

Sabios digitales en territorios virtuales¹

Sages digital virtual territories

Antonio José Vélez Melo²

Vélez M. Antonio J. miradas N° 10 - 2012. ISSN: 0122-994X. Págs 135 - 143.
Recepción: Mayo 8 de 2012
Aprobación: Julio 17 de 2012

Resumen

La investigación titulada *Escuela y Cibercultura: Configuración del Espacio Antropológico Escolar*, presenta algunas consideraciones suscitadas en torno a la relación de los jóvenes y el ámbito escolar, partiendo del reconocimiento del momento histórico que atravesamos mediado por la esfera cibercultural, consolidada a partir de la emergencia de las TIC y el fenómeno de la WEB en las postrimerías del siglo XX, lo cual ha generado una reconfiguración en los modos de asumir, aprehender y vivenciar el territorio educativo actual.

El desarrollo del siguiente artículo presenta una reflexión suscitada en torno al interés investigativo desde la apuesta doctoral en Ciencias de la Educación, con algunos planteamientos teóricos generados por la noción de territorio y los actores sociales en términos de nativos e inmigrantes digitales, instancias y sujetos situados en el contexto de la era virtual.

Palabras clave: Territorio, digital, virtual.

1 Este es un artículo de reflexión, fruto de la investigación “Escuela y cibercultura, 2012)

2 Doctorando Ciencias de la Educación Universidad Tecnológica de Pereira. Docente investigador Programa de Comunicación social –Periodismo Universidad del Quindío y Universidad Católica de Manizales. Magíster en Educación Universidad Católica de Manizales. Especialista en Investigación Social Universidad del Valle. Licenciado en Teología Facultad Latinoamericana de Estudios Teológicos FLET. Comunicador social – Periodista Universidad del Quindío. Coordinador del Área de Gestión Académica y Desarrollo Humano de la Secretaría de Educación de Armenia, Colombia. antonyajv@hotmail.com

Abstract

The research proposal entitled *School and Cybercultures: Configuration of Anthropological Schooling Space*, introduces some considerations considered about the relationships of young people and school environment, starting from the recognition of the historical moment we experience, mediated by the cybercultural sphere, consolidated from the new technologies emergency and the WEB phenomenon in the last stages of the twentieth century, fact that has generated a new reshaping in the different ways of assuming, apprehending and living the current educative ground.

The development of the following article presents an aroused reflection about the research concern from the doctoral thesis in Education Sciences with some theoretical framework generated by the territory concept and the social actors in terms of natives and digital immigrants, instances and agents located in the context of virtual era.

Key Words: Territory, digital, virtual.

Introducción

Tres escenarios de aparición y actuación, suscitan la reflexión en el campo de los estudios sociales al momento de abordar el hombre contemporáneo: el primero, es *el resurgimiento del hábitat ecosistémica*, la protección del medio ambiente y el despertar ecológico, convocan la atención en aras de preservar la naturaleza como fuente de nuestra propia existencia; el despertar de una conciencia planetaria como lo ha sabido sintetizar Morin (1993).

El segundo escenario, *es el territorio reconfigurado de las ciudades*, generado, entre otras razones, por el tránsito modernista de un modelo homogéneo, racional y unívoco de entender el entorno

urbano que respondía a una lógica universalista, a un palimpsesto donde múltiples voces reclaman y emiten sus voces exaltando lo particular y diferencial, manifestaciones que se ven expresadas a través de corporeidades, lenguajes y simbologías que encierran enraizamientos en lugares específicos del espacio urbano o en sus propias movibilidades en torno a la ciudad que no son más que una forma de vivir y apropiarse del espacio del cual son parte.

El tercer, *El futuro adveniente de la realidad virtual*, escenario de mayor complejidad que ocupa un espacio preponderante en la era de la información y al interior de la sociedad de conocimiento aludidas por Castells (2004), agenciada estructuralmente por la red y sostenida por el andamiaje tecnológico propio de nuestra época.

Se entiende el interés por dichos tópicos, en la medida que todos atraviesan epistémicamente los tres escenarios donde el hombre contemporáneo se mueve: la naturaleza, la ciudad y la realidad virtual (Echeverría; 2000:74). En efecto, el individuo construye en el presente nuevos lugares, recorridos y desplazamientos que replantean la historia, las costumbres y los modos de habitar desde sus “des-territorializaciones y re-localizaciones tanto de la experiencia como del lugar desde donde se piensa, se habla, se escribe” (Barbero: 2002:27)

Reflexiones en torno a “sabios digitales en entornos virtuales”

Los lugares y los espacios mismos adquieren otra connotación en el contexto actual, lo anterior debido a la reconfiguración y el sentido del territorio en sí. Recordemos que para occidente existe una clara distinción de sentido entre la noción de territorio y

espacio: mientras que el primero remite a algo concreto, cercado y limitado, el segundo remite a una abstracción, a la idea de extensión, de vacío, de inmensidad. En tal sentido el manejo territorial aborda no sólo el ámbito jurídico político sino el manejo cotidiano del entorno físico del individuo.

Tal como lo reseña Monnet (1999), el territorio no es pertinente como tal sino como un valor, la territorialidad. De cierta manera, se llega hoy a considerar que el territorio representa la relación entre el actor (el sujeto) y el espacio (el objeto): se habla de “territorialidad mediadora” (Di Méo), de “mediación territorializada” (Lèvy) o de “médiance” (cf. Berque: el sentido dado por el ser humano a su relación con el medio ambiente” (Monnet: 1999)

“... La ciudad se ablanda; espera la huella de una identidad. Para bien para mal, te invita a rehacerla, a consolidarla en una forma en la que puedas vivir. También tú. Decide quién eres y la ciudad volverá a adoptar una forma fija a tu alrededor. Decide qué es y se te revelará tu propia identidad, como una posición determinada por triangulación en un mapa. Las ciudades, a diferencia de las aldeas y los pueblos, son por naturaleza plásticas. Las moldeamos en las imágenes que tenemos de ellas; ellas, a su vez, nos moldean por la resistencia que ofrecen cuando tratamos de imponerles nuestra propia forma personal” (Raban, citado por Hannerz 1986:279)

La metáfora de la ciudad plástica tiene total cabida, en tanto debe entenderse en el

presente más allá de una institución rígida y levantada en una mole de concreto. Entender lo anterior en términos del territorio permitiría ubicar las emergencias generadas por los flujos, dinámicas y relaciones establecidas entre los actores y el territorio, lo anterior lo sintetiza de manera acertada Delgado al plantear que:

“Se trata más bien, de verdaderas nuevas formas de etnicidad, ya no basadas, como hasta entonces, en vínculos religiosos, idiomáticos, territoriales o histórico-tradicionales, sino mucho más en parámetros estéticos y escenográficos compartidos en redes comunicacionales en común y en la apropiación del tiempo y del espacio por medio de un conjunto de estrategias de ritualización permanentemente activadas. Se está ante grupos humanos integrados cuyo criterio de reconocimiento intersubjetivo no se funda en un concierto entre conciencias sino entre experiencias, y en cuyo seno la codificación de las apariencias parece desempeñar un papel nodal. ... Su papel, tal y como la Escuela de Chicago había advertido, es esencialmente de territorialización, de creación, control y protección de territorios que han quedado al margen de la acción” (Delgado, 1999:118)

Lugar antropológico denomina Marc Augé a esta construcción concreta y simbólica del espacio que no podría por sí sola dar cuenta de las vicisitudes y de las contradicciones de la vida social, pero a la cual se refieren todos aquellos a quienes ella les asigna un lugar por modesto o humilde que sea.

Augé ha dicho “ya no hay análisis social que pueda prescindir de los individuos, ni análisis de los individuos que puedan ignorar los espacios por donde ellos transitan” (Augé. 1998) los individuos, en este sentido, han sido agrupados bajo el concepto de actores sociales.

Al hablar de actores sociales, las corrientes de pensamiento le asignan y ubican a tal categoría, el carácter de movimiento social con improntas que atraviesan asuntos ecológicos, económicos, políticos, desde la constitución de una conciencia colectiva. El sociólogo francés Alain Touraine plantea que, precisamente, lo primero que debe haber para poder hablar de un actor social es que se desarrolle una conciencia colectiva. Prenski, como lo veremos más adelante, apelando a la metáfora de inmigrantes y nativos digitales, distinguió dos grupos de actores sociales generacionales situando su conciencia colectiva en términos del uso y apropiación de las TIC en el contexto de la era virtual.

Siguiendo el trazo teórico de Silva, ubicamos una diferencia conceptual entre la noción de mapa y croquis, categoría de análisis que es preciso delimitar. Aunque ambas son formas de representación del territorio, el primero se orienta más hacia el trazado visual gráfico del objeto, mientras el segundo busca representar límites evocativos o metafóricos.

“El territorio es algo físico, pero también es extensión mental” (Silva,19:51) De acuerdo al autor, se aprecia una diferencia entre el país nacional y el territorio diferencial, el primero como aquel que obedece a una lógica que circunscribe y limita un espacio a través de una carta geográfica, el segundo, aquel que logra pervivir en el mapa mental, desbordando cualquier tipo de limitancia territorial, ya que interviene la representación simbólica “ el habitante territorial - o quien actúa bajo tal condición – lo vive, y su vivencia lo lleva a múltiples representaciones. El territorio en su manifestación diferencial es un espacio vivido, marcado y reconocido así en su variada y rica simbología” (Silva, op. cit: 52)

De acuerdo con la propuesta de Silva y considerando la dualidad conceptual mapa – croquis considerada anteriormente, los imaginarios trabajan con croquis que aparecen derivados de sus metáforas fundadoras así: Una primera tiene que ver con la sexuación del uso de la ciudad; la segunda con un desplazamiento dentro de la retórica; la tercera en relación con el tiempo y la cuarta con el espacio.

Sobre esta última metáfora, el autor ha expresado que “el concepto de territorio responde tanto a una categoría urbana, tradicional, como nueva, al mismo tiempo, que recoge problemáticas complejas de las nuevas tecnologías contemporáneas. La ciudad ya no es el territorio en el sentido del espacio compartido, pero eso no quiere decir que carezcamos de territorio sino que aparecen nuevos y fulgurantes territorios desplazados” (Silva,1996) uno de estos territorios es el que corresponde a lo virtual.

Resignificación de los actores

Prensky (2001) a través de la metáfora de *inmigrantes y nativos*, sitúa el cambio de época dado a finales del siglo XX con el surgimiento de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información en el mundo.

Por un lado, los denominados *Inmigrantes*, que corresponderían a la generación de adultos –padres, abuelos- quienes en su edad madura son testigos de la aparición tanto del fenómeno de internet, como de los dispositivos multimediales y los entornos virtuales que lo acompañan, por oposición a los *nativos*, generación de jóvenes que nacieron y crecieron paralelamente con la emergencia de las TIC, generación naciente en las postrimerías del siglo XX e inicios del siglo XXI correspondiente a los jóvenes que, precisamente, revisten la condición de nativos digitales, adscritos por el reconocido investigador que aborda

el estudio de la juventud, Carles Feixa, a la Generación @, símbolo que no sólo demarca de manera explícita su relación con internet y la virtualidad, sino el surgimiento de nuevas coordenadas espacio-temporales que delimitan el uso imperativo del espacio virtual en cuanto a dirección electrónica se refiere.

Por lo menos en tres grandes tendencias de cambio se vislumbra la connotación del @ en cuanto a coordenadas espacios temporales: “el acceso universal - aunque no necesariamente general- a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; en segundo lugar, la erosión de las fronteras tradicionales entre los sexos y los géneros; y en tercer lugar, el proceso de globalización cultural que conlleva necesariamente nuevas formas de exclusión social a escala planetaria” (Feixa, 2000:88)

La bisagra histórica en la cual se ubica esta discusión va mucho más allá del simple manejo, uso y práctica de ciertos dispositivos y el desenvolvimiento en ciertos entornos virtuales. Si bien es cierto que:

“Al igual que el extranjero cuando se ve obligado a socializar en una tierra extraña, los adultos inmigrantes en el mundo de las TIC, son estigmatizados por los nativos por sus dificultades para integrarse y aceptar las reglas del mundo según internet, y éstos, a su vez, estigmatizan a los nativos por su negativa y rechazo a hacerles el mundo más amable” (Winocur, 2009:125)

También, en el fondo de la discusión, subyace una reconfiguración total en el plano de las relaciones intergeneracionales,

con incidencia directa en el seno social. Se presenta y se vivencia, en tal sentido, una reconversión que de manera latente se aprecia en el ámbito escolar.

El dominio tecnológico y la experticia digital o virtual de los nativos, conlleva de forma preocupante una “inversión de la autoridad, que también es habitual en las escuelas, [lo que] genera conflictos inéditos en las relaciones filiales y una reorganización simbólica del poder dentro del hogar que no solo afecta el lugar del conocimiento sino también los códigos morales y normativos que regulan la comunicación doméstica” (Íbid:129)

Freire, citando a Genís Roca, analiza las características culturales de los nativos de la siguiente manera:

“ - **El dominio de los medios de producción digital.** Les gusta crear, les gusta mucho crear, y lo digital lo hace posible. Ya sólo es cuestión de tiempo y esfuerzo (y talento)... - **El mundo como terreno de juego.** Todo se desarrolla a escala global con normalidad... - **La red como elemento socializador.** Incorporan la red como elemento vertebrador, algo que los inmigrantes digitales no suelen hacer...- **Aprenden en red y de la red.** Sigo con el jugoso post de Luís Rull... “... a los pocos segundos de que empezara a hablar me quedé estupefacto: ese chico estaba hablando de anclaje, economía de la atención, ethos colectivos,... sin conocer ninguno de esos términos. Conocía los conceptos sin tener que haberlos estudiado, por pura

experiencia y reflexión.” - **Dan importancia a la identidad digital... - Participan de la conversación... - Crecen diferente.** Ya que lo hacen explorando y transgrediendo” (2007: en línea. Negrilla del original)

Sumado a la inversión de autoridad motivada por la experticia del desenvolvimiento de dispositivos tecnológicos y entornos virtuales, la generación @ se desenvuelve en otro escenario con un espacio – temporal completamente diferente, que incide directamente en la cosmovisión del mundo que construyen, escenario configurado en gran medida por las coordenadas propias de la *world wide web*.

Por *world wide web* nos referimos al internet, que desde el momento mismo de su aparición se ha desarrollado con lógicas disímiles, “Después de los medios militares que lo elaboraron con una perspectiva de intercambio técnico, después de los medios universitarios que lo modelaron apoyándose en valores de cooperación, de gratuidad y de espontaneidad, el mundo mercantil, que introdujo la lógica publicitaria y financiera, se lo apropió y luego las administraciones y los políticos, interesados en la ‘ciudadanía electrónica’” (Maigret, 2005:442) han venido haciendo empleo de este.

El escenario educativo escolar advierte la emergencia de dicha brecha no solo en términos de la relación de muchos docentes –inmigrantes- con los estudiantes –nativos- , sino en las prácticas pedagógicas gestadas desde el plano real/ virtual:

“Quizás lo que esta ocurriendo en el fondo es que los computadores y las redes informáticas en la escuela ponen en riesgo las

estructuras relacionales (es decir, los sistemas de poder), por que resulta claro que las relaciones maestros/ alumnos se recolocan radicalmente. El maestro en este nuevo modelo resulta ‘descentrado’ y con él, toda la ristra del sistema educativo tradicional. Se potencia la posibilidad de la ‘autonomía intelectual infantil’, dado que los sistemas más cibernéticos dan recursos a los alumnos para que adquieran y procesen conocimientos con menos mediación magisterial” (Lizarazo, 2008:10)

La mediación digital demanda, a partir de las prácticas pedagógicas, reconocer la necesidad de replantear la mediación magisterial, que no parte de la premisa de desconocer el valor, responsabilidad y compromiso del docente y su ejercicio frente a sus sujetos educables, la situación problemática descrita por Lizarazo frente a las estructuras relacionales en la escuela, pasa por el estatuto mismo de la pedagogía, o mejor, los rasgos pedagógicos, anquilosados en el presente, según Ochoa (1994) por:

- a. La esencia autoritaria en la relación maestro-alumno, corte eminentemente tradicionalista donde los canales de comunicación no se encuentran dispuestos para las experiencias pedagógicas del sujeto educable, con base en la cual pudieran reflexionar a la manera de una incipiente comunidad científica.
- b. La no apropiación de las formas del pensamiento científico contemporáneo y ni siquiera de la ciencia que se enseña, más que

aprender de ella, el énfasis se sitúa en como enseñarla, lo que conduce en la mayoría de casos a un sujetamiento del libro de texto por parte del maestro.

- c. La dictadura discursiva que antes que unificar e integrar a la sociedad en una perspectiva cultural, contribuye a su división, debido a la perspectiva unilateral que asume y presenta el maestro.

Desde el plano sociocultural, por ejemplo, el papel que juega la web para los nativos digitales dista en gran medida del que juega para muchos adultos, para estos últimos “representa una experiencia de alteridad, para los jóvenes constituye su alter ego... Mientras los jóvenes se *funden* con ellas, estableciendo un *continuum* entre el mundo *off line* y *on line*, los adultos se enfrentan en una batalla de alteridades contra las “máquinas” (Winocur, 2009:126) y fundirse en ellas conlleva el empleo de nuevas destrezas y competencias en cuanto a lecto escritura se refiere.

Sin embargo, la distinción de nativos e inmigrantes, ofrecida por Prenski, ha sido cuestionada por algunos investigadores, para quienes la brecha digital que se postula con relación a jóvenes y adultos, conllevo a profundizar una brecha cultural del no todo existente en términos del cronos histórico del sujeto. Una de estas autoras, Ruth Gamero, sostiene que “El mejor aprovechamiento de una tecnología no depende tanto de la edad, aunque claramente los jóvenes/de jóvenes se haya tenido siempre más tiempo para asimilar y aprovechar mejor las tecnologías, sino del deseo (actitud) y de la capacidad (aptitud) para aprovechar cada innovación. La edad simplemente da más tiempo y predisposición al aprendizaje”

En consonancia con esta postura, Affronti

(2010) advierte ciertos cambios que matizan la condición temporal y poblacional adscrita al nativo digital. En sus premisas sostiene que:

- Lo que busca el sujeto en la tecnología es la de realzar su mente, tenga la edad que tenga.
- La población adulta pierde el miedo al mundo virtual para aprovecharlo al máximo.
- Las herramientas tecnológicas como los dispositivos móviles ayudan mucho en este nuevo paradigma.
- El acceso a Banda ancha, fomenta este avance.
- La gratuidad y la posibilidad de formar comunidades online es una puerta para los adultos, personal y laboral.
- Diferentes usos, diferentes herramientas , diferentes objetivos para alcanzar metas , es

lo que piensa el adulto al usar una herramienta virtual. Cada persona tiene una necesidad y eso es lo que busca en lo virtual.”

De esta forma, el denominado “complejo de Prenski”, como lo citará De la Torre (2007), en alusión a la autoresignación del docente adulto respecto a su aprendizaje y desenvolvimiento en la esfera digital, esta replanteada radicalmente en el presente. Precisamente, el mismo Prensky, al advertir lo irrelevante que resulta la distinción de nativo – inmigrante en la actualidad, replantea y reformula la dinámica actual en términos de la necesidad de gestar una sabiduría digital.

Para el autor “La sabiduría digital es un concepto doble: se refiere, en primer

lugar, a la sabiduría que se presenta en el uso de la tecnología, con el que nuestra capacidad cognoscitiva, llega más allá de nuestra capacidad natural. Y en segundo lugar, a la sabiduría en el uso prudente de la tecnología para realzar nuestras capacidades” de esta forma, la discusión en torno a la condición de nativo e inmigrante muta de la adjetivación determinada en el orden temporal o generacional, por la sustancialidad del estatuto ontológico que desborda el carácter cronológico.

Dicho en palabras e interrogantes de Prensky, ”¿Cómo debemos llamar a esta persona emergente, mejorada digitalmente? ¿Homo sapiens digital? ¿O tal vez humanos digitales? La clave para comprender este desarrollo es reconocer que incluye tanto a lo digital como al sujeto.” Sujeto que se ve abocado a desenvolverse en nuevos territorios plásticos, líquidos, maleables, entre otros, propios del escenario virtual.

Referencia bibliográfica

- Augé, Marc. (1998): *Los “no lugares”: Espacios del anonimato. Una antropología sobre la modernidad*. Barcelona, España: Gedisa.
- Affronti, Mariana. (2010, 8 de agosto) “Nacidos y Criados (NyC) y Naturalizados por opción (NxO) : Diferentes edades, diferentes usos, diferentes herramientas en un mismo mundo virtual. Blog Tecnología y Educación en el Siglo XXI” [versión digital]. Argentina. Recuperado el 20 de abril de 2012 de <http://maffronti.blogspot.com/search?updated-min=2010-08-01T00:00:00-03:00&updated-max=2010-09-01T00:00:00-03:00&max-results=1>
- Barbero, Jesús-Martín (2002): *Oficio de cartógrafo: travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Bogotá, Colombia: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Castell, Manuel. (2004): *La era de la Información: Economía, sociedad y cultura*. Tres volúmenes. Barcelona: Siglo XXI Editores.
- De la Torre, Aníbal (2007, 12 de septiembre). “El complejo de Mark Prensky”. Aníbal de la Torre – Blog. España. ” [versión digital]. Recuperado el 23 de abril de 2012 de http://www.adelat.org/index.php?title=el_complejo_de_markprensky&more=1&c=1&tb=1&pb=1
- Delgado, Manuel. (1999): *Culturas paródicas*. En *Ciudad líquida, Ciudad interrumpida*. Serie Estética Expandida. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia y Facultad de Ciencias Humanas y Económicas de la Universidad Nacional.
- Echeverría, Javier. (2000): “Un mundo virtual. Barcelona: Círculo cuadrado, Plaza y Janés.
- Feixa, C. (2000). Generación @ la Juventud en la era digital”. En *Revista Nómadas No. 14*. 76 – 91.
- Flórez, R. (1994). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Bogotá: Mc. Graw - Hill.

- Freire, Juan. (2007, 30 de octubre) “¿Quiénes son los nativos digitales?, y ¿por qué?” [versión digital]. Nómada, blog de Juan Freire. España. Recuperado el 22 de abril de 2012 de <http://nomada.blogs.com/jfreire/2007/10/quines-son-los-.html>
- Gamero, Ruth. (2010, 28 de julio) “¿Hay vida más allá de los nativos digitales? ¿De verdad es un grupo tan impermeable?”. A través del cristal” [versión digital]. España. Recuperado el 20 de abril de 2012 de <http://ruthgamerotinoco.wordpress.com>
- Hannerz, Ulf. (1986): *Exploración de la ciudad: Hacia una antropología urbana*. México: Fondo de cultura Económica.
- Lizarazo, D. (2008). La ansiedad cibernética. Incertidumbres docentes en la escuela secundaria. Ponencia presentada en el Coloquio: *Repensar la inclusión desde las experiencias de los excluidos*, México: 3 de diciembre. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Maigret, E. (2005). *Sociología de los medios de comunicación*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Monnet, Jérôme. (1999): “Las escalas de la representación y el manejo del territorio”. En *Territorio y cultura: del campo a la ciudad. Últimas tendencias en teoría y método*. Memorias del Primer Seminario Internacional sobre Territorio y Cultura. Manizales: Alianza Francesa de Manizales.
- Prensky, M. (2001). “Digital natives, Digital immigrants”. En *On the horizon*. NBC University Press; Vol. 9. 5
- Prensky, M. (2009) H. “sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom”. *Innovate* [versión digital]. 5 (3). <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=705> (accessed June 22, 2009). El artículo fue publicado aquí con permiso del editor, The Fischler School of Education and Human Services at Nova Southeastern University. Recuperado el 20 de abril de 2012.
- Silva, Armando. (1996): “La propuesta de los Imaginarios Urbanos”. En *Tablero revista del convenio Andrés Bello*. Bogotá: Año 20, No. 52. Abril.
- (2003). “Bogotá en imaginarios capitales”. *UN Periódico*. No. 53. Diciembre 21. Bogotá.
- (2004): *Imaginarios urbanos: hacia la construcción de un urbanismo ciudadano*. Metodología. Bogotá, Colombia: Convenio Andrés Bello – Universidad Nacional de Colombia.
- Winocur, R. (2009) *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México: Siglo XXI y Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa.