

Habilidades lectoras en la era de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación

READING SKILLS IN THE ERA OF NEW INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES

Éder García-Dussán*

Fecha de recepción: 22 de agosto del 2011
Fecha de aprobación: 5 de septiembre del 2011

RESUMEN

Esta reflexión, nutrida simultáneamente con la investigación sobre *mass media* y la construcción emocional llevada a cabo en la Universidad de La Salle en el periodo 2009-2010, 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; todo esto con el ánimo de 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. El resultado del esfuerzo lleva a los *juegos comunicativos* de carácter abierto, dinámico, participativo y racional/emocional, propios de las acciones colectivas logradas por los jóvenes

ABSTRACT

This reflection, simultaneously nourished with a mass media research and the emotional construction carried out at La Salle University from 2009-2010, explores what the most relevant changes are in the reading conditions in the contemporary subject (digital native) from the immersion in the new information and communication technologies (NICT) in most dimensions of his life. This is in order to assess up to what point the hypothesis of the appearance of socio-semiotic structures of textual elaboration and new strategies in the architecture of cultural meanings can be maintained, and what consequences it would have on the school praxis. The result of this effort leads to *communicative games* of open, dynamic, participative and rational/emotional character, typical of the collective actions achieved by young people in the interactive channels on Web 2.0 (Facebook,

* Especialista en estudios sociales del discurso y comprensión lectora. Profesor e investigador, Universidad de la Salle, Bogotá, Colombia. Correo electrónico: egarcia@unisalle.edu.co

en los canales interactivos de la Web 2.0 (Facebook, Twitter, MySpace, Google+, Second life, blogs, wikis, etc.) y que evidencia una ilustración en la que 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: NTIC, Web 2.0, webactors, *homo zapping*, *homo videns*.

Twitter, MySpace, Google+, Second life, blogs, wikis, etc.), and which demonstrates an illustration where the meaning plots are the effect of a creative, autonomous and democratic work, ruled by the presence of the iconic, indexical and a parallel analogical rationality.

Keywords: NTIC, Web 2.0, webactors, *Homo zapping*, *Homo videns*.

INTRODUCCIÓN

La 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 minimensajería. A mediados del 2009 en Colombia había un celular por persona (*El Espectador*, 2009), 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. Las personas conectadas ejecutan acciones diferentes a las de la generación anterior y es la Web 2.0 la que ofrece muchas de estas posibilidades pues, al sistematizarlo todo, responde a infinidad de preguntas por medio de navegadores; además permite abrir cuentas casi ilimitadas de correo, chatear, buscar videos y montarlos, ver la propia casa vía satélite o 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 seminarios académicos, vivir en mundos virtuales donde los usuarios pueden ser y hacer lo quieran aparte del mundo físico, etc. Todo esto en armonía con otro tipo de servicios como los sistemas operativos de teléfonos móviles (v. gr. iPhone de Apple o Android de Google).

Y frente a este tipo de bienes tecnológicos al servicio de la sociedad, surgen también quienes inspeccionan sus beneficios y asimilan los cambios (el grupo de los integrados) o aquellos que los satanizan (el colectivo de los apocalípticos).¹

¹ *Apocalípticos e integrados* son dos conceptos que usó el escritor y semiólogo italiano Umberto Eco hacia 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, que fundamentan sus apreciaciones en el refrán "todo tiempo pasado fue mejor". Entretanto, los integrados son aquellos que hacen lecturas benévolas sobre los avances culturales.

Una u otra postura, no obstante, genera todo tipo de 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 (nativos digitales, generación @, generación Net, multitudes inteligentes o similares), caracterizadas por su tendencia, no necesariamente homogénea, al uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) y de todos los beneficios interactivos de la Web 2.0 (Feixa, 2000), con el fin de estimar aquellas capacidades cognitivas, generadoras de texturas y sus respectivos sentidos, hasta llegar a valorar de forma parcial cómo todo 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 plano de lo 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 en algunos adultos y entusiasmo en muchos otros. Para delimitar este croquis, el autor analiza paulatinamente fenómenos socioculturales que han surgido de la mutación de la manera en que se producen y circulan los saberes culturales y sus espacios textuales. Algunos de esos cambios son:

1. *Descentramiento del saber*. El saber ahora desborda los libros, haciendo que la lógica *educacional céntrica* pase a una enmarañada gama de saberes *mosaicos y heterogéneos* que se manifiestan en canales abiertos a todos y con posibilidades interactivas únicas.

2. *Deslocalización y destemporalización del conocimiento*. Ahora ninguna disciplina es administrada por los funcionarios de la escuela de modo privado, 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.

3. *Aparición de nuevas figuras de la razón*. Existe una preeminencia de lo icónico sobre el recurso sintagmático, evento que instituye una nueva arquitectura lingüística caracterizada por la operatividad, la oralidad gramaticalizada por la sintaxis analógica y las rutinas interpretativas centradas en los juegos metafórico-metonímicos, haciendo que el registro proposicional discreto sufra

una regeneración funcional, sin que 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 [con] respecto a la cultura letrada, con todo lo que ello 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).

Y, 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).

4. *Hibridación*. Esta determinación implica integración cultural y derrumbe de las fronteras físicas. Así, según investigaciones hechas por García-Canclini sobre el linde México-Estados Unidos, la frontera es hoy espacio de ósmosis, por lo que, frente al centro que sigue soñando sus raíces, las márgenes o fronteras revelan procesos aceleradísimos de fusión y de transformación que terminan afectando los órdenes discursivos, auspiciados por las redes sociales que, en el primer semestre del 2011, contaban con 640 millones de usuarios para Facebook en el mundo (siendo escasamente Brasil, Rusia y China los países que aún se resisten al imperio azul), seguido de 480 millones de Qzone y 200 millones de Twitter (cf. www.rian.ru.com).

Se puede, entonces, hablar de *culturas globales mestizas*, pues estas fusionan todo, incluso las contradicciones, como cuando se ve a un sujeto frecuentando la celebración eucarística, pero al mismo tiempo pendiente de lo que vaticina el

horóscopo y alabando imágenes de homicidas. Este sello de una *lógica mestiza* o *mosaica* que circula en la cultura se manifiesta en hechos, cada vez más frecuentes, como los relatados por el semiólogo Armando Silva:

... Pandillas bogotanas o santiaguinas *copian* idearios europeos pronazis; 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, pp. 3-4, énfasis añadido).

5. *Desterritorialización*. Diferente a la deslocalización, que se refiere a la dimensión simbólica 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 al 70% de la población en el mundo urbano mientras que, a nivel global:

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 veintitrés 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, p. 10).

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

6. *Desmaterialización o esquizosemia de los referentes*. Es otro elemento paralelo que refiere a la desterritorialización, donde se hacen pasar imágenes por eventos o también algoritmos de una máquina por sujetos, de manera que la materialidad se transmuta paulatinamente hacia el 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 los devuelven con publicidad, dejándonos ver información sobre lo que nos gusta, pero, indirectamente, mostrándonos quiénes somos.² Asimismo, ¿cuántas veces las personas confunden el rol actoral del protagonista de novela con el sujeto real?, o cuántas veces la gente no se pregunta cosas como “¿esto lo vi en la televisión, 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 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, se encuentran ahora libros tan sugestivos como los de la investigadora argentina Paula Sibilia (2005), quien describe un hombre reconstruido por las pantallas bajo la miscelánea biología-informática y donde 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 bio-poder a otro proyecto político, sociocultural y económico que da por fruto nuevas subjetividades, ni peores o mejores, solo diferentes.³ Siguiendo de nuevo a Sibilia (2008),

² 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).

³ 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 a-histórica de relieves metafísicos, sus

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 delinarse en los últimos lustros, especialmente con la llamada “generación Net” o “nativos digitales” y donde, al igual que en la sociedad disciplinaria, se cambian los cuerpos que se producen cotidianamente, así como sus “est-éticas”. Este nuevo territorio controlado(r) es apoyado por las NTIC en sociedades de sobreproducción, hiperconsumo, *marketing* condicionante, publicidad icónica y necesidades espoleadas postizamente.

7. *Desurbanización*. Los urbanistas cada vez más usan menos los espacios urbanos públicos, debido a su fragmentación y dispersión. La polis es, tendencialmente, recuperada como telépolis, esto es, con seleccionadas imágenes aéreas de 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 hostilidad por el espacio físico, construido discursivamente como peligroso y abigarrado, y que es transitado cotidianamente por ciudadanos topófobos que se encierran cada vez más en sus hipermediales y ultraasegurados domicilios, esperanzados en reconstruir su común-uniión a través de las páginas sociales, el Messenger y los videos de Youtube. Por todos sabido, muchos jóvenes, de hecho, deciden encerrarse en su morada, no salir más de su casa durante periodos muy prolongados de tiempo y, equipando sus domicilios con todas las tecnologías de info-comunicación, viven en un mundo solitario. Se les llama en oriente *iki-komori* (*Hikikomori* significa *aislamiento*), y 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) para sobrevivir.

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).

8. *Sedimentación de una comunidad que avanza de la cultura posfigurativa a la cultura prefigurativa.*⁴ Aquí la modalidad reinante es la del saber-hacer sobre las NTIC, saber propio de los jóvenes y no del “mundo adultocéntrico”, con la consiguiente apertura del mundo sin tanta censura, como lo que se evidencia en la actual programación de la televisión, su mestizaje y reordenamiento cultural, debido al rompimiento de las secuencias lógicas por las que cada ser humano debe atravesar dependiendo de su edad, sumado esto a la ausencia de censuras frente a la información que ahora se filtra por cualquier espacio como Twitter, MySpace, Facebook o Google.

Así, 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. Efectivamente, fueron los estudiantes quienes se hicieron sentir frente a la represión conservadora de su país, materializada en 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 de mostrar por internet las marchas y contraataques tras el fraude electoral del 12 de junio. Es así como, a pesar de todo, ahora la censura cada vez es más débil. De hecho, este ataque a la reprobación informativa de gobiernos con tendencias dictatoriales se había denunciado anteriormente cuando, en diciembre del 2008, Reporteros Sin Fronteras anunciaba el informe Internet bajo vigilancia, donde se confirmaba que el gobierno de Ahmadineyad prohibía contenidos que consideraba no islámicos, acosaba y encarcelaba a periodistas *on-line*.

Es por este tipo de acciones y otras análogas que actualmente las nuevas generaciones hacen parte de un panorama sociocultural diferente; no solo porque pertenecen a una sociedad que impone nuevos eventos generados por ellas, sino porque son actores principales de esta. Incluso esta presencia se evidencia 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 terminaría en el 4-F-08 con más de trece millones de personas en 183 ciudades del mundo;

⁴ “... Mead recurre a un triple esquema para explicar la reproducción sociocultural; para ella existen tres tipos de culturas: a) la posfigurativa, 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 prefigurativa 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’” (1970, p. 35) (Reguillo, 2000, p. 63).

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, a través de las facilidades de las NTIC sus acciones comunicativas, políticas, “est-éticas”, performáticas, “corp-orales”, 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

Pero, quizá, uno de los cambios más significativos es que el uso de las NTIC no solo incrimina una nueva generación de sujetos proactivos, con su consecuente renovación sociocultural (la sociedad prefigurativa en la era digital), sino unos sujetos con una nueva forma de procesar la información y de leer-el-mundo. Indudablemente, las condiciones sociales afectan las formas de percibir el mundo, como lo advertía el filósofo alemán Karl Marx cuando afirmaba que los sentidos son el resultado de la historia hasta nuestro días, y que ya narraba bellamente Edgar A. Poe en su ficción de 1840 “The man of the Crowd” (2009); también, y destacadamente, renuevan los códigos informativos y las formas de procesarlos cognitivamente.

A partir de algunos estudios de neuro-educación sobre la composición física del cerebro y la creatividad, el prestigioso ensayista americano Nicholas Carr (2008, 2011) alerta sobre la manera en que el abuso de la red puede minimizar algunas habilidades cerebrales, especialmente la capacidad de concentración, el esmero para realizar 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, lectores que, al quedarse solos con sus pensamientos, no saben cómo interactuar; en palabras de Carr, seres *superficiales*, fatalmente perdidos en sus oprobios tecnológicos. De esta manera, Carr busca 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 cultivan cada vez más su dependencia a la red o a Google, a tal punto que esta se está convirtiendo simultáneamente en mapa, reloj, imprenta, máquina de escribir, calculadora, teléfono, radio y televisión.

Pues bien, por una parte, el filósofo canadiense McLuhan ya había avisado en la década de los sesenta que la tecnología tendía a ser la extensión de nuestro

cuerpo, lo cual 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 NTIC en la cognición humana tiene más la preocupación de aquel que se alarma más 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 los seres humanos piensen 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 es siempre 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 frente al pesimismo racional de Carr: no se trata del imperio de un pensamiento más superficial, ni de un declive de lo simbólico (el lenguaje humano); sencillamente hay una producción de texturas que obligan a otro tipo de estrategias de producción y comprensión, lo cual *instituye otras complejidades* de los mundos que se pretenden leer y 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, p. 29).

Ahora, en este contexto y desde un punto de vista más socio-semiótico, podríamos preguntarnos: ¿qué es lo que está sucediendo con actividades mentales de abstracción, como el proceso lector, frente a las NTIC? Con el convencimiento de que no existen sujetos menos atentos o más superficiales en sus procesos cognitivos frente a los actos lecto-escritores, sino simplemente sujetos que leen el mundo dentro de *mapas culturales* renovados que reivindican cambios en habilidades y formas de ejercer acción sobre los productos simbólicos que organizan la cultura, se avanzará una reflexión centrada en tres tópicos: 1) la aparición y el trabajo del *webactor-creador* en contextos de comunidades prácticas de saber; 2) el uso de habilidades comunicativas acopladas a mundos reales y virtuales con eje en la cultura visual; y 3) otra textura discursiva que, lejos de estrechar la creatividad y el pensamiento inferencial o adivinatorio, enriquece la inteligencia de forma generosa.

EL LECTOR CREATIVO Y COOPERATIVO

Lo primero que hay que advertir es que el usuario de internet produce, actúa, modifica y participa de 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 producida y actualizada por sus propios usuarios. Esto los hace partícipes y generadores de los contenidos explicitados y, en esa medida, podemos hablar del *webactor*, es decir, aquel que no es solo distinto por sus modos de acceder a la información y su forma de socializarla, sino nuevo en su forma de re-producirla 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, García-Cañclini (2004) afirmaba que, según como iba la situación laboral, un sector de jóvenes accedía a las destrezas informáticas, a los saberes y entretenimientos que circulaban en la red, en tanto la mayoría permanecía en la televisión gratuita, los discos y los videos piratas. Por tanto, para él existe una diferencia social que pasa por los modos en que las nuevas generaciones se conectan o quedan desconectadas. Y, ciertamente, quizá ese sea no de los máximos peligros en una sociedad del riesgo. Para decirlo de otra manera: el peligro de la juventud es que sus preguntas y demandas no queden explicitadas de modo adecuado en los nuevos escenarios virtuales.

Sin embargo, este ambiente ya ha cambiado en el planeta de forma acelerada, tal como lo revelan estudios recientes que ofrecen datos sobre la “población” de la red mundial. Así, por ejemplo, el 93% de las personas entre 18 y 29 años se conecta a ella y el acceso crece a medida que aumenta el nivel educativo. Los países con mayor acceso de internet son Estados Unidos, Noruega, Holanda, Finlandia y Suecia. En Norteamérica hay 252,9 millones de usuarios, en Europa 418 millones y en América Latina 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 (megabits por segundo). La evolución en este aspecto es, sin duda, magnífica.

En Colombia el número de usuarios era del 0,25% de la población en 1997; en el 2000 ya era del 0,75% (mientras que en ese mismo año en Estados Unidos los usuarios de internet eran el 21%), y en el 2010 ya el 46% la población accedía a internet de forma casual o frecuente (*El Tiempo*, 2010a, pp. 1-6). Este sorprendente incremento, evidentemente, facilita el acceso y el hábito de la lectura, solo que desde un canal y un formato textual diferentes a los conservadores.

No obstante, 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 incremento de la lectura en internet, con el consecuente declive de la lectura de textos físicos, que afectan a los lectores tradicionales y también a la asistencia a las bibliotecas:

... La única lectura que creció en Colombia fue la lectura en internet. Entre el 2000 y el 2005, el porcentaje de lectores en internet pasó del 5% al 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 doce y diecisiete 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 trece ciudades estudiadas, es del 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 (cf. www.mashable.com), que regularmente noticia movimientos de las páginas sociales a partir de información proveniente de Cisco y otras fuentes de confianza, hace poco ha publicado datos sobre el crecimiento del tráfico en internet, y calcula que más del 40% de la humanidad estará *on-line* 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. Asevera también que los dispositivos que verán incrementada su demanda son los marcos digitales, en un 600%, y los lectores de libros electrónicos, en un 550%.

Aunque es sabido que nunca ha habido una gran masa de lectores en todas las épocas y las sociedades, 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 el número 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 los que se evidencia la construcción conjunta de significado con otros, la materialización de zonas de compadrazgo significativo en ámbitos de procesos sociales, como lo que sucede con las *Wikis*, precisamente aquellas de las que hablaba Vygotsky (1978), cuestión difícil de localizar en los espacios tradicionales de enseñanza-aprendizaje, donde las sectas allí formadas se mantienen en lo cerrado de un misticismo cognoscitivo.

Se asiste, entonces, a aquello que el filósofo tunesino Pierre Lévy llamó *inteligencias colectivas*, dotadas de un impulso que permite que los integrantes sean participantes en lugar de ser elementos pasivos, y que asimismo permite una comunicación de tipo transversal y una mejor explotación de la memoria colectiva (Lévy, 2007, p. 24). Aún más, la Web 2.0 es un *topos* de muchas aristas donde 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, efecto más vehemente cuando existen canales que permiten al estudiante mismo recibir comentarios directos sobre su labor, como sucede, por ejemplo, en un *blog* (Cruz y Carvalho, 2006).

Sin duda, aparecen aquí las huellas de una “ética de cooperación” que no necesariamente se ajustan a una “ética comunicativa” a la manera habermasiana, en la que 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, 2005).

EL LECTOR ICONOSFÉRICO, LECTOR 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 son más cercanas a los efectos de la llamada *cultura iconosférica*,⁵ donde 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).

⁵ Debray le llama iconosfera; Colombo, videorrealidad y Vattimo, mundo de imágenes del mundo.

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 que ha revolucionado las formas de comunicación y ha intervenido en la manera tradicional de construir el pensamiento modificándolo radicalmente, pues se traslada del contexto de la palabra al contexto de la imagen, desplazamiento nada inocente 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.

Sin embargo, 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, a tal punto que 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: "... la existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos" (Huizinga, 1990, p. 14). Cuestión esta trabajada también por Piaget, quien alertó que el juego es un modo de aprendizaje exitoso en nuestra especie, esa que, exponemos aquí, a fuerza de lo expuesto, pasa de *Homo sapiens* a *Homo zapping-videns-emo-ludens*.

Efectivamente, la realidad de las texturas actuales (por ejemplo, textos de internet, de minimensajería celular, relatos de correos electrónicos, pero también documentos en los blogs, en las wikis y en páginas interactivas como secondlife.com) comprueba con facilidad que los nuevos códigos de la Web 2.0 están atestados de imágenes que relevan estructuras de carácter más global y concreto, pero también más dependientes del contexto, de los saberes previos comunes de los interlocutores que los usan en sus comunicaciones y menos sometidos a las reglas fijas (Woodfield, 1993). Esto es palpable en el caso de la comunicación por Messenger, que reemplaza descripciones regidas por leyes como las acusativo-nominativas (sujeto, verbo, objeto) 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 (minimensajería celular o Twitter), sino también privilegiando 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 social, 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*, esto es, de construcciones en las que prima la comprensión y la traslación del material significativo.

Un buen ejemplo de esto último fue la forma en la que los jóvenes construyeron la imagen política de Antanas Mockus en la contienda electoral del 2010 en Colombia. Como se sabe, después de ser un aspirante más en el abanico de candidatos, por su particular forma de simbolizar su idea básica de antipolítico haciendo política, pasó a ser el principal antagonista de Juan Manuel Santos, apoyado por aquella *comunicación dotada de poder* y agenciada por multitudes juveniles desde varios grupos y aplicaciones en Facebook, donde el uso céntrico del signo visual desgaja sentidos como unión, educación y transparencia (v. gr. girasol, lápiz, color verde, posaderas del propio Mockus), además de glosolalias hipersensibles (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 *Hommo zapping-videns-emo-ludens* en plena acción comunicativa, creativa y solidaria, se creó y mantuvo esa ilusión pasajera y fragmentaria de un mandatario filósofo, la misma idea esbozada por Platón cuando pensó en quién gobernaría en su Callipolis.

EL LEEDOR DE NARRACIONES TRANSMEDIA: DE SCOOBY-DOO A LOS SIMPSONS

Un supuesto sociológico muy acreditado afirma que ver(se) y contar(se) es fundamental para construir cultura y educación, mientras varios intelectuales de corte apocalíptico siguen insistiendo en que la industria cultural impone los textos de consumo, el internet abruma con el exceso de información y 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 los textos 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 Simpsons* o *Family Gay*; 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 textos, las que 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 cualidad multimodal y transmedial, esto es, en que mezclan géneros textuales y requieren, por parte del receptor, sendos esfuerzos de decodificación para lograr entender las coherencias locales de sus estructuras semánticas, además de la movilización de hipótesis transitorias sobre sus intenciones y su funcionamiento, debido a que presentan información de manera paralela, o lo que es igual, entrelazando estímulos de diferente naturaleza.

Si se repara, por ejemplo, en la serie 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 que viajan en una camioneta resolviendo misterios relacionados con fantasmas o zombis. Los capítulos son lineales, repetitivos en su trama y absolutamente predecibles, pues al final de cada episodio las fuerzas sobrenaturales asumen una explicación racional basada en lo mismo: un malhechor espanta a un pueblo o a una familia para poder cometer sus crímenes. Asimismo, Shaggy siempre estará huyendo junto a Scooby-Doo aun cuando sabe que los fantasmas son humanos disfrazados, y estarán dispuestos a ir en busca de Scooby-galletas. Muchas generaciones crecieron con este tipo de texturas cualificadas por el hecho de que cada personaje presenta el mismo perfil psicosocial, y donde su organización superestructural presenta, en un orden predecible, los mismos programas narrativos y la misma coda o clímax.

No obstante, esto cambia enteramente si se compara con cualquier capítulo de *Los Simpson*, creación del productor y dibujante Matt Groening, programa con características como el entrecruzamiento de subtramas y por la abundancia de microrredes sociales que se entretejen cada vez con nuevas y transitorias alianzas entre actantes; además del infaltable recurso de la narración fragmentada o “zapeada”, la indexicalidad mediata, la ironía, la parodia y el cruce de muchas variables con exigencia de relacionalidad aleatoria que 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 donde 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). Allí, de manera paralela, Homero se dirige al hospital para que le reimplanten un dedo, Lisa busca llegar a la escuela para ganar la feria de ciencias al exponer su robot Lingüo, mientras Bart y Milhouse se ven implicados en la pirotecnia ilegal de Tony. Lo fascinante es que, en cada parte, se muestra la historia desde el punto de vista de Homero, Lisa y Bart, pero hay variables en cada historia particular que “trenzan” la coherencia general del capítulo solo que, en su recorrido narrativo, el televidente las va decodificando de forma gradual y “zapeada”. Así, por ejemplo, en la minihistoria de Homero la clínica de Nick Rivera se está incendiando, y solo sabemos la causa de la deflagración cuando se presenta la perspectiva vivencial de Bart: es un accidente provocado cuando este prueba los juegos pirotécnicos descubiertos en una cueva; todo esto mientras, por su parte, la minihistoria de Lisa presenta sucesivas y fugaces interacciones con Krusty, con un niño en la Escuela de Springfield del Oeste, Thelonus, luego con Moe, Homero y Gorgory en el bar y, finalmente, con Marge y Bart. En otros momentos se referencian Los Pitufos, se confunde Lingüo con Bender (de Futurama), se escucha la música de la cinta *Corre, Lola, corre* y la del grupo The Turtles, etc. Solo al final se puede completar el sentido global 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.

Sin embargo, quizá lo más interesante no es la naturaleza transmedia de sus texturas, sino la intención de denuncia y de recuperación de la memoria que tienen los capítulos, tras una lectura detallada de cada episodio. Así por ejemplo, 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 Nueva York del siglo XVII, y que no solo permite levantar memoria (explicitada con la densa averiguación de Bart) y denunciar el maltrato injustificado contra los animales (reproche público de Lisa), sino que sirve como metáfora de la forma violenta y discriminatoria como los nativos han tratado, históricamente, a los foráneos, pues no se olvide que Bart descubre que la famosa celebración que servía en su natal Springfield para apalear serpientes y matarlas había sido instituida para encubrir el hecho de que en el pasado fue utilizada en el país entero para apalear inmigrantes irlandeses.

Esta *nueva coherencia textual* se presenta igualmente en una *reality show*, en un libro o película de Harry Potter, en los textos de *wikis* o los *blogs*, en las páginas de talleres literarios como *narratopedia*, en los juegos en red y en las acciones de las comunidades y naciones virtuales. Todo este devenir textual en esos canales permite, por ejemplo, crear colectivamente, alimentar la imaginación, fortalecer la creatividad, además de jugar, volar, comprar, teledesplazarse, hacer

transacciones en bancos virtuales con Linden dollars, crear nuevos objetos con derechos de propiedad, etc. Y, gracias a todo este conjunto de actividades creativas, se puede sostener que la instauración de estas nuevas *texturas transmedia* y *multimodales* en las nuevas generaciones, en lugar de menguar la concentración y la abstracción del usuario, más bien le exigen despertar habilidades como el paso a 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 2,⁶ 2007, p. 109).

Incluso, es con ayuda de las tecnologías de ahora que los usuarios pueden grabar los programas de sus preferencias con el ánimo posterior de analizar los momentos más enigmáticos, además de generar conductas como las de comprar *packs* de sus series favoritas, descargarlas de internet y crear redes virtuales para discutir sus tramas con lo cual, de forma autocontrolada, se obligan a la investigación detallada por la sofisticada capacidad enciclopédica de esos textos, al tiempo que generan sendas discusiones a través del *nitpicking*,⁷ abren la interpretación múltiple en *blogs* o *wikis*, constatan con colegas de todo el mundo las mejores formas de comprender esos textos o de salir exitosos de las trampas en los videojuegos, etc. En suma, son jóvenes voluntariamente involucrados, responsables de sus expectativas de conocimiento, que comparten información y opinan en comunidades abiertas de usuarios reutilizadores y que, por la obligatoriedad de sus mismos dinamismos, aprecian diversidad de perspectivas y enriquecen las texturas allí concebidas.

⁶ Pseudónimo de un investigador italiano, perteneciente a una fundación de pensadores de la cultura (Wu Ming Foundation), compuesta por cinco autores anónimos cuyos nombres de pila no usan en sus publicaciones. Para más información al respecto, cf.: http://es.wikipedia.org/wiki/Wu_Ming

⁷ "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).

LA ESCUELA EN LA ERA DIGITAL

Ahora bien, queda por resolver una cuestión final: ¿cómo incide todo esto en la praxis escolar? Como se sabe 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 medir habilidades para resolver situaciones propias del mundo real en jóvenes de quince años de edad, 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. Ahora, en la última prueba colombiana, realizada en el 2009, el 53% de los 8000 estudiantes que practicaron la prueba (la segunda participación nacional), se patentó 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 obtenidos en el 2006 (*El Tiempo*, 2009, pp. 3-7). Esto significa que al leer más de la mitad de nuestros jóvenes reconocen torpemente 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 nuestros jóvenes 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, 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).

No es gratuito que este tipo de resultados sea isomórfico con respecto a la realidad de nuestra escolaridad. Así, 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; asimismo, desde el 2010, según el Plan Decenal de Educación, las instituciones educativas están obligadas a adaptar su currículo a nuevas tecnologías, y el 80% de los maestros tendrán que incluirlas en sus aulas (*El Tiempo*, 2009, pp. 3-5).

Ahora bien, este asunto tiene su correlato con la otra faceta de los actores escolares, pues es claro que los docentes no están preparados para incorporar herramientas virtuales a sus rutinas didácticas, ya que muchos piensan que el giro solo consiste en pasar del acrílico al Power Point, y muchos ni se enteran aún de la herramienta narrativa Prezy. Como se nota, hay insuficiencias tanto materiales como de capacitación en los docentes quienes, frente a la bravía inmersión de las NTIC, 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 hace poco esta brecha 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, pp. 3-7).

De esta forma, los resultados de las pruebas que miden habilidades lectoras van en consonancia con la imposibilidad de armonizar NTIC y desempeño escolar. Esta postura puede parecer a simple vista extrema o, incluso, una relación forzada; sin embargo, existen estudios que lo confirman. Así, por ejemplo, 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).

Por fortuna, en Colombia hay varias experiencias para destacar en el terreno de la educación en línea: una de ellas es la del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Gracias a una fuerte inversión en tecnología y al desarrollo de metodologías propias de formación, desde el 2001 el SENA ha creado 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 en la actualidad es el de inglés que, a finales del 2010, tenía unos 700.000 alumnos en todo el país y más de 500.000 solicitudes en espera. Todo esto mientras que por la misma época la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) tenía 21.000 personas inscritas en programas académicos virtuales; además, había otros 24.000 estudiantes de programas que combinaban la educación virtual con la presencial; en el 2004 eran 18.000, mientras que en el 2010 ascendían a cerca de 45.000 (García y Mojica, 2009). Aquí, infaliblemente, se clarifican las proyecciones y el 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 (8 técnicos, 14 tecnológicos, 6 profesionales, 15 especializaciones y una maestría). En todo el país se ofrecen más de 150” (*El Tiempo*, 2010, pp. 2-5).

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 Quadraquinta, de Natalia Bernabéu y Andy Goldstein, donde se indagan posibilidades de creatividad emocional como motor del aprendizaje (cf. www.quadraquinta.org). Para ello, desde la idea de *zapping*, desarrollan métodos activos/creativos con los que se asegura, antes que nada, que los estudiantes *asimilen los códigos concretos con los que se trabaja al interior del aula*. Bajo esta premisa, se arriesgan sesiones de clase, basadas en las vías emotivas e irracionales del aprendizaje, donde la fragmentación telegráfica es la base del centro metódico.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Se partió de la tesis que acredita la proporcionalidad dinámica entre las permutas de las condiciones históricas y los cambios en la forma de procesar la información (que implican cambios físicos en el sistema material de la cognición), pero también en los productos simbólicos y los canales donde circulan. Esto permitió considerar que no se lee de la misma forma en ningún periodo histórico y, desde allí, se desarrolló un análisis de las nuevas texturas, nuevos

canales de circulación y nuevas estrategias de decodificación, vía la comprensión de la discursividad actual.

En ningún momento nos alejamos de algo que ya no se hubiera propuesto otrora. Verbigracia, en esta misma línea de reflexión, el crítico francés George Steiner (2001) comparaba la forma ritual de leer y asumir lo leído en el siglo XVIII y la forma como se hacía a finales del siglo XX. Una diferencia que él encontraba 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. Esto entraba en discordancia con el hábito lector actual, que no se ejecuta bajo rituales de soledad silenciosa y lenta por parte del ocioso adinerado, sino por democráticos colectivos virtuales que avanzan sus acciones comprensivas en unas menos censurables y más re-creativas, regidas por normas de compadrazgo afectivo con fines eruditos e, incluso, políticos.

En esa medida, 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 que también forjan cultura (*zapping*, *nitkicking*, *militasking*), esto es, formas de pensar, de actuar y de decir (Morant, 2005). En suma, un conocimiento fabricado por redes de personas y aparatos, de forma análoga a como lo explica el *conectivismo* en la psicología actual, y no solo en el cerebro de un individuo. Por tanto, de alguna manera, el *plus* de las NTIC es asimilable con la *moratoria vital* de los jóvenes de esta era, la digital.

A partir de dicho estado de cosas, correspondería a la escuela asimilar este nuevo panorama y ejecutar el urgente equilibrio entre NTIC y educación. No seguir perpetuando la lógica del *Homo sapiens*, sino estudiar y asimilar la del *Homo zapping-videns-emo-ludens*, que forja un *aprendizaje abierto, dinámico, participativo y racional/emocional* dentro de esas *comunidades inteligentes*, prueba, además, de la creación de sentidos en el contexto de una actividad conjunta. Y si de esa realidad se aprende algo inapreciable, es que hay *efectivamente* interacciones que se producen entre participantes con cambios personales y sociales (Stahl, Koschmann y Suthers, 2006); cuestión difícil de reconocer en la tradicional escuela-fábrica.

REFERENCIAS

- Abad Faciolince, H. (2011, 29 de mayo). La tentación de Twitter. *El Espectador*. Recuperado de: <http://www.elespectador.com/impreso/opinion/columna-273354-tentacion-de-twitter>
- Abad Faciolince, H. (2011, 2 de julio). Mirándose el ombligo. *El Espectador*. Recuperado de: <http://www.elespectador.com/impreso/opinion/columna-281521-mirandose-el-ombligo>
- Carr, N. (2008, julio). ¿Está google estupidizándonos? *The Atlantic*. Recuperado de <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-usstupid/6868/>
- Carr, N. (2011). *Superficiales*. Madrid: Taurus.
- Cruz, S. C. & Carvalho, A. A. (2006). WeBlog como Complemento ao Ensino Presencial no 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico. *Revista Prisma.com*, 3, 64-87.
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- El Espectador* (2009, 21 de enero). En Colombia hay un celular por persona. Recuperado de: <http://www.elespectador.com/noticias/negocios/articulo110117-colombia-hay-un-celular-persona>
- El Tiempo* (2009, 15 de febrero). ¿Sí está preparada la escuela de Colombia para la era digital?, 3-5.
- El Tiempo* (2010a, 1º de marzo). El Planeta de Internet, en cifras, 1-6.
- El Tiempo* (2010b, 28 de julio). Las carreras superiores 'on line' están disparadas en la capital del país, 2-5.
- Ensinck, M. G. (2009, 23 de agosto). Profesores de tiza y profesores digitales. *El Tiempo*, 3-7.
- Feixa, C. (2000). Generación @. La juventud en la era digital. *Nómadas*, 13.
- Foucault, M. (1975). *La voluntad de saber*. México: Siglo XXI.
- García, J. & Mojica, J. (2009, 23 de agosto). La letra con internet entra. *El Tiempo*. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-3582451>
- García-Canclini, N. (2004). ¿Ser diferente es desconectarse? Sobre las culturas juveniles. En *Diferentes, desiguales y desconectados: Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- Gómez, D. (2009, 10 de mayo). Migrantes, una necesidad del mercado mundial. *Periódico UN*, 122. Recuperado de: <http://www.unperiodico.unal.edu.co/dper/article/migrantes-una-necesidad-del-mercado-mundial/index.html>
- Huizinga, J. (1990). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Le Diberder, A. & Coste-Cerdan, N. (1990). *Romper las cadenas*. Barcelona: Gedisa.
- Lévy, P. (2007, junio). La inteligencia colectiva, nuestra más grande riqueza. (Trad. Hernández, C.). *Le Monde*.
- Martín-Barbero, J. (1992, enero-febrero). Dinámicas urbanas de la cultura, *Revista Gaceta*, 12.
- Martín-Barbero, J. (2000). El futuro que habita la memoria. En Sánchez Gómez, G. & Wils Obregón, M. E. (Eds.), *Museo, memoria y nación. Memorias del Simposio Internacional y IV Cátedra Anual de historia Ernesto Restrepo Tirado*, Bogotá: Ministerio de Cultura.

- Martín-Barbero, J. (2003, marzo-mayo). Figuras del desencanto. *Revista Número*, 36.
- Montenegro, A. (2011, 10 de julio). Analfabetismo digital. *El Espectador*. Recuperado de: <http://www.elespectador.com/impreso/opinion/columna-283138-analfabetismo-digital>
- Morant, R. (2005). Lenguaje y cultura. En López, A. & Gallardo, P. (Eds.), *Conocimiento y lenguaje* (pp. 125-153). Valencia: Quiles.
- Nullvalue (2009, 19 de julio). Siga aprendiendo a leer. *El Tiempo*. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-3533012>
- O'Reilly, T. (2005). *The Architecture of Participation*. Recuperado el 1° de noviembre del 2010, de: http://oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/articles/architecture_of_participation.html
- Poe, E. A. (2009). *Narraciones completas*. México: Tomo.
- Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto*. Bogotá: 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 post-orgánico*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Silva, A. (2007, 22 de septiembre). Jóvenes y tribus urbanas. *El Tiempo*, 3-4.
- Stahl, G., Koschmann, T. & Suthers, D. (2006). Computer-supported collaborative learning. En Sawyer, K. (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, M. A.: Harvard University Press.
- Woodfield, S. (1993). *Psicología ordinaria y ciencias cognitivas*. Barcelona: Gedisa.
- Wu Ming 1 & 2 (2007). Mitología, épica y creación pop en tiempos de la red. *Revista Archipielago*, 77-78.