-comunicación. Se les llama en oriente iki-komori (*Hikikomori* significa *aislamiento*) y a ellos les es suficiente con un poco de comida, agua, un computador con conexión a Internet y un cubo para las heces —en el caso de aquellos que no practican la coprofagia—. Incluso, en el *boom* de esta tribu, hace un par de años atrás, se afirmaba que uno de cada diez japoneses adolescentes eran iki-komori.

### La sedimentación de una comunidad que avanza de la cultura posfigurativa a la cultura prefigurativa<sup>4</sup>

La modalidad reinante es la del saber-hacer sobre las TIC, saber propio de los jóvenes y no del mundo adultocéntrico, con la consiguiente apertura del mundo sin tantas censuras que ofrece tanto la actual programación de la televisión, con su desordenamiento cultural, debido al rompimiento de las secuencias lógicas por las que cada ser humano debe atravesar, dependiendo de su edad, además de la ausencia de censuras frente a la información, que ahora se filtra por cualquier espacio como *Twitter*, *MySpace*, *Facebook* o *Google*.

Por ejemplo, en junio del 2009, el mundo se enteraba de la situación de Irán gracias a la información proporcionada en *Twitter*, pese a los bloqueos por parte del gobierno. Fueron los estudiantes quienes se hicieron sentir frente a la represión conservadora de su país, visualizado con las acciones de la Policía Moral iraní, encargada de hacer cumplir las reglas del Corán. Su acción no solo fue forjar un movimiento político, la Ola Verde, para ir en contra del aspirante presidencial conservador, Mahmud Ahmadineyad, sino también de mostrar por Internet lo que ocurría, tras el fraude electoral del 12 de junio: marchas, contraataques, etc. Es así como, a pesar de todo, ahora la censura cada vez es más débil. De hecho, este ataque a la censura de gobiernos con tendencia dictatoriales se había denunciado

<sup>4</sup> "Mead (citado por Reguillo, 2000, p. 63) recurre a un triple esquema para explicar la reproducción sociocultural; para ella existen tres tipos de culturas: a) la posfigurativas, que es aquella en la que los niños aprenden de sus mayores; el presente y el futuro están anclados en el pasado; son propiamente las culturas de la tradición. b) La configurativa es aquella en la que tanto niños como adultos aprenden de sus pares. El futuro está anclado en el presente. Son propiamente las culturas de la modernidad avanzada. c) La pre-figurativa es aquella cultura en la que los adultos aprenden de sus niños; para Mead se trata de un momento histórico sin precedentes 'en el que los jóvenes adquieren y asumen una nueva autoridad mediante su captación prefigurativa del futuro aún desconocido'".

anteriormente cuando, en diciembre del 2008, Reporteros Sin Fronteras anunciaba el informe *Internet bajo vigilancia*, en el que se confirmaba que el gobierno de Ahmadineyad prohibía contenidos que consideraba no islámicos, acosaba y encarcelaba a periodistas *on-line*.

Por este tipo de acciones y similares es que hoy en día las nuevas generaciones hacen parte de un panorama sociocultural diferente; no solo porque pertenecen a una sociedad que impone nuevos eventos generados por ellos mismos, sino también porque son actores principales de esta. Esta presencialidad se manifiesta en tres escenarios importantes, a saber: el de la destrucción de la memoria local colectiva, el de la acelerada obsolescencia de los objetos que antes eran determinantes en la cultura y el de la creación de fenómenos de gestión política agenciada desde la Web 2.0, especialmente en *Facebook*. Por ejemplo, piénsese en la acción del grupo Un millón de voces contra las Farc, que terminó en el 4 de febrero del 2008, con más de 13 millones de personas en 183 ciudades del mundo; las convocatorias de Democracia Real Ya y el grupo llamado Spanish Revolution, conocido como el 15-M (mayo del 2011) fundado con el objetivo de acabar con el bipartidismo y para denunciar cómo las instituciones bancarias controlan al Estado; pero también aquel ensueño mockusiano en las contiendas presidenciales de Colombia en el 2010.

Es así como los jóvenes de la era digital exponen públicamente, mediante las facilidades de las TIC, sus acciones comunicativas, políticas, estéticas, performáticas, corporales, etc., mostrando así que sus deseos de encontrarse y reconstruir naciones pasan por los espacios vitales de la virtualidad.

## Claves para examinar las habilidades lectoras

Quizá, uno de los cambios más significativos es que el uso de las TIC no solo incrimina una nueva generación de sujetos proactivos, con su consecuente renovación socio-cultural —la sociedad prefigurativa en la era digital—, sino también unos sujetos con una nueva forma de procesar la información y de leer-el-mundo. Indudable, las condiciones sociales no solo afectan las formas de percibir el mundo, como bien lo advertía el filósofo Karl Marx, cuando afirmaba que los sentidos son el resultado de nuestros de la historia hasta nuestro días (y que ya advertía Poe en su bello cuento *El hombre en la muchedumbre*), sino que también afectan los códigos de comunicación y las formas de procesarlos.



A partir de algunos estudios sobre neuroeducación en relación con la composición física del cerebro y la creatividad, el prestigioso ensayista americano Nicholas Carr (2008, 2011), alerta sobre la manera como el abuso de la red puede minimizar algunas habilidades cerebrales, especialmente la capacidad de concentración, el esmero para acciones inteligentes (atención), la memoria a largo plazo y la capacidad de leer libros o textos completos, haciendo que la lectura se haga más superficial, más *horizontal* y, por tanto, se están formando seres que, al quedarse solos con sus pensamientos, no saben cómo responder; en palabras de Carr, seres *superficiales*, fatalmente perdidos en sus oprobios tecnológicos. En suma, Carr busca argumentos para persuadir sobre la idea de que Internet reprograma la cognición humana, haciendo que los sujetos actuales sean cada vez menos capaces de ejercer la reflexión y la contemplación del mundo, mientras que sí cada vez más dependientes de Internet o de Google, al punto que se está convirtiendo al tiempo en mapa, reloj, imprenta, máquina de escribir, calculadora, teléfono, radio y televisión.

Pues bien, por una parte, el filósofo canadiense McLuhan ya había advertido en la década de los sesenta que la tecnología tendía a ser la extensión de nuestro cuerpo. Y esto no está mal, pues sería tan difamatorio como invalidar el uso de los cubiertos en el comedor. Por otra parte, por el tono acongojado de Carr, su lectura de las TIC en la cognición humana tiene más la preocupación de aquel que se preocupa por la ética intelectual y que manifiesta un temor hacia lo desconocido —como suele suceder con muchos adultos o gurús de turno—, ya que no se puede seguir creyendo que pensamos de la misma forma, si cambia el estado de cosas que son objeto de la acción misma de pensar.

Claramente, en ningún momento de la historia se ha hablado, ni se ha escrito, ni se ha pensado de la misma manera. Como indica Abad, las tesis de los apocalípticos siempre es la misma y, frente a una novedad técnica, los jóvenes, las mujeres y los niños quedan cualificados como idiotas. De esta suerte, se hace una enmienda: no se trata de un pensamiento más superficial, ni se está demoliendo el poder simbólico (el lenguaje humano); sencillamente, hay una producción de texturas que obligan a otro tipo de estrategias de producción y comprensión e *instituyen otras complejidades* de los mundos que se pretenden leer que exigen otro tipo de fondos contextuales y de atenciones:

[...] Las novedades aterrizan, pero ni la escritura acabó con la memoria, ni la imprenta rebajó el nivel de los libros, ni las novelas corrompieron a las mujeres, ni la televisión volvió violentos a los niños. Tampoco Twitter, las

redes sociales o el correo electrónico van a acabar con el lenguaje. Al contrario, es quizás en esas novedades donde hallamos hoy las manifestaciones de su mayor creatividad y riqueza (Abad, 2011, 29 de mayo).

Desde un punto de vista más sociosemiótico, podríamos cuestionarnos ¿qué es lo que está sucediendo con actividades mentales de abstracción, especialmente el proceso lector, frente a las TIC? Con el convencimiento de que no existen sujetos menos atentos o más superficiales en sus procesos cognitivos, en relación con los actos lectoescritores, sino simplemente sujetos que leen el mundo dentro de *mapas culturales* renovados que reivindicamos cambios en habilidades y formas de ejercer acción sobre los productos simbólicos que organizan la cultura, se avanzará una reflexión centrada en tres puntos: a) la aparición y trabajo del *webactor-creador* en contextos de comunidades prácticas de saber; b) el uso de habilidades comunicativas acopladas a mundos reales y virtuales con eje en la cultura visual; y c) otra textura discursiva que, lejos de estrechar la creatividad y el pensamiento inferencial o adivinatorio, enriquecen la inteligencia de forma generosa.

### El leedor creativo y cooperativo

Lo primero que hay que advertir es que el usuario de Internet produce, actúa, modifica y participa con la información que allí se encuentra. No hay que olvidar que, por lo menos, el 60% de la información que circula en la red es producido y actualizado por sus propios usuarios. Esto los hace partícipes y generadores de los contenidos explicitados. En esa medida, podemos hablar del *webactor*, es decir, aquel no es solo distinto por sus formas de acceder a la información y su forma de socializarla, sino también nuevo en su forma de reproducirla y procesarla. En términos de Martín-Barbero, el paso de un mundo que echa un vistazo al saber-céntrico a uno que colabora con la consumación de un saber-mosaico.

Aunque en este aspecto, sin duda, hay un límite que, no pocas veces aflora como contraargumento. Se trata de la posibilidad de acceder de forma económica y continua al servicio. Hace unos años atrás, García-Canclini (2004) afirmaba que, según cómo iba en la situación laboral, un sector de jóvenes accedía a las destrezas informáticas, a los saberes y a los entretenimientos que circulaban en la red, mientras la mayoría permanecía en la televisión gratuita, los discos y los videos pirata. Por tanto, para él existe una diferencia social que pasa por los modos en que las nuevas generaciones se conectan o quedan desconectadas. Ciertamente, quizá ese sea no de los



máximos peligros en una sociedad del riesgo; para decirlo de otro modo, el peligro de la juventud es que sus preguntas y sus demandas no queden explicitadas de modo adecuado en los nuevos escenarios virtuales.

Sin embargo, este ambiente ya ha cambiado en el globo terráqueo de forma acelerada, como lo revelan los estudios recientes que ofrecen datos sobre la *población* de la red mundial. Así, por ejemplo, el 93% de la gente entre 18 y 29 años accede a ella y la penetración crece a medida que aumenta el nivel educativo. Los países con mayor penetración de Internet son Estados Unidos, Noruega, Holanda, Finlandia y Suecia. En Norteamérica, hay 252,9 millones de usuarios, en Europa 418 millones y en Latinoamérica y el Caribe 179 millones. Para el caso de Colombia, según reportes recientes, se afirma que hay 20,7 millones de usuarios de Internet y abonados a Internet móvil 2,96 millones, con un 57,5% de conectados con más de 1 Mbps. La evolución en este aspecto es magnífica.

En Colombia, en 1997, el número de usuarios era de 0,25% de la población; en el 2000, ya era de 0,75% —mientras que ese mismo año en Estados Unidos los usuarios de Internet era del 21%—. En el 2010, ya el 46% de la población accedía a Internet de forma casual o frecuente (*El Tiempo*, 2010, 1 de marzo). Este sorprendente incremento, evidentemente, facilita el acceso y el hábito de la lectura, solo que desde un canal y formato textural diferentes a los conservadores. Aún más, pese a los prejuicios, los jóvenes leen mucho en la red. El profesor y asesor del Ministerio de Cultura, Germán Rey (2008), afirma que hablar de hábitos lectores implica reconocer el crecimiento de la lectura en Internet, con la consecuente inmovilidad de la lectura de periódicos y revistas, que forjan diversos motivos que impulsan la lectura y la asistencia a bibliotecas:

[...] La única lectura que creció en Colombia fue la lectura en Internet. Entre 2000 y 2005, el porcentaje de lectores en Internet pasó de 5% a 11%, un crecimiento que fue aún mayor en Bogotá, donde prácticamente se triplicó. La lectura en Internet tiene cinco propósitos: el funcional, es decir, apoyar el estudio o trabajo; el entretenimiento, el encuentro, la actualización y la lectura de periódicos y revistas. La lectura en Internet crece a medida que asciende en el estrato social, el nivel educativo y los ingresos económicos. Son los más jóvenes (entre 12 y 17 años) los que más leen en Internet, constituyendo el 45,7% del total de los lectores, y en promedio de horas de lectura, entre lunes y viernes, en las 13 ciudades estudiadas, es de 2,44 [...] y entre los más jóvenes, leen más en Internet las mujeres que los hombres (Rey, 2008, p. 126).

Por otra parte, el conocido y más importante *blog* de noticias de Internet, *Mashable* ([www.mashable.com](http://www.mashable.com)), regularmente da noticia de movimientos de las páginas sociales; sin embargo, hace poco ha creado y publicado, a partir de información proveniente de Cisco y otras fuentes de confianza, el crecimiento del tráfico en Internet, y calcula que más del 40% de la humanidad estará *online* en el 2015, con un crecimiento significativo en Sudamérica, calculado en un 48%, de mayor tráfico de datos, una población estimada en 620 millones de personas. Incluso, asevera que los dispositivos que verán incrementada su demanda son los marcos digitales, en un 600% y los lectores de libros electrónicos, en un 550%.

Ahora bien, aunque es sabido que nunca ha habido una gran masa de lectores, con este panorama es más seguro afirmar que, gracias al acceso a Internet, no solo crece y crecerá abundantemente el número de lectores, sino también de lectores que producen, hacen circular y comparten sus textos; de suerte que se genera un uso de recursos formativos democráticos, económicos y abiertos, en el que se evidencia la construcción conjunta de significado con otros, materialización de zonas de compadrazgo significativo en ámbitos de procesos sociales, como lo que sucede en las *wikis*; justo aquellas de las que hablaba Vygotsky (1978), cuestión difícil de localizar en los espacios tradicionales de enseñanza-aprendizaje, en los cuales las sectas allí formadas se mantienen en lo cerrado de un misticismo cognoscitivo.

Entonces, se asiste a aquello que el filósofo tunesino Pierre Lévy llamó *inteligencias colectivas*, capacitadas de un impulso que permite que los integrantes sean participantes, en lugar de ser elementos pasivos; asimismo, permite una comunicación de tipo transversal y una mejor explotación de la memoria colectiva (Lévy, 2007, 24 de junio).

Aún más, Web 2.0 es un *topos* de muchas aristas en el cual la presión de las actividades colectivas fomenta la creatividad y el esmero, pues cuando un estudiante sabe que su trabajo se publicará en Internet, le dedica más interés y esfuerzo (Cruz y Carvalho, 2006), efecto más evidente cuando existen canales que le permiten al estudiante recibir comentarios directos sobre su labor, como sucede, por ejemplo, en un *blog*.

Sin duda, aparecen aquí las huellas de una *ética de cooperación*, que no necesariamente se ajusta a una *ética comunicativa*, a la manera habermasiana, en la cual los espacios y recursos de la Web 2.0 actúan como un alcahuete inteligente, ligando los extremos y fructificando el poder de los propios usuarios (O'Reilly, 2003).



## El leedor iconosférico, leedor emocional

Otro aspecto importante para subrayar es que la producción textual que se concibe en esas comunidades inteligentes usa sus propias y más convenientes estrategias de enunciación dentro de sus ambientes de creación. Es posible sostener que las maneras privilegiadas de comprender la información es más cercana a los efectos de la llamada cultura iconosférica,<sup>5</sup> en la cual la manipulación del texto es contigua a la lógica discursiva del *zapping*. En efecto, los esquemas mentales de las multitudes sociales de *webactores* son estimulados y reconstruidos más por un método alusivo a lo pasajero y fragmentado que por la *fábula* aristotélica de la pedagogía atendida al guión y sustentada en la linealidad discursiva:

[...] Como es bien sabido, el *zapping* es un ejercicio que los receptores hacen, mitad muestra de insatisfacción y ansiedad, mitad de rebeldía contra la programación. De acuerdo con él, un receptor más nervioso e impaciente que el tradicional, cambia permanentemente de estímulo buscando algo que lo satisfaga o simplemente llame su atención [...] [haciendo que los textos empiecen a] convertirse en géneros confusos que todo lo mezclan y combinan con el fin de fijar a la audiencia ante propuestas omniabarcadoras, confeccionadas con lenguajes altamente seductores y livianos, compuestos discursivos híbridos en los que todo se junta (Urresti, 2008, p. 25).

130

Pero, y he aquí lo interesante, el *Homo Zapping* (Le Diberder y Coste-Cerdan, 1990) se hace *Homo Videns* en paisajes étnico-culturales fluidos y cambiantes, tal como lo anticipara a finales del siglo pasado Giovanni Sartori (1998). En efecto, este politólogo italiano se refiere a esa cultura dependiente de la televisión (ejemplo privilegiado del mundo iconosférico), la cual ha revolucionado las formas de comunicación y ha intervenido en la manera tradicional de construir el pensamiento modificándolo radicalmente, ya que se traslada del contexto de la palabra al contexto de la imagen, lo que obliga a ajustar nuevos modos de percepción de la cotidianidad con experiencias fugaces y a pasar de lo lógico y su exigencia de entendimiento racional a su captura inmediata y afectiva, en texturas predominantemente analógicas.

Pero, al ser toda captura simbólica de la realidad del orden de lo fragmentario y afectivo, el *homo zapping-videns*, también es, ante todo, un sujeto que establece juegos para poder significar su realidad, al punto que

<sup>5</sup> Debray le llama *iconosfera*, Colombo, *videorrealidad* y Vattimo, *Mundo de imágenes del mundo*.

ha hecho de la cultura misma su juego; en suma, un *Homo Ludens*, pues el juego es, principalmente, el conjunto de las manifestaciones humanas irracionales relacionadas con los mitos y sus intercambios comunicativos, ya que “la existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supra-lógico de nuestra situación en el cosmos” (Huizinga, 1990, p.14). Aún más, fue Piaget quien alertó que el juego es un modo de aprendizaje exitoso en nuestra especie, esa que, a fuerza de lo expuesto, pasa de *homo sapiens* a *homo zapping-videns-emo-ludens*.

Efectivamente, se comprueba con facilidad que los nuevos códigos de la Web 2.0 están atestados de imágenes que relevan texturas de carácter más global y concreto, pero también más dependiente del contexto, de los saberes previos comunes de los interlocutores que lo usan en sus comunicaciones y menos súbdito de las reglas fijas (Woodfield, 1993). Esto es palpable en el caso de la comunicación por *Messenger*, que reemplaza descripciones regidas leyes como las acusativo-nominativas por un emoticono, haciendo que no solo se produzca una renovación sintáctico-semántica, cada vez más transmutada por la rapidez y la limitación de caracteres (mini-mensajería celular o *Twitter*), sino que también se privilegia un nuevo orbe pragmático, cuya intencionalidad fundamental es la trasmisión de sentimientos, emociones y afectos, en contextos de enunciación fundamentalmente amorosos y expresivos —como el caso de *Facebook*—. Y, amarrado a esto último, aparece la especialización de cierto tipo de signos, los íconos-símbolos, que están siendo usados por las nuevas generaciones para sintetizar grandes tramas de sentido, bajo la operatividad creativa e inferencial del *plus* lingüístico que ofrece la utilidad metafórico-metonímica, es decir, una comunicación muy cercana a los antiguos jeroglíficos regidos por las leyes de la *condensación* y del *desplazamiento*, es decir, de construcciones en las que prima la compresión y la traslación del material significante.

Un buen ejemplo de esto fue la forma como los jóvenes construyeron la imagen política de Antanas Mockus, en la contienda electoral del 2010 en Colombia. Como se sabe, después de ser un candidato más en el abanico de candidatos, por su particular forma de simbolizar su idea básica de antipolítico haciendo política, pasó a ser el antagonista fuerte de Juan Manuel Santos, apoyado por aquella *comunicación dotada de poder*, agenciada por multitudes juveniles desde varios grupos y aplicaciones en *Facebook*, donde el uso céntrico del signo visual (girasol, lápiz, posaderas del propio Mockus) y las glosolalias sensibles (meras transliteraciones de



nanas infantiles), complementadas por pequeñas carnestolendas en plazas públicas y ciclovías que permitían expresar con saltos y esparcimientos grupales una emocionalidad politizada fueron el reemplazo de un discurso con contundencia, claridad de ideas y estrategias argumentativas basadas en lo real de la situación del país. Fue así como, tras las propuestas emotivas respaldadas por estructuras icónicas sacadas de la cotidianidad y acreditadas por más de tres millones de seguidores apasionados, esto es, de *homo emo-videns-ludens* en acción comunicativa, creativa y solidaria, mantuvo esa ilusión pasajera y fragmentaria de un mandatario filósofo, la misma idea esbozada por Platón cuando pensó en quién gobernaría en su Callipolis, idea que se ha hecho realidad en casos como los de Marco Aurelio, El Sabio, en Roma (161-180) o Federico II, el Grande en Prusia (1740-1782).

### **El lector de narraciones transmedia: de Scooby-Doo a Los Simpson**

Un supuesto sociológico muy acreditado afirma que ver y verse, contar y contarse es fundamental para construir cultura y educación, mientras varios intelectuales de corte apocalíptico siguen insistiendo que la industria cultural impone los textos de consumo, la Internet abruma con el exceso de información, la educación tiende a igualarse, independientemente de las características locales de conocimiento y que la imagen (*iconosfera*), tendencialmente, reemplaza al libro. La suma de estos factores les da como resultado un panorama crítico; no obstante, cuando se repara en esas tramas actuales del ver y del contar, lo que se encuentra es que las texturas que se ofrecen ahora son de una complejidad tal, que la mayoría de los adultos colapsan cognitiva y cognoscitivamente frente a textos audiovisuales como los *video clips musicales*, series como *Lost*, *24*, *Grey's Anatomy*, *Los Simpson* o *Family Guy* o, mejor aún, libros como los de Stephen King o frente a videojuegos como *Grand Theft Auto*. Sin embargo, es claro que los sujetos de la era digital construyen su propia mitología a partir de información extraída del flujo mediático ávido de este tipo de texturas, las cuales, además, resultan ser la base de los recursos simbólicos para afrontar y transformar la vida cotidiana.

Pues bien, una de las claves para comprender estos discursos reside en su capacidad multimodal y transmedial, que mezclan todo tipo de géneros textuales y exigen largos esfuerzos por parte de la cognición para poder acosar sus coherencias globales y locales, además de capturar hipótesis

sobre sus intencionalidades y su funcionamiento por su forma de presentación paralela, esto es, manejando varios estímulos y profetizando variables, al mismo tiempo.

Si se repara, por caso, en la serie de Scooby-Doo, producida por Hanna Barbera hacia la década de los setenta del siglo pasado, se nota que su formato se caracteriza porque incluye al perro gran danés al lado de cuatro adolescentes, quienes viajan en una camioneta resolviendo misterios relacionados con fantasmas o zombis. Los capítulos son lineales, repetitivos en su forma de avance de trama y absolutamente predecibles, pues al final de cada episodio, las fuerzas sobrenaturales asumen una explicación racional, basada en lo mismo: un criminal espanta un pueblo o una familia para poder cometer sus crímenes. Asimismo, Shaggy siempre estará huyendo junto a Scooby-Doo, aun sabiendo que los fantasmas son humanos disfrazados, pero estarán dispuestos a ir en busca de Scooby-galletas. Muchas generaciones crecieron bajo el imperio de este tipo de texturas en las cuales cada personaje presenta el mismo perfil psicosocial y en las cuales los programas narrativos tienen la misma estructura, con la misma coda.

No obstante, esto cambia enteramente si se compara con cualquier capítulo de Los Simpson, creación del productor y dibujante Matt Groening, centrados en cualidades como el entrecruzamiento de subtramas causado por la abundancia de micro redes sociales, que se entrecruzan cada vez con nuevas y transitorias alianzas entre actantes; además del recurso de la narración fragmentada, la indexicalidad mediata, la ironía, la parodia y el cruce de muchas variables con exigencia de relacionar de manera aleatoria hacen que, por ejemplo, una acción de Bart devenga una crisis para el ficticio pueblo de Springfield o para la nación misma. De hecho, hay capítulos que dejan finales implícitos, otros en los que se involucra abiertamente al televidente y otros que mezclan de forma complejísima la estructura matrioska con la lógica de los sistemas caóticos o *efecto mariposa*, como el caso del memorable capítulo *Trilogy of Error* (*Trilogía del error* de la temporada XII, 2001), en el cual, de manera paralela, Homero se dirige al hospital para que le curen el dedo, Lisa busca llegar a la escuela para ganar la feria de ciencias con su robot Lingüo, mientras que Bart y Milhouse se ven involucrados en un problema con Tony su pirotecnia ilegal. Lo seductor es que, en cada parte, se muestra la historia desde el punto de vista de Homero, Lisa y Bart. Solo al final se puede completar el sentido universal del capítulo: Tony el Gordo es arrestado, a Homero le vuelven a coser



el pulgar, Lisa obtiene el primer puesto en la feria de ciencias y el Señor Teeny señala que el episodio no tenía sentido.

Pero, quizá, lo más interesante es la intención de denuncia, de recuperación de la memoria y de acción social que tiene una lectura más detallada de cada episodio. Así por caso, cómo olvidar la campaña contra el maltrato de serpientes implícita en el capítulo *Whacking Day* (*El día del garrote*, temporada IV, 1993) hecho que, por cierto, sucedía, tal cual, en la New York del siglo XVII, y que no solo permite levantar memoria (averiguación de Bart) y denunciar el maltrato injustificado contra los animales (reproche público de Lisa), sino que también se aprovecha como metáfora de la forma violenta y discriminatoria cómo los nativos han tratado a los foráneos, pues no se olvide que Bart descubre que la famosa celebración, que servía para apalear serpientes y matarlas, había sido instituida para encubrir el hecho de que en el pasado fue utilizada para apalear inmigrantes irlandeses.

Esta *new-coherence-textural* sucede igualmente en un *reality show*, en un libro o película de *Harry Potter*, en los textos de *wikis* o los *blogs*; pero también en las páginas de talleres literarios como *narratopedia*, en los juegos en red y en las acciones de las comunidades o naciones virtuales que permiten jugar, volar, comprar, tele-desplazarse, hacer transacciones en bancos virtuales con *Linden dollars*, crear nuevos objetos con derechos de propiedad, etc. De ahí que lo más urgente sea optar por modelos de comprensión textual que asuman esto en sus principios operativos, como el *modelo hifológico* (García-Dussán, 2008). Por todo esto, se puede sostener, con Wu Ming 2, que la creación de estas nuevas *texturas transmedia y multimodales*, para muchos deformes y sin ápice de intencionalidad, en lugar de menguar la concentración, la abstracción, exigen despertar habilidades mentales penetrantes como el paso de procesamientos mentales, tanto seriales como paralelos, además de la estimulación de nuevas sinapsis en la resolución de acertijos y conflictos:

[...] Es posible que los productos de la cultura de masas ahora no sean más que un infierno de inmoralidad y degradación, en cualquier sector; pero seguro que cada día son más complejos y diversos, ricos en retos para la mente, capaces de desarrollar nuestro deseo innato de resolver problemas y no de narcotizar las neuronas con un entorno carente de estímulos. En una palabra: inteligentes (Wu Ming 2, 2007, p. 109).

Aún más, es con ayuda de las tecnologías de ahora que los usuarios pueden grabar los programas y revisar los momentos más enigmáticos,

comprar *packs* de sus series favoritas, descargarlas de la red, crear redes virtuales para discutir sus tramas, obligan a la investigación por la sofisticada capacidad enciclopédica de los textos digitales, estimulan discusiones y poner interrogantes a través del *nitk picking*,<sup>6</sup> abrir la interpretación múltiple en *blogs* o *wikis*, constatar con colegas de todo el mundo las mejores formas de comprender esos textos o de salir exitosos de las trampas en los videojuegos —por ejemplo, por cada videojuego o serie hay una subcultura digital, etc.—. En suma, generan curiosidad y creatividad, uso necesariamente interdisciplinar y por supuesto, exige involucrarse, entrometerse, compartir información y opinar en comunidades abiertas de usuarios reutilizadores que por necesidad deben apreciar diversidad de perspectivas, meditarla y luego volver a ponerla en circulación con su aporte.

## La escuela en la era digital

El programa Internacional para Evaluación de Aprendizaje (PISA), organizado y dirigido por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) y desarrollado en 65 países, tiene como propósito en qué medida los jóvenes de 15 años de edad han adquirido los conocimientos y habilidades que son esenciales para resolver situaciones propias del mundo real y así tener una idea de cómo es su participación en la sociedad.

Los tres ejes transversales para su consecución pertenecen a las áreas de lectura, matemáticas y ciencias. En la última prueba colombiana, del 2009, el 53% de los 8000 estudiantes que practicaron la prueba (la segunda participación nacional), logró el nivel mínimo de desempeño. En el nivel 5, el de lectura inferencial, apareció menos del 1% de la población. Algo similar ocurrió con los resultados en el 2006 (*El Tiempo*, 2009, 19 de julio). Esto significa que más de la mitad de nuestros jóvenes al leer solo reconocen la intención del autor sobre un tema familiar, localizan fragmentos independientes de información y realizan conexiones simples con su conocimiento habitual. Pero, además, los resultados PISA 2009 revelan que tampoco son hábiles en cuanto a las destrezas para acceder, manejar, integrar y evaluar información a partir de textos electrónicos: “cerca del 70% de los jóvenes colombianos estuvo por debajo del nivel 2. Todos ellos,

<sup>6</sup> “Existe toda una categoría de aficionados que practica el *nitpicking*, es decir, fijarse en cada detalle de una ficción desde el punto de vista técnico: físicos en ciernes que buscan explicaciones más factibles para la ciencia ficción de *Battlestar Galáctica*, estudiantes de medicina que indagan la verosimilitud de *Doctor House*, etc.” (Wu Ming 1 y Wu Ming 2, 2007, p. 114).

simplemente, son analfabetos digitales funcionales, semejantes a quienes han aprendido a leer y escribir textos en papel, pero no pueden entender lecturas de alguna complejidad” (Montenegro, 2011, 10 de julio).

No es gratuito que este tipo de resultados es isométrico con la realidad de nuestra escolaridad. Por ejemplo, en promedio, en las aulas de clase treinta niños comparten un solo computador y, según cifras del Gobierno, el 70% de las escuelas poseen computadores, pero solo el 60% tienen conexión a Internet. Desde el 2010, según el Plan Decenal de Educación, las instituciones educativas deben adaptar su currículo a nuevas tecnologías y el 80% de los maestros tendrán que incluirlas en sus aulas (*El Tiempo*, 2009, 15 de febrero).

Ahora, este asunto tiene su correlato con la otra cara de los actores escolares, pues es claro que los docentes no están preparados para incorporar herramientas virtuales a la enseñanza, ya que muchos piensan que el giro solo consiste en pasar del tablero al Power Point y muchos ni se enteran aún de Prezy. Como se nota, hay penurias tanto materiales como de capacitación en los docentes que, en relación con la bravía inmersión de las TIC tienden, como todo sujeto frente a lo desconocido, a satanizarlas. Pero, más allá de estas insuficiencias, está la fractura comunicativa entre docentes y estudiantes, o lo que es igual, una escisión entre nativos e inmigrantes digitales. La licenciada en comunicaciones María Ensínck describía esta brecha hace poco así:

Por un lado, los docentes y padres (inmigrantes) se quejan de los niños (nativos): “No prestan atención por más de cinco minutos, no saben razonar, no entienden lo que leen, les cuesta hacer operaciones matemáticas simples, cuando se les pide un trabajo práctico copian y pegan textos de Internet sin pudor”. Por otra parte, reconocen que manejan el *mouse*, el celular y las nuevas tecnologías como una extensión de sus cuerpos. Hacen varias cosas al mismo tiempo, son creativos, y muchos de ellos dan cátedra de informática a sus abuelos, padres y maestros. Lo cierto es que los chicos de la Generación.Net, como se llama a los nacidos a partir de mediados de los noventa, están planteando un desafío a la educación tradicional. Acostumbrados a la velocidad de los videojuegos, el *zapping*, el *multitasking* (hacer varias cosas a la vez), y a obtener la información con un doble clic, la escuela —que les pide concentración, disciplina, esfuerzo y les ofrece pizarrones, libros y cuadernos— les resulta aburrida (Ensínck, 2009, 23 de agosto).

En consecuencia, los resultados de pruebas para medir las habilidades lectoras van en consonancia con la imposibilidad de armonizar las TIC y escuela. Esta postura puede parecer extrema o, incluso, una relación



forzada; sin embargo, algunos expertos del Departamento de Educación de Estados Unidos, tras analizar 99 estudios sobre el tema, realizados en ese país entre 1996 y el 2008, concluyeron que los estudiantes de primaria, bachillerato y universidad que reciben toda o parte de su educación *on line* obtienen, en promedio, un mejor desempeño que aquellos que asisten solo a clases presenciales tradicionales. Según el informe,

[...] se puede afirmar que la educación en línea es mejor que la convencional. Los jóvenes encuentran más atractivo usar herramientas como el video, la mensajería instantánea y la colaboración en línea, entre otros, para aprender algo. Están en su ambiente natural [...] se señala además que la principal ventaja de la educación virtual radica en la generación de experiencias individuales de formación. Esto es lo más revolucionario, pues el individuo se ve incentivado a investigar, analizar y concluir, a generar su propio criterio, con el apoyo de distintas herramientas multimedia (García y Mojica, 2009, 23 de agosto).

Por fortuna, en Colombia, hay varias experiencias para destacar en el terreno de la educación en línea; una de ellas es la del Sena. Gracias a una fuerte inversión en tecnología y al desarrollo de metodologías propias de formación, desde el año 2001, el Servicio Nacional de Aprendizaje (Sena) creó cerca de 2,5 millones de cupos de educación virtual en 435 cursos. Dicho modelo de formación ha permitido, entre otras ventajas, el intercambio de conocimiento entre los mismos aprendices. Uno de los cursos virtuales más representativos del Sena es el de inglés, que tiene 700 mil alumnos en todo el país y más de 500 mil solicitudes en espera. Todo esto, mientras que la UNAD tiene 21 mil personas inscritas en programas académicos netamente virtuales. Además, hay otros 24 mil estudiantes de programas que combinan la educación virtual con la presencial. En el 2004, eran 18.000, mientras que, hoy en día, ascienden a cerca de 45.000 (García y Mojica, 2009, 23 de agosto). Aquí, evidentemente, se clarifican las proyecciones y destino de la escuela como institución al servicio de la sociedad:

[...] Hace cuatro años, tres o cuatro instituciones de educación superior de la capital tenían programas virtuales (que no pasaban de cinco). Hoy, 12 de ellas ofrecen 52 programas (ocho técnicos, 14 tecnológicos, 6 profesionales, 15 especializaciones y una maestría). En todo el país se ofrecen más de 150 (*El Tiempo*, 2010, 28 de julio).

Aún más, desde hace varios años, han aparecido proyectos que, partiendo de la base de esta revolución y, convencidos de que la escuela se enfrenta a una nueva generación de subjetividades y nuevas racionalidades,



se crean plataformas como, por ejemplo, Quadraquinta, de Natalia Bernabéu y Andy Goldstein, en las que se investigan posibilidades de creatividad emocional como motor del aprendizaje ([www.quadraquinta.org](http://www.quadraquinta.org)). Para ello, desde la idea de *zapping*, desarrollan métodos activos/creativos, en los que se asegura, antes que nada, que los estudiantes *asimilen los códigos concretos con los que se trabaja en el aula*. A partir de esta premisa, se arriesgan sesiones de clase, basada en las vías emotivas e irracionales del aprendizaje, en las cuales la fragmentación telegráfica es el centro metódico.

La forma de operación es altamente sugestiva, como revolucionaria, pues las clases *zapreadas* implican, primero que todo, una fase de *caos*, en la cual los estudiantes se desplazan por el salón donde escenifican pequeños juegos relacionados con contenidos de clase; luego viene un periodo de *relajación*, en el que se escuchan sonidos o ruidos, se mira un ícono fijamente, se leen poemas, etc., todo esto sirve de preludeo para la sección de *actividades*, en las cuales el trabajo se concentra en textos o ejercicios, basado en el imperio de marcos inductivos —inducir/descadenar conceptos en las conciencias de los educandos— para, finalmente, terminar con la explicación teórica. Quizá, esto ya sea un alertazo y un aletazo secos para comenzar a incluir las reflexiones en la praxis escolar.

138

## A manera de conclusión

Se ha partido de la tesis que subraya la proporcionalidad dinámica entre las permutas de las condiciones históricas de conocimiento y los cambios en la forma de procesar la información —lo que implican cambios físicos en el sistema material de la cognición—, pero también en los productos simbólicos y los canales donde circulan. Esto permite considerar que no se lee de la misma forma en ningún periodo histórico. Por ejemplo, el crítico cultural francés George Steiner (2001) comparaba la forma ritual de leer y asumir lo leído en el siglo xviii y la forma como se hacía en el siglo xx. Una diferencia que él encuentra es que aquella forma ritual de leer en el siglo de la Ilustración era agenciada primordialmente por burgueses, bajo una cierta cooperación íntima con el folio e influida por el abundante tiempo dedicado a tal acción. Lo que vemos ahora es que la lectura de textos no se hace bajo rituales de soledad silenciosa y lenta por parte del ocioso adinerado, sino en democráticos colectivos virtuales; fundada en acciones menos censurables y más recreativas y regida por normas de compadrazgo afectivo con fines eruditos e, incluso, políticos.

No debe asustar que las nuevas generaciones picoteen rápidamente por hipotextos, ni tampoco que salten por pequeños fragmentos de información que vienen de muchas fuentes, ya que, de todos modos, operan bajo nuevos procesos cognitivos y nuevas fórmulas sociales que permiten, indistintamente, acumular saberes para construir esquemas de pensamiento y de acción mental (*zapping, nitk picking, multitasking*) que también forjan cultura: un conocimiento fabricado por redes de personas y aparatos —tal como lo explica el *conectivismo* en las psicología actual—, y no solo en el cerebro de un individuo. Por tanto, de alguna manera, el *plus* de las TIC es asimilable con la *moratoria vital* de los jóvenes.

A partir de esto, se debería valer la escuela para ejecutar el urgente equilibrio entre TIC y educación. El *aprendizaje abierto, dinámico, participativo y racional/emocional* de esas *comunidades inteligentes* es la mejor prueba de la creación de sentidos en el contexto de una actividad conjunta. Si de esa realidad se aprende algo, es que hay realmente interacciones que se producen entre los participantes con cambios personales y sociales (Stahl, Koschmann y Suthers, 2006); cuestión difícil de reconocer en la tradicional escuela-fábrica.

## Referencias

- Abad, H. (2011, 2 de jul.). Mirándose el ombligo. *El Espectador*.
- Abad, H. (2011, 29 de mayo). La tentación de Twitter. *El Espectador*.
- Carr, N. (2008, jul.-ago.). ¿Está Google estupidizándonos? *Revista The Atlantic*, 35 (123-14)
- Carr, N. (2011). *Superficiales*. Madrid: Taurus.
- Cruz, S. y Carvalho, A. (2006). WeBlog como Complemento ao Ensino Presencial no 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico. *Revista Prisma.com*, 3.
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- El Espectador (2009, 21 de ene.). En Colombia hay un celular por persona.
- El Tiempo (2009, 15 de feb.). ¿Si está preparada la Escuela de Colombia para la Era Digital?
- El Tiempo (2009, 19 de jul.). Siga aprendiendo a leer.
- El Tiempo (2010, 1 de mar.). El Planeta de Internet, en cifras.
- El Tiempo (2010, 28 de jul.). Las carreras superiores 'on line' están disparadas en la capital del país.
- Ensinck, M. G. (2009, 23 de ago.). Profesores de tiza y profesores digitales. *El Tiempo*.
- Feixa, C. (2000). Generación @. La juventud en la era digital. *Nómadas*, 13, 76-87.

- Foucault, M.** (1991). *La voluntad de saber*. México: Siglo XXI
- García, J. y Mojica, J.** (2009, 23 de ago.). La letra con Internet entra. *El Tiempo*.
- García-Canclini, N.** (2004). ¿Ser diferente es desconectarse? Sobre las culturas juveniles. En *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- García-Dussán, E.** (2008). *Manual de hifología*. Bogotá: Unisalle.
- Gómez, D.** (2009, 10 de mayo). Migrantes, una necesidad mundial. *Periódico UN*.
- Huizinga, J.** (1990). *Homo ludens*, Madrid: Alianza.
- Le Diberder y Coste-Cerdan** (1990). *Romper las cadenas*. Barcelona: Gedisa.
- Lévy, P.** (2007, 24 de jun). En *L'intelligence collective, notre plus grande richesse*. Entrevista Traducida por Chistian Hernández para de *Le Monde*.
- Martín-Barbero, J.** (1992, ene.-feb.). Dinámicas urbanas de la cultura. *Revista Gaceta*, 12 123-144.
- Martín-Barbero, J.** (2000). *El futuro que habita la memoria*. En G. Sánchez Gómez y M. E. Wils Obregón (comps.). *Museo, memoria y nación. Memorias del Simposio Internacional y IV cátedra anual de historia "Ernesto Restrepo Tirado"*, 24-26 de noviembre de 1999. Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Martín-Barbero, J.** (2003, mar.-mayo). Figuras del desencanto. *Revista Número*, 36, 24-43.
- Montenegro, A.** (2011, 10 de jul.). Analfabetismo digital. *El Espectador*.
- O'Reilly, T.** (2003). *The Architecture of Participation*. Recuperado el 1 de noviembre del 2010 de <http://www.oreillynet.com/pub/wlg/3017>.
- Reguillo, R.** (2000). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Rey, G.** (2008). *Las tramas de la cultura*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Sartori, G.** (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus.
- Sibilia, P.** (2005). *El hombre postorgánico*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P.** (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Silva, A.** (2007, 22 de sep.). Jóvenes y tribus urbanas. *El Tiempo*.
- Stahl, G., Koschmann, T. y Suthers, D.** (2006). Computer-supported collaborative learning. En K. Sawyer (ed.). *Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Steiner, G.** (2001). El lector infrecuente. En *Pasión intacta*. Madrid: Siruela.
- Urresti, M.** (2008). *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: La Crujía.
- Vygotsky, L. S.** (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Woodfield, S.** (1993). *Psicología ordinaria y ciencias cognitivas*. Barcelona: Gedisa.
- Wu Ming 1 y 2** (2007). Mitología, épica y creación pop en tiempos de la red. *Revista Archipiélago*, 77-78.

