

Consumo digital de jóvenes escolarizados en Villavicencio, Colombia

Héctor Rolando Chaparro-Hurtado

Universidad de los Llanos, Colombia
rotundo1823@gmail.com

Claudia Maritza Guzmán-Ariza

Universidad de los Llanos, Colombia
claudiaguzman123@hotmail.com

Resumen

El artículo parte del reconocimiento de la crisis de paradigma que envuelve a las instituciones educativas en relación con las emergentes subjetividades juveniles y sus prácticas de consumo digital, que obliga a una revisión profunda sobre lo que dicen y hacen los jóvenes frente a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y cómo sus mediaciones transforman el mundo de la escuela, sus esquemas de interacción y las formas en que construyen su identidad. La investigación tuvo como objetivos reconocer y analizar dichas prácticas y discursos de los jóvenes urbanos escolarizados en la ciudad de Villavicencio, Colombia. El trabajo de campo desarrolló tareas exploratorias en dos contextos: la escuela e Internet, a partir de la observación y la observación participante, registrando y haciendo parte de los acercamientos de los jóvenes en esos espacios de ocio en un ejercicio etnográfico. Se concluye que existen espacios de ocio que riñen, en términos cuantitativos y cualitativos, con los espacios para el aprendizaje formal: tiempos para el juego (considerados socialmente improductivos y deficitarios) y tiempos para el saber formalizado, al que deben anteceder el rigor, la atención y la focalización. Frente a los procesos de subjetivación juvenil, la ejecución del proyecto permitió reconocer que las tecnologías digitales admiten nuevas formas de identificación consigo mismos, con el entorno y con los otros, en una interrelación en la que se despliegan la subjetividad, los vínculos intersubjetivos y la cultura históricamente construida.

Palabras clave

Digitalización, tecnología de la información, Internet, identidad cultural, Colombia. (Fuente: Tesoro de la Unesco).

Recepción: 2012-07-07 | Envío a pares: 2012-09-14 | Aceptación por pares: 2013-04-04 | Aprobación: 2013-05-03

Para citar este artículo / To reference this article / Para citar este artigo

Chaparro Hurtado, H. R., Guzmán Ariza, C. M. (2013). Consumo digital de jóvenes escolarizados en Villavicencio, Colombia. Educ. Educ. Vol.16, No. 2, 229-243.

Digital Consumption among School Children in Villavicencio, Colombia

Abstract

This article is based on recognition of the crisis in the paradigm surrounding educational institutions with respect to the emerging subjectivities of youngsters and their digital consumption practices, which calls for a thorough review of what they say and do about information and communication technologies (ICT) and how the intervention of these technologies transforms the world at school, children's patterns of interaction, and the ways in which they construct their own identity. The study was intended to detect and analyze those practices and the discourses of urban school children in the city of Villavicencio (Colombia). The fieldwork included exploratory tasks in two contexts: the school and the Internet, based on scrutiny and participatory observation by recording and sharing in the convergences of children in these leisure spaces as part of an ethnographic exercise. The conclusions point to the existence of leisure spaces that clash, both quantitatively and qualitatively, with formal learning spaces; that is, times for play (socially considered unproductive and deficient) and times for formalized knowledge, which should be approached with rigor, attention and targeting. In dealing with juvenile subjectification processes, the project made it possible to recognize that digital technologies allow for new ways in which children can identify with themselves, with the environment and with others in an interrelationship where subjectivity, intersubjective ties and historically constructed culture unfold.

Key Words

Digitization, information technology, Internet, cultural identity, Colombia. (Source: UNESCO Thesaurus).

Consumo digital por jovens escolarizados em Villavicencio, Colômbia

Resumo

O artigo parte do reconhecimento da crise de paradigma que envolve as instituições educativas com relação às emergentes subjetividades juvenis e suas práticas de consumo digital, que obriga a uma revisão profunda sobre o que dizem e fazem os jovens ante as tecnologias da informação e comunicação (TIC) e como suas mediações transformam o mundo da escola, seus esquemas de interação e as formas nas quais constroem sua identidade. A pesquisa teve como objetivos reconhecer e analisar essas práticas e discursos dos jovens urbanos escolarizados na cidade de Villavicencio, Colômbia. O trabalho de campo desenvolveu tarefas exploratórias em dois contextos: a escola e a Internet, a partir da observação e da observação participante, ao registrar e fazer parte das aproximações dos jovens nesses espaços de lazer em um exercício etnográfico. Conclui-se que existem espaços de lazer que disputam, em termos quantitativos e qualitativos, com os espaços para a aprendizagem formal: tempos para o jogo (considerados socialmente improdutivos e deficitários) e tempos para o saber formalizado, ao qual devem anteceder o rigor, a atenção e a focalização. Ante os processos de subjetivação juvenil, a execução do projeto permitiu reconhecer que as tecnologias digitais admitem novas formas de identificação consigo mesmos, com o ambiente e com os outros, em uma inter-relação na qual se manifestam a subjetividade, os vínculos intersubjetivos e a cultura historicamente construída.

Palavras-chave

Digitalização, tecnologia da informação, Internet, identidade cultural, Colômbia. (Fonte: Tesouro da UNESCO).

Introducción

Los tiempos actuales han puesto sobre la mesa de todos los debates el hecho de que, como lo afirma Prensky (2001) refiriéndose a uno de los mayores malestares de la educación en Estados Unidos, “*our students have changed radically. Today’s students are no longer the people our educational system was designed to teach*”. Con ello acuña para los tiempos actuales el concepto nativos digitales para referirse a los cambios que han sufrido los estudiantes en la sociedad de la información, generadora de enormes discontinuidades y singularidades que son evidentes en esta, la primera generación que prospera inmersa en la nueva tecnología y que creció rodeada por el uso generalizado de computadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, teléfonos celulares y muchos otros juguetes y herramientas de la era digital.

Este medio ambiente ubicuo de información y sus procesos de interacción generan que nuestros estudiantes, en palabras de Prensky (2001), “piensen y procesen la información de forma fundamentalmente diferente que sus predecesores”, diferencias que van mucho más allá de las sospechas y que han generado la seguridad de que “diferentes tipos de experiencia conducen a diferentes estructuras cerebrales”. Para el autor norteamericano nuestros estudiantes hoy son “hablantes nativos” del lenguaje digital de computadores, videojuegos e Internet.

Se genera, por tanto, según el autor, un cambio cultural en las formas de acceso a la información y en la circulación y sistematización del conocimiento, lo que afecta los procesos escolares de estos jóvenes. Tanto los niños como los jóvenes aprenden de manera informal a través de múltiples opciones relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC): interacción con redes sociales; desarrollo de destrezas para realizar tareas al mismo tiempo (*multitasking*), la hipertextualidad abocada en la complejidad y diversidad de la lectura; múltiples modos de construir el conocimiento, la bien llamada relación multimodal con la *conexión*,

aprendizaje y juego; respuestas rápidas, intervenciones cortas, cooperación y nuevos esquemas de socialización desde interacciones breves, rápidas y eficaces. Se configura una forma de ser joven que interactúa con otros hablantes de otras lenguas al encontrarse en la red con amigos o con información que circula a diario, por tanto, acá también se puede usar la categoría de plurilingüismo. Por último, la relación con la Web 2.0 como plataforma tanto de interacción como de producción cooperativa de contenidos, arquitecturas y programas, ya no únicamente como usuarios, sino como productores (productores) de estas nuevas formas de conocimiento (Cassany y Ayala, 2008).

Sin embargo, frente a estas discusiones planteadas por Prensky surgen otras disposiciones referenciadas que establecen que todavía la evidencia empírica es escasa para categorizar a los nativos digitales como usuarios hábiles en el empleo de las diversas tecnologías (Cabra y Marciales, 2008), por lo que se hace necesario generar mayores investigaciones en este campo que sustenten en mayor proporción la discusión sobre el tema.

Algunos estudios demuestran, así mismo, que no puede asumirse la categoría debido al uso que hacen algunos estudiantes de unas determinadas tecnologías en su vida diaria, aunque se garantice su uso en procesos de enseñanza y aprendizaje, así como tampoco que ellos deseen incorporar las tecnologías que ellos emplean en su vida cotidiana como instrumentos para el aprendizaje (Rowlands, Nicholas, Williams y Huntington, 2008). Esto no garantiza que todos incorporen en su vida estas herramientas de aprendizaje y menos aún que sean parte de la experiencia de todos los jóvenes.

En esta relación, la investigadora mexicana Rossana Reguillo (2003), en un artículo en el cual propone incluir las culturas juveniles como un campo de estudio en los estudios sociales, llama la atención acerca de dos “supuestos” de trabajo con los cuales se encuentra el investigador social al abordar la situación: por un lado, el “que se asume como

punto de partida, [que] es el de la enorme diversidad que cabe en la categoría jóvenes: estudiantes, bandas, punks, milenaristas, empresarios, *ravers*, desempleados, sicarios, pero todos hijos de la modernidad, de la crisis y del desencanto”, con lo que la categoría “joven” no se podría fácilmente asimilar a un concepto cerrado y definible orgánicamente, y por el otro, el que alude al contexto en cuanto

“referente-mundo en el cual habitan estos nómádicos sujetos: el de un orden social marcado por la migración constante, el mundo globalizado, el reencuentro con los localismos, las tecnologías de comunicación, el desencanto político, el desgaste de los discursos dominantes y el deterioro de los emblemas aglutinadores”.

Como vemos, en el entrecruce de la propuesta de la autora argentina se encuentran tanto los catalizadores siempre presentes de la sociedad global y su arsenal de imbricaciones culturales, como los efectos de la sociedad de la información y las rutas designadas por los estertores del informacionalismo y la crisis del Estado-nación, por ejemplo con el adelgazamiento del Estado por vía de la incorporación de los enfoques neoliberales.

Ello requiere, en principio, acordar que la juventud es una construcción social y no únicamente un concepto concluyente por la condición etárea de los sujetos que conlleve una determinada esencia condicionante del hecho de ser joven: difícilmente podríamos encontrar similitudes entre los jóvenes *hippies* de los 60, con su exaltación a favor de la paz y el amor, y el entusiasmo de los *yuppies* contemporáneos, para quienes la eficiencia, el éxito y el hiperconsumo señalan normas de valores deseables y acaso insustituibles.

Así que, partiendo del hecho de que la edad no es un determinante de interés en la definición de lo joven, Reguillo sugiere pensar en otras formas de acercamiento al discurso sobre lo juvenil: en el caso particular de su propuesta, afirma que en la posguerra “cobraba forma un discurso jurídico, un discurso escolar y una floreciente industria, que reivindicaban

la existencia de los niños y los jóvenes como sujetos de derecho y, especialmente, en cuanto a los jóvenes, como sujetos de consumo”. Lo que, como se podrá observar, sugiere primero una suerte de emergencia de la juventud como sujeto social que, en principio, debería ser retenida por más tiempo en las instituciones educativas antes de entrar a hacer parte de la vida productiva (una suerte de moratoria social, como la define, entre otros, Carles Feixa Pampols), y segundo, que la sociedad de mercado descubrió un importante nicho en los jóvenes que debía ser satisfecho por potentes industrias culturales con bienes exclusivos y sugestivos.

En vista de lo anterior, y siguiendo las pistas de la autora mexicana, bien podríamos definir tres elementos que constituyen el sentido y la especificidad de la perspectiva de lo juvenil, más allá de los límites biológicos de la edad: “la realización tecnológica y sus repercusiones en la organización productiva y simbólica de la sociedad, la oferta y el consumo cultural y el discurso jurídico”, atravesados por situaciones particulares.

Todo ello se permea por acotaciones que afectan la irrupción de la denominada ciudadanía cultural, en varios sentidos: debido básicamente a que los avances de la ciencia y la tecnología no llegan a la totalidad de los ciudadanos, menos aún a aquellos que no poseen todavía el capital para acceder a su disfrute, por lo que tiende a ensancharse la brecha digital (*digital divide*) entre quienes tienen acceso a ella y quienes no, con los efectos apenas naturales de ampliación de las desigualdades no solo entre los mismos jóvenes, sino entre jóvenes y adultos, lo que en parte explicaría las razones por las cuales la población juvenil se ve mayoritariamente afectada por situaciones como desempleo y empobrecimiento estructural. Como ejemplo, en Colombia la cifra de desempleo de los jóvenes en 2011 se encontraba 6 puntos por encima de la estadística similar para los adultos, es decir, 20 %.

En una segunda perspectiva habría que plantearse si los 18 años garantizan una edad plena en la que el joven puede realmente verse interpelado por

el mundo adulto, y si esas garantías que el Estado debe ofrecer a sus ciudadanos están dadas plenamente para que, en términos efectivos, se abonen los mecanismos en este duro tránsito. Ya en una tercera vía, es necesario reconocer la importancia de las industrias culturales en la afirmación de los sujetos como jóvenes y en su búsqueda de identidad o, en palabras de Jesús Martín-Barbero:

Lo que el rápido mapa trazado avizora es tanto la des-territorialización que atraviesan las culturas, como el malestar en la cultura que experimentan los más jóvenes en su radical replanteamiento de las formas tradicionales de continuidad cultural: más que buscar su nicho entre las culturas ya legitimadas por los mayores se radicaliza la experiencia de desanclaje que, según A. Giddens, produce la modernidad sobre las particularidades de los mapas mentales y las prácticas locales. Los cambios apuntan a la emergencia de sensibilidades “desligadas de las figuras, estilos y prácticas de añejas tradiciones que definen ‘la cultura’ y cuyos sujetos se constituyen a partir de la conexión/desconexión con los aparatos”.

De esta forma, adolescencia y juventud constituyen conceptos originados de manera adultocéntrica que se entienden variables y en constante mutación, en los que intervienen intereses de diferente índole. Por ejemplo, para Elzo (2000) existen tres rasgos definitorios en la caracterización del adolescente:

- *Singularidad, en virtud de que la condición adolescente está asociada a un contexto o momento histórico específico que la determina y que define un contorno diferenciador de cada etapa, de cada momento histórico.*
- *Diversidad: ya que, contrario al imaginario generalizado, no existe uniformidad en el hecho de ser joven o adolescente, y lo que se evidencian, en cambio, son rasgos distintivos que se definen según culturas o estilos juveniles.*

- *Socialización, ya que, como se dijo, las instancias reguladoras del orden social han ido transformándose permanentemente, con lo que las formas de asociación y adscripción a la socialización con los pares constituyen marcadores definitivos en aspectos tales como convivencia e interacción social.*

En su relación con las tecnologías de la información y la comunicación, los escenarios de lo lúdico se amplían con los usos y disfrutes que los jóvenes hacen de nuevos artefactos (computadores, reproductores de mp3, teléfonos móviles y videoconsolas) en prácticas culturales y sociales que se han expandido a un ritmo creciente y vertiginoso, en el que ganan terreno a las actividades analógicas convencionales. De esta manera, las características asociadas al juego, entendido como acto creador, liberador, no finalista, improductivo y placercentero (Huizinga, 2000), se intensifican por vía de la popularización y la apropiación de las TIC y redefinen sus usos y sus prácticas.

De esta misma forma, es necesario reconocer las importantes funciones en los formatos de interacción social que cumplen hoy día los videojuegos y artefactos móviles digitales, lo que constituye un campo muy interesante para investigadores sociales, ya sea desde el mismo acto de jugar hasta la interacción que se produce con otros usuarios en la red como un placer en sí y un mecanismo de comunicación, de acceso al aprendizaje informal y a la gestión del conocimiento y, en consecuencia, a las relaciones sociales de los usuarios. La emergencia de las TIC en el escenario social ha redefinido no solo las formas en que las personas, especialmente los jóvenes, interactúan socialmente, sino cómo se apropian de la tecnología, cómo se informan y cómo se vinculan con el Estado.

De esta forma, en un mundo signado por la tecnología comunicativa digital se debe reconocer la enorme flexibilidad de la tecnología y su inclusión en la sociedad, una suerte de secularización que la incorpora cada vez con mayor arraigo en los proce-

sos individuales y sociales, en virtud de elementos como la miniaturización y la tecnificación: en la expansión de la tecnología en la red, las estrechas relaciones entre juventud y tecnología dan por entendido cómo se utiliza la tecnología virtual por fuera de las instituciones educativas y cómo, a su turno, los adultos se “apropian de las opciones tecnológicas que están a su disposición en la red para incorporarlas en su vida cotidiana” (Tully, 2008).

El uso de los artefactos tecnológicos y su contextualización, dependiendo de la perspectiva de cada sujeto, está determinado motivacionalmente por intereses individuales, lo que se puede comprobar con la apropiación lúdica que hacen los jóvenes de las ofertas tecnológicas, a diferencia del uso que proponen los adultos, totalmente incorporados a sus sistemas de acción, lo que identifica una variación significativa en los estilos de apropiación de la tecnología para cada generación.

La apropiación de la tecnología, asistemática en los jóvenes (Tully, 2008), también ressignifica la importancia de los lugares (vínculos sin lugar concreto), genera formas de exclusión (vía brecha digital), estructura sociedades construidas alrededor de la comunicación, así como disuelve las instancias primarias de socialización (familia, escuela) que en adelante se orientan por las instancias secundarias (compañeros de trabajo, pares, parejas).

Materiales y métodos

La presente propuesta se inscribe en la perspectiva de la etnografía física/virtual, que apela a recursos cualitativos. Las razones de esta elección de corte cualitativo se explica porque se basa en la pretensión de reconocer por medio del consumo digital las nuevas formas de identidad(es), sus relaciones, el contexto, los discursos, las prácticas y los efectos sociales que dichas experiencias generan en jóvenes escolarizados en la ciudad de Villavicencio, Colombia.

Por la dimensión de este proyecto, se apela al enfoque metodológico etnográfico como análisis del

modo de vida de un grupo de individuos mediante la observación y descripción de lo que hacen, cómo se comportan y cómo interactúan entre sí, para describir sus valores, creencias, perspectivas y cómo estos pueden variar en diferentes momentos, lugares y circunstancias, es decir, “las múltiples formas de vida de los seres humanos” (Martínez, 1997, p. 10).

En este sentido, la propuesta apuntó a responder los siguientes interrogantes: ¿quién consume en espacios de ocio?, ¿cómo consumen en estos espacios?, ¿dónde consumen?, ¿cómo desempeñan y experimentan las identidades en los espacios de ocio estos jóvenes urbanos escolarizados?, ¿de qué modo afecta el mundo digital la organización de las relaciones sociales en el tiempo y el espacio? y ¿cuáles son las consecuencias sociales y educativas que se generan a partir de la relación información/sociedad en red?

El trabajo de campo, en su primera etapa, desarrolló tareas exploratorias para reconocer las prácticas y discursos del consumo digital que realizan los jóvenes urbanos escolarizados de la ciudad de Villavicencio, departamento del Meta (Colombia), en dos contextos: la escuela e Internet, es decir, espacios y lugares donde confluyen estas manifestaciones determinando su significado. Esta primera aproximación se establece a partir de la observación y la observación participante, registrando y haciendo parte de las acercamientos de los jóvenes en esos espacios de ocio, para identificar sitios de reunión, herramientas digitales, quiénes son, qué dicen, qué hacen y cómo hacen uso de estos medios en sus espacios particulares de ocio. La segunda aproximación se hace a través de los cuestionarios a jóvenes para identificar tendencias, preferencias y perfiles en este medio de consumo digital. El proyecto empleó, adicionalmente, entrevistas abiertas a jóvenes y profesores para determinar los modos en que ellos (los jóvenes) construyen las nuevas formas de identidad en relación con la cultura mediática y la cibercultura, los sentidos sociales, las valoraciones, los efectos sociales y educativos de la relación información/sociedad en red.

Se aplicaron, así mismo, cuestionarios a diez expertos nacionales e internacionales en temáticas relacionadas con estudios sociales de la juventud, tecnologías aplicadas a la educación y estudios sociales del ocio, la recreación y el tiempo libre. Con el ánimo de reconocer orientaciones variadas sobre la cuestión problemática a la que refirió el proyecto, se seleccionó un grupo de expertos provenientes de diferentes disciplinas del conocimiento en ámbitos diversos como antropología, comunicación, sociología, educación física y pedagogía social, provenientes de diferentes países latinoamericanos: Colombia, Argentina y México. Dicha diversidad garantiza una mayor posibilidad de entrecruzar las experiencias educativas de dichos expertos, con lo que, más que un registro, se puede establecer un verdadero “mapeo” de la situación del consumo digital juvenil y sus consecuencias en el terreno de la educación en el subcontinente.

De la misma manera, el proyecto elaboró una encuesta dirigida a jóvenes (14-27 años, según la legislación colombiana) diferenciados por estrato social, género, escolaridad y edad. En este sentido, se aplicaron 200 encuestas cuyos resultados se triangulan, con las respuestas de los profesores, las entrevistas en profundidad efectuadas a informantes calificados (*videogamers*) y los resultados de la etnografía virtual efectuada básicamente en redes sociales (Facebook), lo que incluyó una revisión de sus prácticas discursivas (temáticas habituales, uso de emoticones, *microblogging*), imagen de sí (uso de avatares, álbumes fotográficos, viajes, familiares, rostros, paisajes, cuerpos, descargas, sociales), publicación de contenidos visuales/audiovisuales; prácticas sociales: adscripción a grupos (políticos, culturales, familiares, académicos), y, por último, periodización de los espacios de conexión/desconexión: sesiones y uso de aplicaciones (juegos y otros).

Resultados

El proyecto inicialmente reflexiona sobre los procesos de atención, que eventualmente se po-

drían mejorar con el uso de los juegos de computación. En este aspecto, las respuestas arrojan que los videojuegos desarrollan fortalezas que potencian nuevas habilidades de pensamiento, distantes de las desarrolladas por otras generaciones, notablemente más adecuadas al uso de las nuevas tecnologías. En este sentido, tanto los usos instrumentales de las tecnologías informáticas como la forma en que modifican algunas estructuras mentales de los “nativos digitales” son totalmente susceptibles de emplearse como dispositivos encaminados hacia el aprendizaje, porque “la habilidad mental en el juego mejora y ya uno se vuelve digamos que, por decirlo así, experto en estrategias” (entrevista a Cristian, 20 años).

Adicionalmente, se reconocen importantes modulaciones en cuanto a habilidades sociales, tales como la resolución cooperativa de problemas, la resolución de conflictos, mejorías en la coordinación psicomotriz, concentración en tareas concretas, una mayor capacidad para mejorar la “información visual, auditiva y verbal del mundo actual”, dominio de sí y asunción de roles en entornos vitales. Ello, sin embargo, ha de contrastarse con los intereses de los jóvenes que se “encuentran detrás de la atención”, de las trayectorias de los usuarios y de las dimensiones en las cuales se inscriben, es decir, en el sentido que requiere preguntarse “qué otras instancias de aprendizaje y relación con la tecnología tienen los agentes en cuestión”, pues es claro que los usos difieren sustancialmente de un sujeto a otro.

Para los jóvenes entrevistados no existe una afectación representativa en los usuarios de videojuegos, por ejemplo, que haya afectado sus dinámicas académicas, pues “hay que tener tiempo para jugar, hay que tener tiempo para estudiar, pues en algún momento de nuestras vidas uno va a tener que dejar el juego para desempeñar unas responsabilidades de mucho más peso” (Cristian, 20 años). En parte por ello, los jóvenes creen que es una ventaja nacer y crecer bajo una generación que día tras día experimenta cambios vertiginosos (computadores, videojuegos, reproductores digitales de música,

videocámaras, teléfonos celulares y muchos otros juguetes y herramientas de la era digital) frente a otras que no lo vivieron en un 83,5 %, cifra que se suma al 88 % que considera que los elementos digitales en la sociedad deberían ser bienes públicos masificados a los que todos tuviesen acceso.

Frente a los usos que los jóvenes hacen de los artefactos tecnológicos, existe coincidencia en pensar dichas tecnologías como espacios de interpelación determinantes en la construcción de sus representaciones, en parte debido a la crisis que sobreviven las instancias socializadoras clásicas, esto es, la familia, el Estado, la escuela, entre otras, lo cual constituye una “trama cibernética” que redefine sus posibilidades de interacción:

1. Irrupción de nuevas lógicas, distanciadas notablemente de las legadas por la herencia moderna.
2. Atomización de los colectivos, en una suerte de exilio interior favorecido claramente por la individuación de los consumos, que tiene en los jóvenes actores de preponderancia.
3. La pluralidad de identidades y de sujetos múltiples compitiendo por tener morada en un mismo individuo, en una clara superación de las personalidades introdirigidas hacia una construcción más dinámica e inestable. O, dicho de otro modo, el paso de la identidad monolítica a formas de representación de la subjetividad propia construidas intersubjetivamente, lo que podría confirmar el porqué para los jóvenes encuestados (20,8 %) mantenerse en comunicación permanente a través de estos dispositivos es de enorme trascendencia, más allá de la búsqueda de información o la descarga de música, por ejemplo. En este sentido, es importante señalar lo que corroboran los estudios: que históricamente los jóvenes emplean la(s) tecnología(s) para hacer las mismas cosas que han hecho sin su utilización: entretenerse, relacionarse con los demás (80,77 %) y asuntos de orden práctico como buscar información (33,49 %).

4. Disolución de los anclajes histórico-geográficos otrora generadores de identidad y su recomposición, ocasionada por la proliferación de inéditos territorios culturales, muchos de ellos virtuales, que no solo desestructuran las formas del pensamiento lineal, sino que estrechan vínculos interculturales en sociedades globalizadas tecnológicamente: “Incluso hace poco conocí un amigo estadounidense y hablamos y jugamos muy chévere y quedamos de él enseñarme a hablar inglés y yo español, y en medio del juego uno aprende y uno crea sus buenas conexiones” (entrevista a Michael, 18 años).
5. Por último, el asocio tecnología, calidad de vida y progreso, frente a perspectivas que proponen como tarea esencial de la tecnología una perspectiva más emancipadora de las condiciones de dependencia. Ello se constata fácilmente con el 92 % de sujetos que consideran que el impacto de la tecnología y de sus artefactos en la vida propia es positivo.

Lo anterior, no obstante, requiere entender que estos consumos no son de ninguna manera indiscriminados o poco selectivos, pues los jóvenes saben perfectamente cuál es el escenario de usos y gratificaciones que se deriva de las prácticas de consumo: saber qué hacen mis amigos (32,9 %), opinar (12,9 %) y solucionar dudas de estudio (12,9 %), entre otras opciones, son las consideraciones más relevantes que plantean los jóvenes frente a lo que les permiten las redes sociales. En este sentido, es significativo el hecho de que la variable estrato socioeconómico no sea determinante para el consumo digital, si nos atenemos a que 93 % de los encuestados pertenece al estrato socioeconómico medio o bajo, de los cuales 94 % es usuario regular de la red, lo que habla de la enorme penetración de Internet en estos sectores socioeconómicos.

En opinión de los expertos, la escuela se ha quedado rebasada en sus intentos por actualizarse y tener una postura de cara a los nuevos contextos que vivimos, por lo menos en lo que respecta a

los cambios que se observan en la búsqueda de la soledad para conectarse con el mundo; en segundo lugar, la sustitución de las formas tradicionales de comunicación por el uso de códigos lingüísticos restringidos (en emoticones, en avatares, en imágenes distorsionadas de sí mismos en redes sociales) y su evolución hacia formas complejas de socialidad, complementados con modas, músicas y aficiones acordes con dicho “proyecto” de vida:

Me gusta (el juego multiusuario) por el motivo que tú juegas con otros jugadores, personas que piensan igual que tú, que tienen sentimientos, que actúan, no contra una máquina que ya está... programada a niveles. A cierto tiempo (sic), hace ciertas cosas. En cambio con personas tú no sabes a qué te puedas enfrentar. El juego arcade es repetitivo, y pues esa repetición aburre. A veces cansa al jugador (Michael, 18 años).

En términos de la escuela, existe la creencia de que allí reside el fracaso escolar tanto del profesor como del alumno: se han roto los fundamentos dialógicos del proceso pedagógico, según sus mismos actores, a lo que se adiciona la crisis del acto didáctico del uso de la palabra, lo que lo convierte en un pasaje dramático para dos actores cuyos libretos son mutuamente incomprensibles. Esta urdimbre en la que se entretejen significaciones y resignificaciones de la realidad individual y social de los sujetos juveniles ha venido a recomponer, incluso, sus estructuras mentales. Estructuras y subjetividades que aún no han sido reconocidas plenamente por las instituciones educativas, verdaderamente anquilosadas ante los embates de la sociedad del conocimiento, ya que se perciben como espacios que quedan lejos de los debates que aquella debe fomentar por el contacto y formación que pretende en las juventudes.

Lo anterior quizás responda a los ecos que desde la formación docente se plantean la posibilidad de adaptar dichas tecnologías a los espacios convencionales de encuentro educativo: y es que si para 70,8 % de los jóvenes encuestados hay un espacio sostenido para la aplicación y uso de las tecnologías

en ámbitos tanto educativos como laborales, los profesores alternan sus respuestas entre la incredulidad y la sospecha: voces que afirman, entusiasmadas, la necesidad de adaptar dichas tecnologías de forma institucional en los planes de estudio, como parte esencial de los procesos de formación docente, concertando estrategias de uso y aplicación que implican el establecimiento de unas relaciones más horizontales y simétricas, donde aprender y enseñar sean tareas conjuntas y no estratificadas, y en las que las tareas abonadas a la tecnología no sean instrumentalizadas. Por el contrario, entre profesores con mayor “tradición” dentro de las instituciones existe la creencia de que dichos usos podrían negar la interlocución cara a cara y desvanecer la fuerza argumentativa de la palabra hablada. Por ello, uno de los expertos consultados afirma:

Si una propuesta tecnológica cruza los umbrales de la escuela, ha de ser resultado de una acción reflexiva de parte de sujetos que analizan, contrastan y concluyen. De lo contrario, déjeme insistir en mi sospecha, pues la globalización ha llenado de baratijas los mercados: allí es más importante aparentar que ser, lo cual es más cómodo y posiblemente más rentable; en el mismo orden de cosas, la conciencia así se desdobra en baratija y queda en evidencia el maestro que dice que forma(tea) y el alumno forma(tea)do.

En cuanto a la afección de las relaciones sociales producto del acceso a los usos de la tecnología, se parte de la idea de reorganizar algunas dimensiones de las relaciones sociales y de otras transformaciones que nada tienen que ver con Internet. Es decir, depende de qué dimensiones de las relaciones sociales hablemos: vida cotidiana, relaciones globales... Porque si decimos que Internet es un espacio virtual “todopoderoso” que transforma todo tipo de relaciones materiales y simbólicas, tal vez estaríamos perdiendo de vista el proceso (en cuanto es histórico y actual, obviamente) que dio lugar al surgimiento (y permanencia) de Internet como modo de circulación (y circularidad) global entre sus usua-

rios. De esta manera se deberían ubicar las preguntas en otros sujetos, espacios y acciones para poder responder en qué medida (y de qué manera) Internet condiciona las relaciones sociales, en vista del importante porcentaje de jóvenes que afirma pertenecer una red digital de esta naturaleza: 92,5 %.

Por ello, las relaciones sociales simplemente se modifican: anteriormente el concepto del tiempo estaba supeditado a las características particulares del estadio de tiempo en turno, y los órdenes del mundo se construían de esa manera. Hoy el tiempo es otro, el modo de alcanzarlo, de manifestarlo, de concebirlo. Por eso, el uso de Internet sí ha cambiado las relaciones sociales, a tal grado que ahora podemos pensar que estamos en otro tipo de mundo, cambiante, veloz, metafórico, distinto al que concebíamos antes. Al parecer hemos cambiado a una velocidad antes inimaginable, con la cual tendremos que vivir de aquí en adelante.

El 37,5 % de los encuestados afirma, en este sentido, no ver afectado su desempeño laboral o académico por la irrupción de estas tecnologías, así como 32,9 % manifiesta que la red social, con 92,5 % de usuarios, les permite ante todo saber qué hacen sus amigos. En relación con los tiempos y escenarios que los chicos y chicas prefieren para sus actividades de conexión a Internet, 39,2 % de los 80 jóvenes que manifestaron ser usuarios de juegos multiusuarios dijeron hacerlo en sus casas de habitación, preferencialmente (28 %) en horas de la noche, que constituyen sus espacios de ocio, lo que además comporta usos específicos de la red, empleo del correo electrónico, cuentas de mensajería instantánea y *webcams*, uso de redes sociales, blogs o fotologs, así como de videojuegos (tipo arcade o multiusuario). Estas batallas definen “nuevos estilos de entender e incorporarse a la sociedad y una fuente de oportunidades que describen nuevas pautas de relación, ocio, consumo, formación y empleo; y lo que es aún más importante, de acceso al conocimiento” (Rubio, 2009, p. 5), con lo que su estudio garantiza una mayor comprensión de las expectativas de muchachos y

muchachas y un verdadero desafío, de cara a la procesos formativos en sociedades del conocimiento.

Discusión

Las herramientas que provee la tecnología digital ofrecen para el sector educativo la posibilidad de acceder a mayor y mejor información, con los “desordenamientos” (Orozco, 2004) que ello acarrea lingüísticos, organizacionales, didácticos, epistémicos, en el ánimo de generar cambios positivos en las estrategias didácticas y metodológicas que utilizan los docentes en sus procesos de enseñanza y de aprendizaje. Así, ellas dan la posibilidad de un aprendizaje más cooperativo y horizontal, ajeno a las jerarquizaciones de las instituciones educativas convencionales. Sin embargo, se hace necesario, de la misma forma, estar atentos a lo relacionado con las formas de la atención de los estudiantes, la estimulación del pensamiento crítico, las distorsiones entre la realidad y la virtualidad, los escenarios de socialización utilitaria y la intimidad espectacularizada presente en los fenómenos digitales en red. En este sentido, cabe explorar conceptos alternativos a la propuesta de Prensky (2001) sobre nativos digitales, teniendo en cuenta su escasa sustentación, al pasar por alto habilidades y conocimientos no necesariamente ligados al uso de tecnologías (en el caso de algunos adultos), y su generalización a todos los estudiantes (lo que en nuestro contexto puede invitar a confusión, en vista de las enormes inequidades en materia de acceso a las nuevas tecnologías como consecuencia de la brecha digital) y la escasa evidencia empírica que caracteriza a dichos sujetos “como usuarios hábiles en el empleo de diversas tecnologías” (Cabra y Marciales, 2008).

Trabajar en una educación inclusiva que propenda por la resolución de las brechas sociales, incluida la digital, constituye un imperativo que se debe proponer desde la escuela. El acceso público gratuito a la comunicación en red, a partir del cual se superen, por lo menos parcialmente, las enormes

desigualdades que origina esta situación, constituye una esperanza de los jóvenes hacia el futuro, corroborado por 88 % de los sujetos encuestados, quienes creen que los elementos digitales en la sociedad deberían ser bienes públicos masificados a los que todos tuviesen acceso.

La propuesta revela que existen, notablemente, espacios de ocio que riñen, en términos cuantitativos y cualitativos, con los espacios para el “aprendizaje formal”: tiempos para el juego (considerados socialmente improductivos y deficitarios) y tiempos para el saber formalizado, al que debe anteceder el rigor, la atención, la focalización. En este sentido, se hace necesario reconocer que existen nuevos espacios para el aprendizaje, entre ellos los espacios de ocio (digital), que exigen repensar las prácticas de enseñanza, las formas en que los “nativos digitales” aprenden e incluso los currículos que se requieren para su formación en la sociedad del conocimiento, que dista del aprendizaje acumulativo y memorístico propio de la “educación bancaria” (Freire, 1970) que exigía la escuela de la era industrial.

En este sentido, se destacan los usos que los jóvenes hacen de dispositivos y artefactos digitales, entre los cuales el videojuego (tipo *arcade* o en línea) concreta un enorme potencial educativo de necesaria revisión, tanto como formato propicio para el aprendizaje como incluido dentro las prácticas de enseñanza de los profesores: espacialidad, trabajo colaborativo, pensamiento estratégico, creatividad y desarrollo de destrezas instrumentales temporales van de la mano de características que posee el juego digital como actividad placentera, ficticia (lo que puede facilitar la acción de pedagogías inmersivas) y regulada, lo cual puede posibilitar satisfactorios resultados en términos de desarrollo motor (ocio digital y ocio digital activo), intelectual, afectivo y social.

Frente a los procesos de subjetivación juvenil, las tecnologías digitales permiten nuevas formas de identificación consigo mismos, con el entorno y con los otros, en una interrelación en la que se des-

pliegan la subjetividad, los vínculos intersubjetivos y la cultura históricamente construida; esto es, un yo construido en un entramado complejo de forma relacional “que abandona la certeza de una identificación única” por la flexibilización de procesos identificatorios que multiplican “ese espejo primitivo en una necesaria red de múltiples espejos familiares, grupales y sociales, entre los cuales los medios de comunicación y la digitalización de los mensajes, en el contexto de la cultura actual, también se sitúan como un ‘otro’ de creciente fortaleza” (Esnaola, 2001).

De esta manera, la idea moderna de identidades fijas muta hacia la provisionalidad de subjetividades interactuantes, lo que explica no solo las atemporalidades y la transitoriedad de esas intersubjetividades juveniles, sino lo nomádico de sus prácticas culturales y sociales. Así mismo el proyecto deja expresada la idea, para análisis posteriores más detallados, de que los videojuegos agenciarían un tipo de conocimiento que se encarna en el cuerpo, conocimiento que estaría en sintonía con las características propias de cada contexto de aplicación en relación con “las percepciones, acciones, opciones, simulaciones mentales de las acciones o el diálogo” de las personas y que se percibe, por ejemplo, en las prácticas cinestésicas de los usuarios en simulaciones de movimiento que involucran todo el cuerpo (Gee, 2007, p. 79).

Fomentar, entonces, en la formación del profesorado la reflexión y análisis sobre estos aspectos implica reconocer a los estudiantes como sujetos activos de aprendizaje y no como objetos de saberes institucionalmente regulados y administrados dosificadamente. Se debe enfatizar en el hecho de que ello requiere no solo compromisos institucionales y un conocimiento profundo de los formatos culturales y sociales de los jóvenes, sino una reformulación de los problemas y prácticas de enseñanza, programas y actividades curriculares y extracurriculares, entre las cuales es definitiva la estimulación del trabajo colaborativo inter pares.

Lo anterior implica, evidentemente, generar más propuestas de investigación y de acción encaminadas a revisar las prácticas educativas de las instituciones educativas, los procesos de formación y actualización del profesorado; las innovaciones didácticas en entornos escolares y no escolares (ahora que la sistema educativo se mueve entre la formalidad y la informalidad de las tecnologías); las formas de asociación, adscripción y adaptación de niños y jóvenes; y las dinámicas sociales que transitan en la escuela, entre otros aspectos apenas sugeridos por la propuesta de investigación.

Por último, se debe reconocer que la autodependencia y el fomento de la autonomía en la toma de decisiones, propios de las sociedades digitales, llevan consigo un correlato en las relaciones de poder que se despliegan en las personas y sus relaciones:

la horizontalización en relaciones no jerarquizadas posibilita e incentiva el campo de intervención de los individuos en el orden social, en los que, al parecer, se trasciende el ámbito de las sociedades disciplinarias hacia las sociedades de control (Deleuze, 1990). Lo anterior identificaría nuevas formas de vinculación social centradas en el trabajo cooperativo y la comunicación (Castells, 2009), así como posibilitaría una revisión de los formatos de enseñanza en sociedades del conocimiento, que requieren una importante dosis de creatividad, ingenio, toma de decisiones e innovación. Es necesario, de esta forma, reconocer que estos nuevos escenarios de socialización no desplazan a las instituciones en las que se organiza la vida cotidiana de los jóvenes, sino que intervienen como resignificaciones de las relaciones *off line* de los encuentros físicos.

Referencias

- Bauman, Z. (2009). *El arte de la vida. De la vida como obra de arte*. Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (2010). *Mundo consumo*. Barcelona. Paidós.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinción*. Barcelona: Taurus.
- Cabra-Torres, F. y Marciales-Vivas, G. P. (2008). Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los 'nativos digitales': una revisión. *Universitas Psychologica*: Universidad Javeriana.
- Cassany, D. y Ayala, G. (2008). *Nativos e inmigrantes digitales en la escuela*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Castells, M. (ed.) (2004). *La sociedad red: una visión global*. Madrid: Alianza.
- Deleuze, G. (1990). *Pos-scriptum sobre las sociedades de control, Conversaciones*. Barcelona: Gedisa.
- Elzo Imaz, J. (2000). *El silencio de los adolescentes: lo que no cuentan a sus padres*. Madrid: Temas de Hoy.
- Esnaola H., G. (2001). El discurso narrativo del relato electrónico: el caso de los videojuegos. Investigación inscripta en la Universitat de Valencia, Departamento de Didáctica y Organización Escolar.
- Espuny, C., González, J., Lleixá, M. y Gisbert, M. (2011). Actitudes y expectativas del uso educativo de las redes sociales en los alumnos universitarios. El impacto de las redes sociales en la enseñanza y el aprendizaje.

Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC), 8 (1), 171-185. Monográfico, Universitat Oberta de Catalunya. En línea.

Feixa, C. (1995). Tribus urbanas y chavos banda: las culturas juveniles en Cataluña y México. *Nueva Antropología, Revista de Ciencias Sociales*, 47, 71-93.

Freire, P. (1970). *Pedagogía do oprimido*. New York: Herder & Herder.

Gee, J. P. (2007). *Buenos viejuegos + buen aprendizaje. Ensayos seleccionados en videojuegos, aprendizaje y alfabetización*. New York: Peter Lang.

Gabelas Barroso, J. A. (2010). La creación de un cortometraje: un proceso de mediación en la promoción de la salud del adolescente. Memoria para optar al grado de doctor, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información.

García Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.

Grint, K. y Woolgar, S. (1997): *The Machine at Work, Technology, Work and Organization*. Cambridge: Polity Press.

Grint, K., y Woolgar, S. (1995). Fallas nerviosas en análisis constructivistas y feministas de la tecnología. *Ciencia, Tecnología y Valores Humanos*, 20.

Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado el 8 de junio de 2012 de: http://www.almamater.edu.co/Servicios/Integracion_Academica/Diplomado_Cultura_Democratica/Sesiones/Sesion_07/Temas_y_problemas_de_los_jovenes_colombianos_al_comenzar_el_siglo_XXI%20-%20German_Munoz.PDF

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Winocour, R. (2006, julio-septiembre). Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*, 68 (3).

Lanfant, M.-F. (1978). *Sociología del ocio*. Barcelona: Península.

Maffessoli, M. (2004) Juventud: el tiempo de las tribus y el sentido nómada de la existencia. *Revista Joven-es*, 20, 28-41.

Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Gustavo Gili.

Martín-Barbero, J. (2002, febrero). Jóvenes: comunicación e identidad. *Revista Pensar Iberoamérica*, o.

Martín-Barbero, J. (2007). *La educación desde la comunicación*. México: Gustavo Gili.

Martínez Miguélez, M. (1997). *El paradigma emergente en la ciencia: hacia una nueva teoría de la racionalidad científica*. 2 ed. México: Trillas.

- Orozco Gómez, G. (2004). De la enseñanza al aprendizaje: desordenamientos educativo-comunicativos en los tiempos, escenarios y procesos de conocimiento. *Nómadas*. En línea. Recuperado el 12 de julio de 2012 de: <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=105117678010>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *En el horizonte*, 9 (5). MCB University Press.
- Ramonet, I. (1999). *La tiranía de la comunicación*. Madrid: Debates.
- Reguillo, R. (2003). Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. *Revista Brasileira de Educação*, 23, 103-118.
- Rowlands, I., Nicholas, D., Williams, P. y Huntington, P. (2008). Google generation: The information behaviour of the researcher of the future. *Aslib Proceedings. Bradford*, 60 (4), 290.
- Rubio Gil, Á. (2009). *Adolescentes y jóvenes en la red: Factores de oportunidad*. Madrid: Instituto de la Juventud.
- Safar, E. (2001). La comunicación en el pensamiento de Paulo Freire. *Anuario Ininco*, 13.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sunkel, G. (2006). *El consumo cultural en América Latina*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Tejero, C. M., Balsalobre, C. y Higuera, E. (2011). Active Digital Entertainment (ADE). Social reality, treats and opportunities of virtual physical activity. *Journal of Sport and Health Research*, 3 (1), 7-16.
- Tully, C. (2008, enero-abril). La apropiación asistemática de las nuevas tecnologías. Informalización y contextualización entre los jóvenes alemanes. *Revista Internacional de Sociología (RIS)*, LXVI (49), 61-88.