

EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN: BENEFICIOS, AVATARES Y DESAFÍOS DE LOS USUARIOS

MARCELINA RODRÍGUEZ ROBLES

COORDINADOR
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS

MA. DOLORES GARCÍA PEREA

INSITUTO SUPERIOR DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DEL ESTADO DE MÉXICO

EURÍDICE SOSA PEINADO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO Y UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA NACIONAL

BEATRIZ RAMÍREZ GRAGEDA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

TEMÁTICA GENERAL: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMÁTICA Y LA COMUNICACIÓN
(TIC) EN EDUCACIÓN

RESUMEN GENERAL DEL SIMPOSIO

Las tecnologías en educación no son un tema de reciente creación ni tampoco emergente. Son herramientas indispensables para desarrollar y potenciar las actividades áulicas, las praxis de los actores educativos, la investigación, los financiamientos y las políticas educativas actuales. Ellas han estado presentes en el quehacer educativo de todos los tiempos, en algunas ocasiones de manera silenciosa, poco visible debido al avance de la ciencia y la tecnología y de los tipos de aparatos construidos para la educación de manera exprofeso, como aconteció en la educación lancasteriana en los siglos XVII y XVIII.

En otros momentos, su presencia no solo es impactante, espectacular y sorprendente por el tipo de instrumentos tecnológicos construidas por los usuarios, preocupados y ocupados por facilitar y mejorar los procesos de aprendizaje, sino también por el interés y necesidad de garantizar que la educación impartida en línea llegue a toda la población, ampliándose así la

cobertura y el diálogo intergeneracional, eliminando los obstáculos de distinción y exclusión.

El propósito de este simposio es analizar los problemas visualizados en torno a las tecnologías en educación centrados principalmente en los beneficios, avatares y desafíos de los usuarios de las tecnologías en educación para acceder a la cultura, la formación, construcción de conocimientos y aprendizajes y lograr un empoderamiento que permita la participación social y cultural. También se incluye el análisis del lado oscuro sobre su utilización, en virtud de que ellas generan problemas, paradojas, obstáculos y utopías negativas. Otro aspecto más a analizar es el uso político de su recomendación por los organismos internacionales y nacionales, el cual es desconocido por los usuarios y en lugar de cerrar la brecha digital la amplían, otorgando poder económico a las corporaciones empresariales. Finalmente, se ubica a los usuarios nativos y migrantes entre los desafíos o bondades de su uso.

Palabras clave: Tecnologías de la información, Nativos y migrantes, Diálogo intergeneracional, Empoderamiento y participación social.

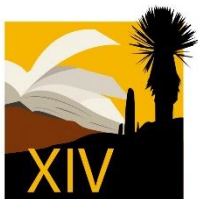
Semblanza de los participantes en el simposio

COORDINADORA. MARCELINA RODRÍGUEZ ROBLES

Maestra en Ciencias de la Educación, docente investigadora de Posgrado en la Universidad Autónoma de Zacatecas con cuarenta y dos años de experiencia. Líder del Cuerpo Académico 150, Cultura Currículum y Procesos Institucionales (Consolidado) en la LGAC de Aprendizaje y sujetos del currículum. Integrante de la (REDMIIE), la Red de Posgrados en Educación A. C., Red de Investigadores sobre Adolescencia y Juventud y Red de Procesos de Formación y Asesoría en Posgrados en Educación. Imparte seminarios de Teoría y Metodología de la Investigación, Diseño curricular, Evaluación, Paradigmas del aprendizaje y Producción Intelectual supervisada. Perfil PRODEP desde 2007. Participa en eventos académicos nacionales e internacionales y cuenta con más de seis publicaciones.

MA. DOLORES GARCÍA PEREA

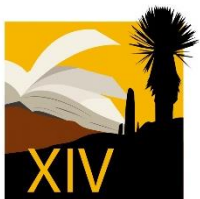
Investigador nacional, Nivel I, SIN (2008-2011 y 2013-2015) e Investigador educativo del ISCEEM. Autora de los libros: *“Formación, concepto vitalizado por Gadamer”*-tercera edición), *“Las nociones de formación en los investigadores”*-segunda edición-, *“Aprender a aprehender la esperanza”*, *“El investigador educativo en las sociedades del conocimiento y de la información. Tomo I y II”* y coautora del libro *“El concepto de percepción en George Berkeley”*. Árbitro internacional (CISCI, SIECI y REDIPE) y nacional (SNI-RCEA, SEP, COMIE, UAEMEX, CIIE, ATIC, CIITNE, CIIEE, etc.;



Revistas: REDIECH, RISCO y RIES). Miembro de las redes: REDEM, REDIPE, REDUVAL, REDMIIE, SMGEEM, AFIRSE, etc.

MTRA. EURÍDICE SOSA PEINADO

Maestra en Educación por la Universidad La Salle, Licenciada en Sociología de la UNAM, Doctorante del Programa de Ciencia y humanidades de la Investigación Interdisciplinaria de la UNAM y UAdeC. Docente de la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad de Ajusco, Con más de 25 años de investigación en torno a la Práctica Docente, en la Educación Primaria, Preescolar y Media Superior, Desde hace 15 años tutora y diseñadora de Programas de educación en Línea, las últimas investigaciones desarrolladas fueron en torno a Consumos y producción de contenidos culturales de los jóvenes como prosumidores, actualmente está por concluir el proyecto PRODEP Dialogo de Saberes e Imaginación en el Aula Universitaria entre las últimas publicaciones se pueden destacar en la Revista Tecnología, Conocimiento y Sociedad, No Julio- Agosto 2015 Ciudad Educadora, ecosistema de elección profesional y el Capítulo de Libro: Una aproximación metodológica al capital cultural, del texto publicado en el 2015 con el título: Jóvenes: entre sus tramas convocantes y sus potencias creadoras.



TEXTOS DEL SIMPOSIO

NUESTRO TRABAJO EN LAS MILPAS EDUCATIVAS

MA. DOLORES GARCÍA PEREA

INSITUTO SUPERIOR DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DEL ESTADO DE MÉXICO

RESUMEN

El paradigma de la teleformación, también entendido como aprendizaje ubicuo, se consolida rápidamente en la educación mexicana debido al uso de las tecnologías que caracterizan, entre otros aparatos, al laptop, tablet, celulares y a las páginas web, software y plataformas digitales creadas por algunos actores educativos, preferentemente investigadores educativos y catedráticos, para minimizar y resolver problemáticas educativas constituidas básicamente por dos aspectos: una población estudiantil amplia que tiene que ser atendida y la dispersión geográfica en que se encuentran ellos.

Aún de las desventajas existentes sobre la utilización del paradigma de la teleformación, hoy en día, ninguna persona puede negar su importancia debido al potencial que tiene para construir comunidades de aprendizaje centrados en el trabajo colaborativo y la gestión del conocimiento. Así mismo, a través de dichas comunidades, las tecnologías en la educación adquieren un estatus más formativo al privilegiar el empoderamiento y la participación de los usuarios para la construcción de aprendizajes y conocimiento, sin dejar de ser medios de información y comunicación.

Palabras clave: Teleformación, comunidades de aprendizaje, TIC, TAC y TEP.

Introducción

La legitimación e institucionalización sobre el uso de las tecnologías en educación es un hecho innegable en las sociedades de hoy, de ahí que las experiencias que se comparten día tras día para afirmar las ventajas de su empleo como dispositivo pedagógico, además de ser invaluable, son bienvenidas porque ofrecen a las comunidades científicas y de investigación, elementos que ayudan a prevenir y/o a contrarrestar los riesgos y obstáculos inevitables que surgen al diseñar e implementar plataformas o software orientadas a la educación virtual y/o en línea.

Los instrumentos digitales creados para fomentar los aprendizajes que caracterizan a la educación virtual –silencioso, colectivo, colaborativo, reflexivo y hasta crítico- han sido pensados a partir de un conjunto de factores que inconscientemente son omitidos ante la necesidad de presentar lo construido. En el presente trabajo, se analizan aspectos como la gestión del conocimiento y las

nuevas funciones que tienen las comunidades universitarias para que sus acciones pedagógicas sean acordes a esta época.

Bajo el principio de inclusión y habilitación de las TIC en las competencias de estudiantes y docentes, el propósito del presente trabajo consiste en reflexionar el contexto donde surge el paradigma del aprendizaje ubicuo e identificar los retos que tienen los docentes para incorporarla en las actividades escolares.

El trabajo ha sido elaborado considerando algunos resultados de la investigación “*Los investigadores educativos en las sociedades del conocimiento y de la comunicación (Primera y segunda parte)*”, la comunidad de aprendizaje que se ha constituido para estudiar las tecnologías en la educación y las experiencias que caracterizan la construcción de una plataforma interactiva para la educación superior.

Con base en las fuentes de información, el trabajo es teórico con referente empírico, el análisis realizado es de tipo interpretativo, con enfoque situacional. Los referentes teóricos principales son: el determinismo tecnológico, el aprendizaje ubicuo y las TIC en la educación. Metodológicamente se emplea la indagación y exposición que caracterizan a la Dialéctica de lo concreto de Kosík y la Epistemología de lo cotidiano de Maffesoli para es el referente epistémico.

A diferencia de otros trabajos elaborados sobre este tema, aquí se presentan nuevas reflexiones tendientes a mostrar el impacto de las TIC como paradigma educativo en el aprendizaje ubicuo, así como las debilidades y fortalezas de su empleo por parte de los actores y agentes del campo educativo. Los apartados del trabajo son: Determinismo tecnológico, Paradigma de la teleformación, Alfabetización digital y Tecnología ubicua.

Determinismo tecnológico

Ronderos y Valderrama (2003) utilizan la teoría del Determinismo tecnológico para explicar el devenir del hombre como ser tecnológico y, quienes elaboran el presente trabajo, la eligen para mostrar que la teleformación es el paradigma educativo que caracteriza a las sociedades de hoy en día.

Los autores expresan que la tecnología actúa como motor del cambio social y Winner (1985) afirma que su impacto se debe, entre otras cosas a:

1. La existencia de hombres y mujeres sobre la Tierra es impensable sin tecnologías,

2. Todas las tecnologías son humanas,
3. La dimensión tecnológica atraviesa la existencia humana,
4. La tecnología es el medio en el que (no con el que) los hombres se vuelven humanos.

La educación, en este caso, no escapa del impacto de la tecnología debido a su carácter transversal y trans-disciplinario, es decir, está presente -se quiera o no, se acepte o no, estemos conscientes o no- en todos los ámbitos de la vida y se sobrepone a todo proceso de mediación y articulación.

Las tecnologías siempre han estado en los horizontes educativos como la "bala mágica" que promete disminuir, poner remedio a todo y resolver de manera exitosa los problemas educativos (Winner, 1985). Se comparte la posición del autor, sin embargo, la debilidad de sus alcances recae principalmente en los aspectos siguientes: infraestructura, equipamiento computacional, servicios y pago de internet, procesos de aculturación y socialización, alfabetización digital, softwares contruidos, perfil de los docentes contratados, etc.

Geen (2005) afirma que en las sociedades de hoy, las personas necesitan estar alfabetizadas en una gran variedad de ámbitos semióticos. Así mismo, señala que leer y escribir no son solo fenómenos mentales que ocurren en la cabeza de las personas, sino que se trata de logros sociales y culturales. Por consiguiente, la alfabetización digital, además de ser el medio de incorporación a la cultural digital, adquiere el carácter de obligatoriedad, so pena de quedar desfasados ante la dinámica de cambios que día a día experimenta la sociedad y su población en general.

Paradigma de la teleformación

La Internet es el recurso tecnológico que abre los espacios para la gestación del paradigma de la teleformación. Anteriormente con una fuerza menor abrió las puertas al primer paradigma educativo, también conocido como tradicional por centrarse principalmente en la memorización y posteriormente al segundo paradigma denominado Tecnología educativa y a todos los enfoques que abarca, entre ellos se encuentra la educación en competencias.

La internet también ha generado que las tecnologías sean utilizadas de tres maneras distintas en periodos históricos distintos y con fines previamente determinados. Inicialmente fueron utilizadas para mejorar, eficientizar y garantizar la información y la comunicación en todos los que abarca el

mundo de la vida. A esta manera de utilizar las tecnologías se le llamó con el nombre de Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC).

Posteriormente, el uso de este tipo de tecnologías se amplió y abarcó un radio mayor. La educación es el ámbito que la acoge y la impulsa al concebirlas como dispositivo pedagógico para fortalecer y consolidar no solo el aprendizaje, sino también el conocimiento. A partir de estos nuevos usos, las tecnologías son concebidas como Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC). Este tipo de tecnologías, además de ofrecer la Red informática mundial, también conocida como World Wide Web o por sus siglas WWW, ofrece una variedad de programas, servicios y aplicaciones gratuitas que facilitan los procesos de comunicación, información, difusión y aprendizaje.

En la actualidad las tecnologías, además de utilizarse como TIC y TAC, con el paradigma de la teleformación, las tecnologías adquieren un carácter socio-cultural político en tanto son utilizadas para generar procesos de formación a través de la vía digital tendentes no solo al empoderamiento de los usuarios, sino también de su participación como agentes sociales. Las siglas utilizadas para hablar de este tipo de formación, que rebasa las instancias del aula y de la escuela, para abrirse al mundo digital son Tecnologías del empoderamiento y de la participación (TEP).

El software -libre y privativo- en la educación es un ejemplo sobre el paradigma de la teleformación y su éxito se debe a las ventajas de su soporte tecnológico, la posibilidad de enviar y recibir información de forma instantánea, la disponibilidad de la información, la permanencia del conocimiento e información agregada por los usuarios en cualquier parte del mundo. Solo basta la voluntad y la disposición personal y, por supuesto, disponer de alguna computadora conectada al Internet.

La debilidad de este tipo de soporte educativo radica en que han sido elaborados a partir de necesidades, problemáticas, intencionalidades, preocupaciones y contextos específicos y requieren continua y permanente modificación en sus contenidos temáticos y logísticos pedagógicos para actualizarlos y adaptarlos a los nuevos requerimientos o problemáticas de las comunidades.

Desde el punto de vista del capital humano y del neoliberalismo, la educación virtual que caracterizan a los programas de *e-learning*, *u-learning*, *m-learning* y *b-learning* son exitosos no tanto por los procesos de formación, educación y de aprendizaje que generan en los participantes inscritos, sino por el número de participantes que han pagado el costo elevado de su inscripción y han logrado superar los criterios de aprobación, sin olvidar la dedicación, tiempo y esfuerzo por su permanencia.

Alfabetización digital

El Sistema Educativo Mexicano no está ajeno a las innovaciones tecnológicas internacionales, de tal suerte que hoy la Reforma Integral a la educación se distingue de sus antecesoras (Modernización educativa, Reforma educativa centrada en la tecnología educativa, etc.) por ponderar el uso de las tecnologías no solo como medios de información y comunicación, sino también como dispositivos pedagógicos para el aprendizaje y el conocimiento, sin olvidar su estatus socio-cultural político para lograr el empoderamiento y participación de los usuarios.

En la Reforma integral a la educación que abarca todos los niveles educativos (Básico, Medio Superior y Superior) está integrada la tecnología tanto en el perfil de egreso de los estudiantes y el perfil profesional del docente, sino también en las competencias genéricas, específicas y profesionales.

La competencia entendida como facultad para movilizar los saberes y habilidades de las nuevas generaciones para aplicarlos en situaciones complejas (Perrenoud, 2000), es el argumento que sopesa la importancia sobre la incorporación de las tecnologías a la educación y, al mismo tiempo, quien legitima su status jurídico y legal en los planes de estudio que rigen la vida académica en las instituciones educativas.

La alfabetización digital está estrechamente vinculada con la noción de competencias en el ámbito escolar, pero se diferencia de ella por el hecho de que la virtualidad rebasa los linderos geográficos y las tecnologías utilizadas permiten la información, comunicación, aprendizaje, conocimiento, empoderamiento y participación.

Es importante señalar que el término de alfabetización digital se refiere no tanto a la enseñanza y aprendizaje de los medios y herramientas virtuales, sino a las competencias de los usuarios por encontrar la información no solo de manera rápida sino también la que es adecuada, pertinente y correcta. Estas competencias solo son posibles de cultivar a través de la experiencia. Alfabetizar virtualmente significa, entonces, además de navegar por el mundo del hipertexto, formarse a partir del potencial de la internet y no intoxicarse.

Los esfuerzos realizados por las instituciones educativas por alfabetizar a los docentes que no tuvieron acceso al mundo del hipertexto en su formación inicial son significativos. Sin embargo, no

son suficientes las buenas voluntades de las autoridades académicas, es necesario concretar las acciones políticas, institucionales y materiales para habilitar y fortalecer las competencias digitales.

Solo por señalar un ejemplo, hay espacios educativos en los que docentes y estudiantes no pueden hacer uso del internet en sus dispositivos móviles, debido a la pobre conectividad lograda, de tal forma que la instalación de computadoras y cañones en las aulas es una promesa ficticia que ha predominado desde hace varios años; aunado a esta condición, la prohibición de usar los dispositivos tecnológicos en el aula, durante las clases y, sobre todo en épocas de exámenes es una constante que anula otras formas de acceder al conocimiento y la diversificación de maneras de evaluar el aprendizaje.

Los argumentos sobre el uso del internet a través de los dispositivos móviles son endeble, en tanto giran en torno a la distracción y el juego del estudiante o bien a la idea de que los estudiantes se envían respuestas de un grupo a otro durante los periodos de evaluación.

Tecnología ubicua

La expresión 'tecnología ubicua' se remonta al año de 1910, cuando Ericson construye el teléfono. En la década de los sesentas y setentas se fortalece con el diseño de las computadoras fijas y móviles. En 1987 surgen los primeros dispositivos tendentes a la localización y en 1988 el término "*ubiquitous computing*" que traducido al español "computación ubicua" o "informática ubicua" es acuñado por Weisser para referirse a la presencia de los ordenadores, que cada día son menos visibles en la vida cotidiana de las sociedades y que, mediante su empleo, las personas resuelven situaciones concretas y/o facilitan sus modos de interrelación.

La tecnología ubicua son los ordenadores, es decir, las computadoras invisibles que portan las personas en el mundo de la vida cotidiana, para satisfacer las necesidades, intereses y metas a corto, mediano y largo plazo sin requerir una excesiva atención en los ordenadores de la computación. Por consiguiente, han sido creadas e implementadas para satisfacer las necesidades de las personas sin requerir una atención continua. La tecnología ubicua es resultado de cuatro etapas que caracterizan la creación, desarrollo y empleo de las computadoras por los seres humanos.

La primera etapa recibe el nombre de Mainframe y se caracteriza porque varias personas comparten una computadora. La segunda etapa se denomina PC y se distingue de la anterior, por el Modelo 1 a 1, es decir, una computadora por persona. La tercera etapa recibe el nombre de Transición,

porque la Internet y las computadoras están distribuidas en un lugar central. Por último, en la etapa del UC se relaciona con la existencia de muchas computadoras que son compartidas con muchas personas.

Mattern, Cantero y Vidal (2001) afirman que la tecnología ubicua, además de ser pervasiva, invadirá todos los aspectos de la vida cotidiana, debido al avance y desarrollo de la tecnología que origina la microelectrónica, microsistemas, microsensores, nano-tecnología, “etiquetas inteligentes”, etc.

La difusión de las redes inalámbricas y las conexiones de dispositivos punto a punto (wireless, WLAN, Bluetooth, infrarrojos...) ha generado que la tecnología ubicua que caracterizó a la primera etapa, se transforme paulatinamente en lo que es en la actualidad. En otras palabras, la presencia de computadores muy pequeños, interconectados sin cables que se incrustan de forma casi invisible en cualquier tipo de objeto cotidiano y los pequeños sensores que detectan el entorno que les rodea, dan origen a lo que hoy se conoce con el nombre de tecnología ubicua (Mattern,2001).

Un ejemplo de la tecnología ubicua son las puertas automáticas de los centros comerciales ubicados en el centro y periferia de las ciudades. Con su creación se facilita la entrada y salida del transeúnte. Al no preocuparse por el sistema computacional que caracteriza a los sensores, la persona realiza sus procesos cognitivos e interpretativos de aprendizaje y formación de manera libre y natural.

El principio pedagógico que caracteriza a las tecnologías es: dejar de poner atención al objeto en sí mismo para aprender. Los argumentos que soportan dicho principio son: el uso inteligente de espacios eficaces, la invisibilidad, la escala local y la ocultación de los desniveles de acondicionamiento y los sustentos son: la computación móvil y el sistema distribuido.

El poder de la tecnología ubicua, radica en potencializar las interrelaciones cognitivas de las personas, sin la preocupación de dar atención continua a los soportes computacionales. Las personas de más de cuarenta años edad pueden corroborar lo anterior, si se les solicita que narren sus primeros aprendizajes al utilizar la computadora para elaborar sus trabajos. Con la diversificación de las tecnologías ubicuas, las computadoras dejan de ser el centro de interés de la educación, se convierten en medios y no en fines para dar paso a los ambientes humanos naturales.

La tecnología ubicua potencializa el aprendizaje en todo lugar y en cualquier momento –‘any time, any were’- a partir de la informática cercana a la persona, de ahí la expresión. La característica principal de esta tecnología es la integración del aprendizaje y la tecnología. La tecnología ubicua está

determinada por la integración de la informática en el entorno de la persona, de forma que los ordenadores de las computadoras, además de no percibirse, son utilizados a favor de: aprendizaje silencioso, trabajo colaborativo, intercreatividad, intercambios creativos digitales, inteligencia colectiva, inteligencias emergentes, sabiduría de las multitudes, etc.

Entre los dispositivos móviles utilizados con frecuencia que posibilitan el aprendizaje ubicuo son, por un lado, los cursos desarrollados en línea –*e-learning*-, los cursos desarrollados a través de electrónicos móviles –*m-learning*-, los cursos en línea semipresencial –*b-learning*- y los cursos de aprendizaje ubicuo –*u-learning*. Por otro, los recursos existentes y elaborados con fines pedagógicos, entre ellos se encuentran: los softwares -libres y privados-, la enciclomedia, las redes inalámbricas, las computadoras de bolsillo, los smartphones, los teléfonos inteligentes y las tablets.

El éxito del aprendizaje ubicuo se debe a los aspectos siguientes:

1. Permanencia: los estudiantes nunca pierden sus trabajos.
2. Accesibilidad: los estudiantes tienen acceso a sus documentos, datos o vídeos desde cualquier sitio.
- 3 Inmediatez: en cualquier momento, los estudiantes pueden acceder a nueva información de manera inmediata.
4. Interactividad: los estudiantes interactúan de un modo inconsciente con ordenadores y dispositivos integrados por las herramientas de comunicación.
5. Actividades situadas: el aprendizaje de los estudiantes se realiza de manera natural con base en sus necesidades e inquietudes.
6. Adaptabilidad: la información la pueden obtener en los tiempos y lugares elegidos por los estudiantes.

Conclusiones

Cada vez aparecen más argumentaciones conceptuales en torno a la utilización de las TIC en educación, sobre todo en un momento histórico en el que las sociedades del conocimiento y de la información transitan a nuevas formas de acceso.

Los actores del sistema educativo que han descubierto e incorporado las TIC como herramienta de trabajo en el quehacer formativo, generalmente son aquellos que, además de haber sido alfabetizados digitalmente por medio de lo que ellos se proveen y otros ofrecen, han descubierto

el potencial educativo y de gran alcance comunicativo, al integrarlas en los diferentes ámbitos contextuales, labores profesionales, académicas, laborales y personales cotidianas.

Jurídicamente las TIC forman parte de las competencias profesionales y de perfiles profesionales de egreso; por lo que en el aprendizaje logrado a través de la tecnología, las competencias de los docentes se ubican en tres dimensiones: pedagógica, de comunicación y en el uso de las tecnologías.

Las innovaciones en las aulas resultan una realidad impostergable ante los nuevos retos del contexto actual, las características de las nuevas generaciones y las formas diversificadas de aprender, de tal forma que el aprendizaje ubicuo es un elemento más que se hace presente en las instituciones educativas.

Referencias Bibliográficas

- Burbiles N. (2012) Aprendizaje Ubicuo, entrevista realizada por IIPEE - UNESCO, Buenos Aires. Video disponible en: <http://www.iipe-buenosaires.org.ar/node/645>
- Cabero, J. (2006) Learning: sus bases pedagógicas Almenara Universidad de Sevilla. Volumen 9, Suplemento 2
- Caldeiro, G.; Schwartzman, G. (2013): "Aprendizaje ubicuo. Entre lo disperso, lo efímero y lo importante: nuevas perspectivas para la educación en línea". Presentado en I Jornadas Nacionales y III Jornadas de Experiencias e Investigación en Educación a Distancia y Tecnología Educativa (PROED) Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/aprendizaje-ubicuo-entre-lo-disperso-lo-efimero-lo-importante-nuevas-per>
- Cope, Bill y Kalantzis, M. (2009) Aprendizaje ubicuo. Disponible en: http://www.nodosele.com/blog/wp-content/uploads/2010/03/Cope_Kalantzis.Aprendizajeubicuo.pdf
- Currículo del Bachillerato Universitario 2009. Gaceta Universitaria. Órgano oficial de Publicación y Difusión. Universidad Autónoma del Estado de México. No. Extraordinario, Noviembre 2010, Época XIII, Año XXVI, Toluca, México
- Fraser, J. (2005). u-Learning = e-Learning + m-Learning. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.infotech.monash.edu.au/>

- Gee, James P. (2005). Lo que nos enseñan los videos juegos sobre aprendizaje y alfabetización. Málaga. Ed. Aljibe, Cap. 2
- Kalman, J. (2003). El acceso a la cultura escrita: la participación social y la apropiación de conocimientos en eventos cotidianos de lectura y escritura, en Revista Mexicana de Investigación Educativa 8 (17): 37-66, enero-abril.
- Winner, L. (1983). ¿Tienen política los artefactos? Publicación original: "Do Artefacts Have Politics?" (1983), en: D. MacKenzie et al. (eds.), The Social Shaping of Technology, Philadelphia: Open University Press, 1985. Versión en español de Mario Francisco Villa Disponible en <http://www.oei.es/salactsi/winner.htm>
- Perrenoud, P. (2000). Universidad de Ginebra. Observaciones recogidas por Paola Gentile y Roberta Bencini. Texto original de una entrevista "El Arte de Construir Competencias " original en portugués en Nova Escola (Brasil), septiembre 2000, pp.19-31
- Ronderos, P. y Valderrama, A. (2003). "El Futuro de la Tecnología: una aproximación desde la historiografía", en Revista OEI, Número 5.
- Bevacqua, J. (2011). El tutor eLearning y su importancia para facilitar el aprendizaje. En <http://planetatelefonica.com.ar/learningisplay/2011/04/04/el-tutor-e-learning-y-su-importancia-para-facilitar-el-aprendizaje/> consultado en Agosto del 2014.

EL DIÁLOGO INTERGENERACIONAL: NIÑOS, JÓVENES, ADULTOS Y VIEJOS. ¿POSIBILIDAD, INCAPACIDAD O NUEVAS RUTAS?

MA. EURÍDICE SOSA PEINADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD AJUSCO

1. La velocidad y las tecnologías de la información

Hoy la hiperconectividad es una condición generalizada en nuestras experiencias de vida (Castells: 2012 y 1999), en todo tipo de actividades y ambientes se ha modificado nuestras prácticas de vida cotidiana a partir del uso intensivo de artefactos con los cuales accedemos a la Internet para estar comunicados en todo momento o dicho de otra manera estar en condiciones de conectividad total, por lo que supondríamos que de así desearlo, estaríamos en posibilidad de comunicarnos con otros por las WEB las 24 horas X 7 días de la semana = 10,080 minutos o momentos en una semana. E igualmente estar en total conectividad, es que estén en posibilidad de comunicarse con otros conmigo, también de manera total o sea en todo momento y con ello, estamos transformado posibilidades de comunicación como la disposición, frecuencia y contenido de las relaciones, vínculos e interacciones de nuestras experiencias de vida.

Con la transformación de la hiperconectividad en nuestras sociedades, también se están afectando las maneras de construir y reconstruir las nociones de espacialidad y temporalidad (Cobos: 2011 y 2016). Por eso no es de sorprenderse que los estudiosos de la Internet, reconozcan cómo cada día se generaliza sobre todo un cambio en una mayor velocidad las interacciones que la WEB introduce a nuestras vidas.

Para ello, es necesario a identificar algunas de las transformaciones que son importantes para pensar las posibilidades, las incapacidades o las nuevas rutas del dialogo intergeneracional, en esta condición de hiperconectividad total, en especial pensar cómo dicha condición modifica o no nuestras tareas educativas.

En nuestra experiencia diaria, en la construcción de las nociones de espacialidad empieza a modificarse y se nombran nuevos fenómenos como son la transterritorialidad o desterritorialización

(Martín- Barbero: 2003). Estos nuevos fenómenos de desterritorialización de nuestra experiencia diaria en las redes está referidos, a las acciones que ocurren y las diferentes interacciones en los ambientes y escenarios organizados en torno a las tecnologías de la información, a partir del acceso usos y apropiación de cualquier dispositivo digital que nos permite al conectarnos a la red de redes: al Internet.

La posibilidad de estar de facto comunicados con otros sujetos, sus contextos, informaciones y conocimientos, en cualquier punto del planeta, de manera sincrónica y asincrónica, es una novedad desde hace 20 años; en 1993 que el acceso a la WEB empezó a generalizarse y que hoy se convertido en una cotidianidad.

Por ejemplo, en cualquier escenario o ambiente de las redes sociales en la Internet, tales como el Facebook o Twitter en el día a día estamos en condiciones instantáneas de estar en comunicación con cualquier persona y sus contextos, producciones de vida, con las cuales incluso nunca hemos conversado cara a cara y que no viven ni en nuestra localidad, ni región o país; pueden ser habitantes de otros continentes y culturas, con otras referencias contextuales de vida y estar instantáneamente comunicados por nuestras preferencias musicales, artísticas o políticas o algún otro factor común que nos convoque.

La posibilidad de transterritorialidad o desterritorialización de nuestra experiencia cotidiana de vida a partir del uso de las tecnologías, nos permite pertenecer no sólo a una comunidad de referencia por los roles de vida o redes culturales presenciales a las cuales nos afiliemos y estén en nuestras apuestas identitarias, sino también por nuestras interacciones y participación en las redes virtuales, que potencian y amplían más allá de las experiencias cotidianas culturales, en los territorios y contextos de referencia o espacialidad presencial. Ya no solo es posible como experiencia de vida la cultura presencial en el día a día, sino que se expande la experiencia de espacialidad, con una nueva capa "la del tercer entorno" como enuncia el filósofo Javier Echeverría o como él mismo conceptualiza en Telepolis a partir de las interacciones de vida del internet, aportando escenarios, nuevas interacciones espaciales posibles e imaginarias.

Esta condición de ampliación o expansión de las experiencias espaciales con las yuxtaposiciones a partir de la virtualidad, con el uso de las tecnologías de la información, generan una mayor densidad de las experiencias de vida y ello, como afirman muchos usuarios y nosotros mismos, lleva a una saturación de experiencias que a veces parece desbordarnos, con la demanda de

interacciones en todos sitios que participamos de la WEB a los cuales estamos inscritos, la inundación de la información deseada y sobre todo la contingente, parece inundarnos y de vez en vez llegar como verdaderos tsunamis de informaciones e interacciones a nuestras vidas.

Ahora, en términos de las temporalidades, de las nociones de Tiempo en la Internet a partir del uso de las nuevas tecnologías, devienen en la práctica cotidiana en nuevas experiencias de vida, aparecen nuevas temporalidades y sus usos, existiendo en la WEB simultáneamente dichos registros y posibilidades de participación temporal.

Es posible encontrar hoy en la producción de lo humano billones de referencias, Manuel Castells refiere en las más recientes entrevistas en éste año del 2017 a partir de los grupos de investigación que él coordina en la Universidad Norteamericana de Berkeley, que podemos cuantificar que más del 90 % del conocimiento humano circula ya en la WEB, en muy diferentes formatos y acervos desde textos originales, videos, audios, colecciones iconográficas, entre otros posibles soportes.

Y a pesar de que el registro de las nuevas tecnologías permite en muchas de las plataformas, sitios y acervos, registrar el momento en que se sube un contenido en la WEB y con ello fijar una temporalidad o por lo menos referenciarla, aparece para el usuario en las más de las veces cuando fue escrito o se subió a la Red, que existe poca o nula conciencia de las múltiples temporalidades, sobre la presencia o valoración ampliada del presente que algunos historiadores como Enzo Traverso o como el filósofo Manuel Cruz, han caracterizado en nuestras sociedades de vivir en un “presentismo” en la continua y omnipresente relación con el horizonte temporal del presente, en los ambientes y escenarios virtuales.

Las anteriores condiciones de transformaciones de la espacialidad y temporalidad en las interacciones, vínculos y relaciones posibles abre una quizás aparente o real paradoja de la temporalidad y espacialidad de muchas de las experiencias de los usuarios en la Internet y de las tecnologías de la Información, que en muchas ocasiones se perciben a veces como atemporales o “presentista”, en el sentido de suponer que cuando uno accede a la red es en el presente y no está en dialogo, interacción o relación con sujetos o sus productos multireferenciales temporalmente y espacialmente y por lo menos ser consciente y reflexivo de la múltiples temporalidades en tensiones e interacciones y posible dialogo.

La combinación de ambas características, la multiplicidad, yuxtaposición y transformación de algunas de las nociones de espacialidades y temporalidades, han dado por resultado la percepción en la cual comparten diversos expertos en el campo de la sociología como Zigmun Bauman y Lipovesky: es la velocidad de la experiencia de vida diaria en las redes y la práctica de incremento o aceleración de velocidad de nuestras comunicaciones, en especial por los recursos de la WEB que convierten la experiencia de comunicación en la era de la hiperconectividad en vertiginosidad a partir del acceso, uso y apropiación de los ambientes y escenarios desarrollados a partir de las tecnologías de la información y es ésta velocidad que definen los autores antes referidos; también propicia un cambio en los contenidos, prácticas e incluso realización del dialogo intergeneracional o también los estudiosos de las generaciones del siglo XX y XXI a partir de autores como Carlos Feixia o Maritza Uruzurrutia, quienes reconocen la velocidad como signo de las interacciones y diálogo al interior de cada generación e intergeneracionalmente.

Incluso para Bauman o Feixia, estos signos de la velocidad han puesto en cuestión el interés y la utilidad del dialogo intergeneracional, ya que este puede ser suplido en muchos contenidos por la misma disposición de la información y conocimientos con disponibilidad de la Red de Redes la Internet. Por ejemplo, en una investigación que realice hace un par de años en bachilleratos públicos de la Ciudad de México, respecto de cómo definían qué continuar estudiando y cuáles eran las fuentes para tomar su decisión en una población aleatoria con la cual realizamos grupos focales, el 70 % de estudiantes referían que su principal y casi única fuente, espacio de interlocución, para tomar su importante decisión de carrera o futuro laboral era la Internet (Sosa: 2015). Aunque estas afirmaciones fueron matizadas en los grupos focales realizados con los mismos estudiantes, donde en sus narraciones de vida aparecieran con importancia su familia, pares y contexto de vida. Ellos referían como un proceso solitario y así “lo vivían” solo acompañados por su navegación y ruta en la Internet” así lo narraron y lograron comunicar.

Así que una conclusión apresurada, propondría incluso suponer que el cúmulo de información y conocimientos en la WEB, podría en una posición extrema, hacer innecesario o muy poco relevante el tema de dialogo intergeneracional, por ejemplo en temas tan importantes como proyecto de formación profesional, incluso la convivencia con los adultos que son sus docentes, sus pares estudiantes, sus comunidades de referencia integrada por niños, adolescentes, jóvenes, adultos y

viejos, parece desdibujarse, frente a la afirmación y quizás más creencia de que la Internet es su única principal fuente de información e interacción para los temas de interés.

Pero por qué afirmar que es una conclusión apresurada, que el diálogo intergeneracional es innecesario o poco relevante tanto para jóvenes, adultos, viejos o niños, a partir de la existencia de la WEB, en torno a los principales intereses y encrucijadas de vida de cada generación.

Una primera razón de porque sería una conclusión apresurada es porque ese saber, información y conocimiento que existe hoy en la red es siempre producción intergeneracional, como lo propone el filósofo Jesús Martín-Barbero en “Saberes Mosaico” y por ello, su disposición puede ser yuxtapuesta e híbrida de contenidos generados para WEB por diversas generaciones, en contextos de referencia múltiples, lo único es que si no están atentos los significados y combinatorias que expresan y elaboran el trabajo acumulado que expresa una página WEB o la circulación de un texto o la actividad producida en imágenes, videos y textos en una red social, aparece por la tendencia a una lectura “presentista”, incluso sin autoría explícita, a veces sin referenciación de productores como son los mejores Memes y notas de las Redes o cuando entramos a algunas páginas institucionales, donde no existen o no se tiene cuidado de exponer el conjunto de productores involucrados. Aparece todo ese trabajo acumulado, casi mágicamente, no humano, no expresión de la síntesis de miles y miles de horas trabajo, de producciones creativas más o menos articuladas, de programación de soportes, de mantenimiento y desarrollo de las redes soporte de la Internet.

Incluso junto con el presentismo, los contenidos, saberes y conocimientos e informaciones aparece como trabajo dado, a veces ni humano, casi “mágicamente disponible” por ejemplo, la WIKIPEDIA, aunque se sabe que es un esfuerzo colaborativo, cuantos de nosotros al momento de tomar una referencia verificamos o exploramos todos los constructores de dicho contenido, que a veces se cuentan por cientos o miles de ediciones en un solo tópico, de los temas importantes, nunca he encontrado en su redacción menos de 500 acciones de edición de productores de contenido de todo el mundo, en los cuales no hayan participado. Es la WIKIPEDIA uno de los espacios que materializa las nuevas mediciones e interacciones, particularmente académicas de negociación y construcción de significados, de mayor diálogo intergeneracional, intercultural y aunque aún no lo puedo afirmar solo suponer diálogo interétnico, interracial de género, ocurre y se materializa en la WEB en la WIKIPEDIA.

Ello nos plantea conversar o dialogar con los sitios WEB como la WIKIPEDIA o con la automatización de rutas narrativas que organizan un videojuego, responden a interactuar o con la

suma acumulada de miles o millones de horas de trabajo humano en red, incluso coloquialmente se habla que dialogamos con nuestra máquina, no hacemos referencia a la ventada de trabajo acumulado de la red en el Internet.

Reconocerlo, ayuda en parte a saber que aunque el diálogo en la red intergeneracional, no suple el cara a cara en la transmisión intergeneracional de nuestra sociedad (Durkheim:1990), es un hecho que ahora se están produciendo nuevos diálogos intergeneracionales, más o menos explícitos, cuya principal novedad quizás no sea un cambio de los contenidos e intereses sino, que es un diálogo mediado por escenarios y ambientes construidos a partir del desarrollo de las tecnología de la información, que pueden objetivar grandes cantidades de trabajo e interacciones humanas, en sus productos, escenarios y ambientes.

2. Futuro y memoria en ambientes virtuales, en la WEB

¿El dialogo intergeneracional, será o es posible y necesario en el futuro de nuestras sociedades? en torno a tópicos fundamentales como el envejecimiento, la educación, la alimentación, la salud, los recursos naturales, el ambiente entre otros temas, por iniciar una lista de tópicos transversales en nuestras vidas, que hacen necesario el dialogo intergeneracional.

Para las nuevas generaciones el diálogo intergeneracional, las que nacieron en el siglo XXI, será dicho diálogo intergeneracional siempre mediado en ambientes y escenarios virtuales para los niños, los adolescentes y los jóvenes, que sólo conocen y han vivido en la era de la era de la hiperconectividad y perderá o pierde sentido el diálogo intergeneracional en calidad, contenido e importancia en el cara a cara sobre los futuros y presentes entre generaciones que coexisten.

Para avanzar en la anterior encrucijada, es necesario reflexionemos a partir de los cambios en la construcción de las nociones de espacialidad y temporalidad en sus rasgos, como lo analizamos en el anterior apartado y que los procesos que hoy estamos viviendo en sociedades hiperconectadas, en torno a cómo operan las nociones de “Futuro y Memorias”, como conceptos claves, que pueden ayudar a dilucidar vías de solución a la encrucijada antes planteada.

Porqué preguntarnos sobre el futuro y la memoria, justamente por la ilusión, nuestras sociedades del “presentimos” que vivimos en la era de la Información (Castells: 2012 y 1999), en donde el presente parece el único horizonte, pero ¿cuál es el presente?, porqué recuperar un presente, ya que justamente el internet permite ver lo rico del caleidoscopio de los presentes que estamos viviendo en la RED. La producción e identificación de más de un presente, como plantea Boaventura de Sousa (2012), posibilita saber que, como lo propone el sociólogo portugués cuando es posible reconocer más de un presente, podemos abrimos a pensar más de un futuro.

El Internet, es la confirmación de la existencia y diálogos intergeneracionales, entre más de un presente, entre múltiples comunidades que promueven y articulan sus relaciones, vínculos e interacciones y procesos de diálogos entre distintas maneras de mirar y producir “presentes” y es al mismo tiempo anticipación de múltiples futuros, así que si podemos suponer la WEB, como escenarios y ambientes donde están en tensión más de un presente y la anticipación de más de un futuro (Cruz, M: 2012). Estamos en posibilidad de lograr en la escuela o en otra comunidad de referencia hacer un análisis de la WEB en cualquier tema, evidenciamos que existe más de un presente y las memorias que lo antecedan soportaron o hicieron la configuración de más de un presente.

De manera que la posibilidad de moverse y tomar distancia de una lectura del “presentimos” de la WEB de sus interacciones, relaciones y vínculos es pensar e identificar en nuestros intereses más de un presente, más de una versión posible del tópico de nuestro interés y poder reconocer en el hiperespacio en torno al tópico que nos interroga, versiones presentes del mismo.

Para pensar y tomar distancia o movernos del “presentimo” una gran herramienta y producción son las memorias, donde se alojan las pistas de la producción de la pluralidad de visiones presentes y con ello de futuros, de manera que cuando hablamos de diálogo intergeneracional, pone al centro la necesaria pluralidad, como condición de posibilidad de lectura de la complejidad de los problemas de lo humano existentes en la WEB.

3. Posibilidades e imposibilidades de diálogo intergeneracional, en el campo de la educación desde las escuelas y aulas públicas

Las aulas y las escuelas en si son escenarios y ambientes cotidianos de diálogo intergeneracional, sea la modalidad o contenido escolar, el dispositivo genérico escolar es una apuesta más o menos lograda de transmisión intergeneracional, es una construcción de las viejas generaciones para poner u ofrecer versiones de sociedad en tópicos diferentes.

Día a día en el cara a cara del aula y las escuelas como institución en los últimos 200 años, (Fernández, M:2017) por lo menos entre docentes y alumnos existe un diálogo intergeneracional, más o menos explícito sobre análisis de los presentes y futuros posibles, por lo que cabe preguntarnos en los últimos 20 años a partir de las experiencias de vida de las sociedades hiperconectadas si ha cambiado el diálogo, los contenidos, las posibilidades de construcciones culturales de presentes y futuros a partir de la experiencia escolar.

Al respecto propone Mariano Fernández Enguita en su más reciente texto digital “La larga y compleja marcha del CLIP al CLIC” nos encara a la transformación de las instituciones escolares y del diálogo intergeneracional; el investigador se centra en la identificación de las siguientes líneas:

1) Estamos frente a un cambio de la producción de la cultura que abre un nuevo periodo de incertidumbre y resistencia, solo similar a la aparición de la imprenta, o sea la transformación cultural más importante en los últimos 500 años.

2) El despliegue de los recursos digitales, hacen posible pensar en nuevos “ecosistemas de aprendizajes, que integran todo tipo recursos desde la cultura oral, letrada y ahora digital, no es un simple cambio de herramientas, como se ha divulgado imprecisamente, sino realmente es un cambio de ecosistema de vida artificial, como nos lo propone Javier Echeverría, vivimos simultáneamente en un tercer entorno

3) Pensar a los estudiantes hoy como nativos y a los docentes como migrantes, como diálogo intergeneracional mediado por una brecha digital, es quizás una consideración que distorsiona y complica, quizás vuelve impotente a los docentes, ya que si los maestros no pueden hoy moverse en los registros y para la producción de la cultura digital, la promesa de transmisión cultural en la escuela podría verse en cuestión, si los docentes no transitan a la cultura digital y con ello al presente y futuro de todo tipo de comunidades. Por ejemplo, la mayor accesibilidad a la Red es mediante los dispositivos de telefonía celular en nuestras sociedades, realidad no prevista por muchos hace una década, sin embargo, aunque con mucha velocidad se ha generalizado el uso del celular “inteligente” con acceso a la red, siempre existen las tensiones y riesgos de exclusión de sectores importantes de la población, solo por las condiciones de acceso.

4) La verdadera brecha digital está en los usos, como lo afirma el sociólogo español, más que en los accesos a los ambientes y escenarios con tecnología, que amplían la brecha en las propias diversiones y desigualdades “*individuos, hogares y grupos sociales a lo largo de las viejas divisorias: clase, etnia, género, funcionalidad, ciudadanía, hábitat y territorio*” de manera que uno de los retos es cómo la generalización de los ecosistemas de las tecnologías de la información, no profundiza las divisiones y escisiones de nuestras sociedades.

5) La mayor brecha como plantea Mariano Fernández Enguita es “La brecha invisible y más amenazante es la que se abre entre escuela y sociedad, profesor y alumno, intramuros y extramuros. La escuela es sobrepasada por la sociedad y la enseñanza por la

tecnología, lo que amenaza con una creciente irrelevancia de la institución” (Fernández: 2016).

6) Sin embargo, una de las mayores precisiones en el tránsito a los ecosistemas digitales de la educación y del dialogo intergeneracional, es la formación de docentes que posibilite no sólo el acceso, uso y apropiación de los usos de la tecnología para el aprendizaje. Fundamentalmente, la mayoría de la oferta para la formación docente, es muy fragmentada y poco o nada tiene que ver con las actividades de aprendizaje y enseñanza, la mayoría de la oferta es de aprendizaje herramental y poco contextualizado en las aulas.

7) La tecnología ha entrado más de lleno en la administración y gestión escolar que en las aulas, incluso los procesos autoaprendizaje o como afirma Cristóbal Cobos de Aprendizajes Invisibles (2012), en los cuales cada vez son más grandes “cómo se aprende en la vida y en la escuela”.

8) La innovación asociada a las tecnologías en su escala ha enfrentado más dificultades en las transformaciones Macro los Modelos y Políticas Educativas, entre otros elementos y Micro en el aula es en la escala Meso en donde en un sector, en un tema se puede generalizar un impacto.

Por ello, es posible ir cerrando el presente texto con una conclusiones parciales al respecto, que orienten las futuras indagaciones a partir de reconocer que después del recorrido realizado por las transformaciones de las nociones de espacialidad, temporalidades, futuro y memoria en las sociedades hiperconectadas mediadas por el gran ecosistema de la Internet, hoy no solo es importante reconocer, indagar e identificar el diálogo intergeneracional que se está produciendo en los ecosistemas, escenarios y ambientes de la red, sino también dar cuenta de las transformación de los contenidos, de las interacciones, de los medios para dicho dialogo intergeneracional, dentro y fuera de la escuela, convirtiéndose la escuela en un nodo fundamental, que está al centro del dialogo intergeneracional de la lectura de los posibles presentes y de las memorias que transitan o no al mundo digital y con ello de la transformación de nuevos marcos de producción de la cultura, de nuevos futuros.

Por ahora es pertinente y necesario saber sobre ¿cuáles son hoy los cambios a los que están convocados las escuelas y el diálogo intergeneracional que acontece en escenarios educativos? al mediarse el encuentro entre generaciones en nuevos escenarios y ambientes como son los ecosistemas digitales o de tercer entorno, a partir de la generalización del usos del Internet en todas

las experiencias de vida, incluso con los que algunos académicos han nombrado dichos fenómenos dentro y fuera de la escuela como Educación Extendida (Martín-Barbero:2012) y es por ello, que resulta pertinente, saber cuáles son las implicaciones que tiene en la construcción de presentes y futuros el diálogo y transmisión cultural intergeneracional, el diálogo entre las mismas, dentro y fuera de la escuela ahora en los ecosistemas de vida articulados y comunidades en y para la Red de Redes que es la Internet.

Referencias

- Castells, M (2012) Redes de indignación y esperanza: los movimientos Sociales en la Internet. Alianza Editorial. Madrid. 294 p.p.
- _____ (1999) La era de la información: economía, sociedad y cultura. Siglo XXI, México, 565 p.p.
- Fernández, M (2016) “La larga y compleja marcha del CLIP al CLIC” Fundación Telefónica, Barcelona que puede ser consultado en su versión digital en <http://blog.enguita.info/2017/02/del-clip-al-clic-postfacio-el-estado-de.html> consultado, 26 de abril del 2017.
- Martín Barbero, J. (2009) Lo sagrado y medios de comunicación: efímero y trascendente. Universidad Antonio Ruiz Montoya. Lima. p.p.219.
- Maass, M.et. al (2012). Sociocibernetica, Cibercultur@ y sociedad Centro de Investigaciones Interdisciplinarias Colección Debate y Reflexiones. UNAM. México.317 pp.
- Olive L. (2007) La ciencia y la tecnología en la sociedad del conocimiento. Ética, política y epistemología Fondo de Cultura Económica. México. 238 pp.
- De Souza B (2005) Epistemologías del Sur. Siglo XXI. México.
- Sosa. E (2015) Ciudad Educadora, ecosistemas de elección Profesional en la Revista Tecnología, Conocimiento y Sociedad, No Julio- Agosto 2015 para consultar en <http://tecnosoc.com/publicaciones>

AVATARES DE LA IDENTIDAD Y LA FORMACIÓN

BEATRIZ RAMÍREZ GRAJEDA

DOCENTE INVESTIGADORA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
METROPOLITANA

RESUMEN

Las presentes reflexiones derivan de las actividades de investigación inscritas en el programa: Tiempo y formación. Trayectorias de la condición humana que tiene por objetivo la formación de investigadores en el ámbito de la educación desde las perspectivas sociopsicológica y pedagógica.

Sostenemos que en la actualidad hay una tendencia a sofocar la interrogación y el esfuerzo de investigar a pesar del fácil acceso a mucha información en pocos segundos. Indudablemente las actuales generaciones tienen esa ventaja en ello pero, paradójicamente, en las aulas, esta facilidad no es correlativa con los esfuerzos de investigación, de interrogación filosófica y generación de conocimiento que los antiguos y los modernos impulsaron.

Actualmente los saberes se comercian como información y en tanto mercancía (Lyotard, 1993) de uso inmediato son efímeros en cuanto se consumen. De tal suerte que, con frecuencia, no quedan en la reflexión ni en la memoria, ni son motivo de disertaciones profundas, argumentadas o consistentes para dar cuenta de las cosas del mundo.

En este espacio pretendo reflexionar en torno a la controversia que ellas suscitan en la configuración identitaria de niños y adolescentes escolares.

La interrogación sofocada

Sostengo que en la actualidad, hay un sofocamiento de la interrogación, la curiosidad y la investigación que produce experiencia en el niño. El trabajo educativo implicaba sostener una pregunta que conmina al investigador a estar profundamente interesado consigo mismo; alentando su libertad de decisión y compromiso (Montessori), generando las condiciones para la evolución de su inteligencia que tenía lugar en la experiencia misma en el ensayo y el error (Piaget), en la convivencia (Ilich) y el diálogo y el acuerdo con otros en los asuntos colectivos (Freinet), ellas impulsaban el amor por el saber, alimentaban la curiosidad y el diálogo que a la fecha han sido sofocadas. En la actualidad, con el desarrollo de las nuevas tecnologías de información, no sólo no se sostiene la pregunta o una posición de permanente interrogación, pues la información está en los dedos. No es necesario procesarla ni es necesario analizarla pues constituye una mercancía a la mano, lista para consumirse

en cualquier momento y desecharse sin mayor trámite.

Para algunos autores como Giovanni Sartori (2012), esto compromete nuestra capacidad cognitiva que sufre importantes transformaciones; se desplaza el homo sapiens a un homo videns. De tal suerte que si los procesos educativos requerían, de la clasificación, la distinción, la memorización, el pensamiento lógico, la crítica, procesos todos para los que se requería tiempo, espacio y esfuerzo para la elaboración y la comprensión de los problemas del mundo; las actuales generaciones parecen revocar su capacidad analítica, crítica. Enaltece la comprensión iconográfica que privilegia la imagen, la apariencia y lo que en la era moderna había una interrogante permanente por la verdad o los mecanismos que producían la realidad. Actualmente no es una pregunta que importe, de tal suerte que paulatinamente el lenguaje adquiere un estatuto diferente en las formas de comprensión del mundo. Pero cediendo en las palabras se cede en los hechos.

La iconicidad obliga a una interpretación donde se privilegia la síntesis antes que el análisis, de tal suerte que la información editada a través de los medios tecnológicos resulta más impactante por cuanto se dirige a las emociones y el impacto de la intimidad a la cual se exhibe. Ese hace a la población más proclive al control, a la dominación, al desconocimiento de sí mismo, de tal suerte que van constituyendo poblaciones de desecho ignorantes e irracionales.

Pensamos que otrora la memoria era importante y generaba la continua necesidad de seguir investigando; en la actualidad, paradójicamente, con las ventajas que tiene tener a la mano la información, no resulta importante investigar, puesto que todo está a un clic de distancia.

- Según Corea (2013), el formato educativo actual es muy distinto al de la modernidad donde el conocimiento se generaba a partir de la disertación, la reflexión y ello generaba una inversión de tiempos, un conocimiento directo con los espacios y la tolerancia que en el pensamiento accidental impulsará la lectura, la investigación el análisis, la elaboración orientada a la comprensión del mundo. En la actualidad, con el desarrollo vertiginoso de las tecnologías de información se prioriza justamente el manejo de la información antes que la investigación sesuda y sistemática de un problema.

La escuela secundaria

Son prácticas frecuentes en la escuela secundaria prohibir cualquier dispositivo tecnológico y aunque, esta prohibición nunca es efectiva, llama la atención las razones por las que se impone. Sibilia (2017) afirma que a las tecnologías de la información se le asocian la dispersión y desconcentración

de jóvenes y niños.

En un estudio que realizaron jóvenes estudiantes de la licenciatura de psicología de la UAM Xochimilco, advirtieron la temprana exposición a la que son sometidos los niños menores de tres años. Pues los dispositivos tecnológicos, con frecuencia son utilizados por las madres para distraerlos, aplazar la atención que les demandan, calmar la frustración que deriva del medio dada su limitada capacidad de respuesta. Los investigadores noveles pusieron en situación experimental a niños de dos a tres años, en ellos se les proponían objetos como cubos, tazas y otros objetos sencillos que captaron su atención de manera inmediata, mostrándose interesados y tranquilos. Después le proporcionaron un Smartphone y observaron un cambio de actitud llamativo, pues no sólo presentaban movimientos oculares pequeños y repetitivos, sino que mostraban tensión en las extremidades, lo que interpretaron como ansiedad en el momento de manipular el Smartphone, lo interesante es que cuando le indicaban a los niños volver a la actividad con cubos y juguetes, se negaban rotundamente a volver a la actividad con los juguetes.

Es bien sabido que esto no es privativo del niño menor de tres años. Lo que advertimos es que el uso de las nuevas tecnologías de información en niños, púberes, adolescentes o adultos han alterado no sólo su relación con el espacio, con el tiempo y ha inaugurado modalidades del vínculo que otrora fueran impensables, sino que operan a distintos niveles la transformación del pensamiento.

Ahora bien en este espacio quisiera llamarla atención sobre varios aspectos cuya discusión es necesaria dado que son avatares de las nuevas tecnologías de información en la formación de los sujetos.

Me refiero aquí al estatuto de lenguaje, al lugar de la experiencia en la vida cotidiana y el vínculo social, al desencuentro, a la búsqueda del reflejo al que se demanda reconocimiento, pues la identidad ya no se busca en el otro, sino en lo que uno puede aparentar ser, la identidad se gesta en una condición falaz, en las posibilidades de ser reconocido engañando al otro. Se establecen así nuevos modos de ejercicios de poder. El lugar de la interacción. Que está mediado de confusión, desencuentro, desconfianza, simulación.

En la última década del siglo pasado, inició esa modificación vertiginosa en la comunicación y el vínculo humanos. Los teléfonos celulares desde entonces proliferaron para acortar distancias pero paradójicamente, lograron mermar los vínculos humanos tal como se habían dado hasta el momento. Los tiempos de espera, las bondades de una comunicación inmediata, la sofisticación tecnológica de

cada instrumento paulatinamente ha llevado a la humanidad a una percepción del tiempo muy distinta. La mayor parte de las veces ha sido motivo de desaprobación, de conflicto y de desencuentro en el ámbito educativo, en el familiar e incluso en el ámbito de investigación.

Quisiera escapar aquí de la consideración maniqueísta de concebirlas como buenas o malas, convenientes o inconvenientes, si alientan el desarrollo de la inteligencia o su retroceso.

El estatuto del lenguaje

Retomaremos las dos tesis trabajadas por Sartori en su *Homo Videns*, la primera que la sociedad teledirigida forma a un individuo a quien llama video-niño que ha perdido la capacidad de lenguaje y pensamiento abstracto. La era de las pantallas funda al *homo videns* que pende de su sensibilidad; desplaza al *homo sapiens* que funda su conocimiento en su capacidad de abstracción. El hombre experimenta mutaciones genéticas resultado de su relación con los avances tecnológicos. Así, hay una transición de su capacidad simbólica, y la primacía de la palabra experimenta una regresión que pende más de la videncia primitiva que de su capacidad simbólica.

La simbolización, sostiene, fundaba y alentaba el desarrollo cultural, toda vez que transitaba a la escritura. Con el avance de la tecnología que impone el hipertexto e inunda de notificaciones se han privilegiado sus capacidades visuales más que su pensamiento abstracto. La sociedad de tele-ver ha perdido capacidad de abstracción y comprensión de conceptos. Así como la memoria que se ve inhabilitada paulatinamente debido a los desarrollos tecnológicos del tele-ver.

Este autor reflexiona sobre los progresos tecnológicos que inician con la imprenta, el telégrafo, la radio, el teléfono y los monopolios que se generaron en el manejo de la información ya que las agencias de noticias decidían que se transmitía y que no, mientras la difusión de lo que se transmitía era a gran escala. La revisión impulsó la visibilidad de “todo” de forma gratuita” hasta que se vio desplazada por las computadoras personales.

La tecnología cibernética emite la amplificación de la palabra, el sonido y la imagen en la configuración de realidades virtuales, simuladas. Así sostiene que la televisión visibiliza imágenes de cosas reales, mientras que la computadora enseña imágenes imaginarias: una irrealidad.

La televisión es una sustitución que modifica la relación entre entender y ver. El libro de Sartori está atravesado por una tesis problemática y fundamental. La televisión ha modificado, no sólo la naturaleza de la comunicación, sino también forma al *homo videns* que alienta insipientes, carente de

razonamiento, capacidad de análisis o siquiera crítica. La comunicación masiva forma masas, indiferentes, ignorantes, emocionales que se conforman con una televisión entretenida donde pasar su tiempo.

El mundo visual transita de la palabra escrita a la imagen, mientras la palabra es símbolo, la imagen es pura representación visual afirma (39). La imagen se ve y eso es suficiente para formarse, es decir, la televisión forma con una estrategia visual asegura la formación de un video niño que aprende de un mundo centrado en el hecho de ver antes que a leer y escribir. El yo es incapaz de discriminar por lo que absorbe indiscriminadamente todo. Para él eso es posible, de ahí que se forme como ser blando adicto a los juegos. Los estudios muestran la cantidad de horas consumidas frente al televisor que van de dos horas y media de los 4 a los 7 años hasta 5 horas entre los 6 y los 12.

Llama video niño a aquel que ha crecido frente al televisor, sostiene que la televisión alienta una cultura del ocio y de la imagen a la que reconoce como cultura de la incultura pues en medida que se centra en la imagen y no en la palabra, el niño aprende a ver, pero parcela su facultad de leer lo que atrofia el pensamiento, confora pobreza cultural e ignorancia de la mayoría. Es decir, el aparente progreso de la televisión (sea este entendido por su difusión) conlleva a una regresión fundamental: “El empobrecimiento de la capacidad de entender” (p.47).

El entendimiento de los hombres, sostiene Sartori, tiene que ver con la capacidad de abstracción; en la dimensión simbólica descansa la capacidad de figuras e imágenes que se representan. Los procesos cognoscitivos y teóricos presuponen la abstracción que no tiene correlato con cosas visibles, sino connotaciones alejadas de las cosas concretas. Hay un empobrecimiento de la significación de aquellas imágenes que pretenden ilustrar nociones abstractas.

El saber del homo sapiens gira en torno a un mundo inteligible que no se reduce a lo sensible o lo percibido por nuestros sentidos. La televisión invierte la evolución de lo sensible en inteligible convirtiéndolo en un regreso al puro y simple acto de ver. La imagen anula a los conceptos pues se quedan en la impresión. A la idea no le puede ser dado un objeto adecuado. El proceso significativo se atrofia por la imagen que busca espectacularidad y sensacionalismo. Un conocimiento a través de imágenes erosiona su contenido.

Entre la libertad y las rejas cibernéticas

No obstante, la televisión y el mundo cibernético ofrecen productos diferentes. La internet produce la ilusión de una cierta libertad de hacer. Sin embargo, produce saturación de mensajes y su uso se ve reducido a pesar de su oferta de conocimiento e información, al igual que la televisión al entretenimiento, video-juegos, chat que al final aburren al cibernauta.

El autor discute las probabilidades de un éxito entre la televisión y el internet y el ciber mundo y sostiene que la televisión triunfará sobre la internet porque ella es la que en los primeros años ha educado visualmente a los niños, les ha propuesto un mundo sensible y pasivo, los ha acostumbrado a ver, no a interactuar que es lo que ofrece la red. Sanciona así, que el s. XX, el *homo sapiens* pasa por una crisis de su capacidad de saber y pérdida de conocimiento.

La segunda tesis de trabajo de Sartori muestra como la televisión construye el saber político y la opinión pública pues se caracteriza por entretener, relajar y divertir. Cultiva al *homo ludens*, eso forma el alma del niño, pero continua con un trabajo con los adultos a los que “informa”, los influencia haciéndoles saber noticias, no nociones, la mayoría deportivas, de sucesos, de catástrofes, lo que no es obstáculo para informar sobre política de la ciudad a la que uno pertenece o de otras. La calidad de televisión que se ofrece al espectador, en realidad no importa porque su oferta no pende del consumo o la competencia comercial de un bien, sino que se delibera en otros terrenos, en los espacios publicitarios, en un plano meramente económico.

Han Byung-Chul (2015) también reflexiona sobre esto, sostiene que el actual sujeto percibe una libertad que no existe, aunque inconscientemente él da su anuencia para vivir en condiciones de una libertad, permanentemente vigilada. Al respecto Deleuzse sostiene que las sociedades de control transitan en técnicas socializatorias que van de la modelación a la modulación de la protesta y la libertad.

Nuevos modos de ejercicios de poder

Los programas televisivos se limitan a formar paquetes de espectadores, clientes potenciales, consumidores proyectados. De este modo habla de una transición de las demagogias individuales a las democracias estériles. Como es fabricado el *demos* en los discursos y en las prácticas de sondeo donde lo que se pone de relieve la ignorancia alarmante y el cinismo de los entrevistados.

Antaño los problemas de los políticos eran de ellos y a su ámbito se dejaban también las soluciones, pero ahora, los problemas aparecen en el ámbito político y la solución debe ser construida por todos, pero esos todos son una masa ignorante, indiferenciada que se limita a opinar y a la que no se le cuestiona sobre lo que sabe sino se le pide opinión ciega.

El saber político condiciona nuestra vida y nuestra convivencia. La mala política nos empobrece. La vida política enseña cómo ser políticas y como gestionar la política. En su análisis sobre el poder político en las democracias afirma que la televisión condiciona fuertemente los procesos electorales, la elección de candidatos en la batalla electoral o en la forma de ayudar a vencer al vencedor (70). Además, condiciona al gobierno lo que este puede y no hacer o decidir lo que va a hacer.

Así, Sartori nos ofrece una reflexión sobre la formación de la opinión pública, sus sondeos de opinión para valorar el derecho democrático. Analiza el video poder y como incide éste en el político elegido; muestra como la televisión promueve una política determinada.

La opinión pública para Sartori tiene dos acepciones por una parte se refiere a una creencia frágil y por la otra se refiere a lo que atañe a la cosa pública y se enraíza con creencias.

La democracia en una sociedad teledirigida no es un gobierno del saber sino de la opinión. La televisión origina que se sustituyera con el acto de ver el ocurrir. La fuerza de la imagen rompe el sistema de reequilibrios y retrocesos múltiples que se generaba en la comunicación lingüística y escrita. La televisión es explosiva y destrona a los líderes intermedios de opinión, pero también a las autoridades cognitivas quienes establecieron de modo distinto en que creer a quien creer y a quien es otorgado el crédito o no. En la televisión el ojo cree lo que ve y se convierte en la autoridad cognitiva actual.

Aunque se dice que la democracia representativa funciona con la opinión pública, esto no es cierto porque la videocracia fabrica opiniones sólidamente homogenizantes, así la tv refleja los cambios que promueve e inspira a largo plazo (76).

La imagen debe estar llena de contenidos. Las imágenes informativas son de acontecimientos y voces públicas, pero estas son ciegas, pues desconocen los asuntos de los que les preguntan y dependen de cómo están formuladas las preguntas que forzan a los directores de las encuestas.

La mayoría de las opiniones recopiladas por los sondeos son débiles, volátiles e inventadas, producen un efecto reflectante de rebote que sostienen los medios. Son frágiles e inconsistentes así que generalmente son manipuladas, basta con cambiar la formulación de las mismas.

Los sondeos se basan en opiniones desinformadas. Sartori distingue entre estar informado y tener conocimiento. Lo que hace la televisión es subinformar y desinformar y a través de esos mecanismos construye opinión pública de tal suerte que esta basa en pobreza de contenido o en falsa información. Sostiene que la información es una fuerza de imagen que representa un problema. Ello no solo construye el homo videns que desplaza al homo sapiens quien, recordemos, basaba su conocimiento en la abstracción y la formación de conceptos. Se antepone la abstracción a la imagen. La televisión mueve los sentimientos y entretiene, su función es confiscatoria más que informativa. La televisión al mostrar imágenes se hace inventar, se alienta así a un sujeto ingenuo al que se le apuesta una cierta pureza y los ha hecho sensibles a la transformación.

Sartori marca los efectos de la vida política que tiene mecanismos precisos para dirigir a la sociedad la información. Refiere que la investigación experimental de Lyengar y Kinder distinguen entre el poder de los noticieros televisivos para “dirigir la atención del público (agenda setting)” y el poder de “definir los criterios que informan la capacidad de enjuiciar (priming)” para estos casos concluyen que las noticias televisivas influyen decisivamente en las prioridades atribuidas a los problemas nacionales y a los dirigentes políticos.

El homo-videns, sostiene es semejante al hombre fantasioso de antaño cuya ignorancia le hacía pender del desarrollo de sus habilidades físicas, pero ahora se tiene a un hombre igualmente irracional que ni siquiera desarrolla experiencia para enfrentar sus demonios, aunque se refugie en la extravagancia, la chamanería, él ha dejado de pensar en su mundo porque ha sido educado por una tecnopolítica que no le hace cuestionarse el mundo, sino que lo satura de información que termina por aburrirlo.

La comunicación de masas por otra parte no puede mejorarse con el recurso de la competencia porque no se trata de una competencia donde haya un cliente capaz de demandar y castigar con su negación al consumo, la calidad es lo que menos importa, se trata de otro tipo de cuestión, se pelea por las audiencias, por la masa antes que por mejorar la calidad de los programas televisivos. Básicamente es la misma basura, ni siquiera importa si se paga o no por ella, pues los

comunicadores son ignorantes y las noticias relevantes son tratadas en 20 segundos mientras que las notas rojas, rosas o emotivas ocupan dos minutos de difusión.

La identidad a modo

Si antes habíamos afirmado que la identidad no es una estructura fija de una vez y para siempre si no que esta se conforma según las circunstancias que vive un sujeto. La posición de Sartori es llamativa, puesto que analiza la investigación de Carlo Moro quien en torno al niño, afirma que las vías de construcción de su identidad están en riesgo porque los padres han revocado su función de contención, conformando pequeños tiranos incapaces de soportar el conflicto con la realidad. Pensar esto es exonerar a la comunicación masiva, dice Sartori, que ha sobreexcitado prematuramente a las poblaciones infantiles y las ha alentado a ser asiduas al juego. De tal suerte que son incapaces de sostener una lógica lineal y por lo tanto a no medir las consecuencias de las acciones ni a hacer conexiones causales, pues lo que se les presenta es una lógica sin centro donde todo es posible que se interconecte, así revocan la racionalidad y se convierten en irracionales.

Sartori deja claro que existe una video-política desinformativa ¿pero a quién conviene? Y cómo puede esta ser de otra forma si la competencia entre televisoras se reduce a la audiencia más que a la producción. ¿Cuál es el papel de la educación frente a este panorama? ¿qué proponer frente a este panorama?, ¿cómo tendría que ser un proyecto político educativo más allá del homo ludens, el homo videns, el homo insipiens? ¿qué proyecto de hombre propone Sartori? ¿transformar para dónde?

El lugar de la experiencia en la vida cotidiana y el vínculo social

Para Agamben (2001) la sociedad actual ha perdido su capacidad de generar experiencia y ello no ha requerido de ninguna catástrofe puesto que la destrucción de la experiencia se da en la vida cotidiana, en los actos sutiles de una gran ciudad. Asegura que en la vida del hombre actual no hay nada que pueda traducirse como experiencia y no porque no existan acontecimientos significativos, afirma que esos abundan, sino porque no se traducen en la palabra y relato. Contrario a lo que opina Sibilina en términos de que la subjetividad moderna era introdirigida y la actual es alterdirigida, porque está más proyectada hacia fuera y por tanto, es más posible la solidaridad entre los jóvenes, lo que resulta importante es advertir que se vive un profundo abandono, desvalimiento y falta de

acontecimientos que dejen una experiencia en la vida de los niños. Lo que les ofrecen las tecnologías es una sociedad sin riesgo ni reto, hecho que, pensamos, deriva en expresiones tales como: el sexting, el cutting y toda la gama de acciones que van desde el gesto suicida hasta el suicidio mismo.

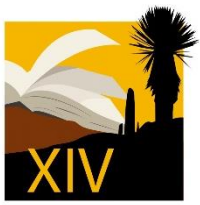
Se entregan a actividades extremas en un afán de que en sus vidas pase algo importante, aun cuando esto sea exponer la vida.

El desencuentro y el reconocimiento

La sociedad actual construye a través de las pantallas, modos de ser, ideales de vida, con los que la psique puede coquetear, busca reconocimiento en la interacción efímera, en la acción masiva, en la repetición banal de conductas a los que son convocados jóvenes y niños, el éxito de las mismas es el de engarzarse en un juicio de realidad que no atina a reconocer la valía de su propio cuerpo sino en el desconocimiento del mismo cuando se repiten escenas, se destituyen los diálogos propios por los diálogos de programas y series de televisión, de tal modo que su producción verbal está impostada por los guiones televisivos. Así la interacción, está mediada de confusión, desencuentro, desconfianza y simulación, que se alienta desde los medios que nos tratan como una masa y racional, afectiva, pasional, sino es que nos constituyen en poblaciones de desecho.

Referencias

- Agamben, Giorgio (2010) Infancia e historia, 4a. Edición, Filosofía e Historia, Buenos Aires Adriana Hidalgo Editora.
- Boletín de novedades educativas No. 64 (2017): Entrevista a Paula Sibilía. La incompatibilidad de la Escuela con la subjetividad contemporánea. Consultado el 30 de abril de 2017: fundacionluminis.org.org
- Corea, Cristina e Ignacio Lewkowicz (2013) Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas, Paidós, 214 pp.
- Deleuze, Gilles (2006), Conversaciones, 4ª. Ed., España, Pre-textos, [Ensayo], 290 pp.
- Lytard Jean-Francois (1993), La condición postmoderna, 1a ed. Ed. Planeta-Agostini, Argentina, 1993, 137 pp.



- Murdochowicz, Roxana (2008) La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes, Buenos Aires, Paidós (Voces de la Educación).
- Sartori, Giovanni (2012) Homo Videns La sociedad teledirigida, México, (Taurus Pensamiento)
- Sibilia, Paula (2013) La intimidad como espectáculo, Buenos Aires, FCE, [Sección de obras de sociología] 325 pp.